



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Departamento de Escultura

**El vídeo como espejo de la performance:
Un análisis a través de los medios audiovisuales**

Tesis doctoral presentada por
José Ramón Cumplido Muñoz

Dirigida por
Dr. Vicente Ortiz Sausor

Octubre 2015

Cuando emprendas tu viaje a Ítaca
pide que el camino sea largo,
lleno de aventuras, lleno de experiencias.

(...)

Llegar allí es tu destino.
Mas no apresures nunca el viaje.
Mejor que dure muchos años
y atracar, viejo ya, en la isla,
enriquecido de cuanto ganaste en el camino

Ítaca

Konstantinos Kavafis (1863-1933)

AGRADECIMIENTOS:

A V.O.S.,
por su amistad inquebrantable.

A Valérie,
por el tiempo que no le he dedicado.

ÍNDICE:

	PÁGINA
RESUMEN EN CASTELLANO	9
RESUM EN VALENCIÀ	11
SUMMARY IN ENGLISH	13
INTRODUCCIÓN.	15
HIPÓTESIS	16
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	17
METODOLOGÍA	19
ESTRUCTURA DE LA INVESTIGACIÓN	21
NOTA SOBRE LA BIBLIOGRAFÍA Y VIDEOGRAFÍA UTILIZADA	24
CAPÍTULO I: LAS FRONTERAS PERMEABLES DE LA PERFORMANCE	27
1 – EL EFECTO QUE CAUSA UN ARTISTA: DE LA ACCIÓN A LA PERFORMANCE	28
1.1– EL CUERPO COMO TEMA Y PROBLEMA PARA EL ARTE Y LAS CIENCIAS SOCIALES	31
1.1.1– EL CUERPO: MATERIA CONTENEDORA DE LO INMATERIAL	33
1.1.2– LA REPRESENTACIÓN DEL CUERPO	34
1.1.3 – LA REPRESENTACIÓN DEL YO	39
1.2 – ARTE DE ACCIÓN: INTENCIONALIDAD ARTÍSTICA EN UN SUCESO	51
1.2.1 – LA VANGUARDIA JAPONESA: GUTAI	52
1.2.2 – ALGO QUE OCURRE: EL HAPPENING	55
1.2.3 – DÉ–COLLAGE: EL HAPPENING EN EUROPA	62
1.2.4 –FLUXUS: ARTES VISUALES, MÚSICA Y LITERATURA	64
1.2.5– INTERMEDIA: ACCIONES INTERDISCIPLINARES	69
1.2.6– OBJETOS Y CUERPOS: BEHAVIOUR ART Y BODY ART	76
1.3 – PERFORMANCE: ACCIÓN ARTÍSTICA Y REFLEXIÓN EN TORNO AL CUERPO	83
1.3.1 – PERFORMANCE: UNA DEFINICIÓN PARA LO INDEFINIDO	88
1.3.2 – VÍDEOPERFORMANCE	96

	PÁGINA
2 – EL VÍDEO COMO MEDIO CREATIVO	99
2.1 – USOS DEL VÍDEO EN EL ARTE DE ACCIÓN	106
2.2 – PERFORMANCES QUE UTILIZAN EL VÍDEO COMO PARTE INTEGRANTE DE LA ACCIÓN	110
3 – ESPACIOS FRONTERIZOS: LA PERFORMANCE PERMEABLE	115
3.1 – METAFORMANCE: DESMATERIALIZACIÓN DEL CUERPO Y CONSTRUCCIÓN DEL SUJETO	117
3.1.1 – PRESCINDIR DEL ARTISTA: DE LA SÚPER–MARIONETA AL AUTÓMATA	120
3.1.2 – INTERFACES HOMBRE–MÁQUINA: EL CYBORG	127
3.1.3 – LA ACCIÓN PROYECTADA: TELE–PERFORMANCES Y TELE–PRESENCIA	133
3.2 – VÍDEOESCULTURAS: LA CULMINACIÓN DE LA SUPERMARIONETA	138
3.3 – INTERVENCIÓN ARTÍSTICA EN EL ESPACIO: LAS VÍDEOINSTALACIONES	145
3.3.1 – EL ESPECTADOR ANTE SU REFLEJO: EL CIRCUITO CERRADO DE TV	150
3.3.2 – PROLONGACIÓN DEL ESPACIO–TIEMPO: DISPOSITIVOS TIME DELAY	157
3.3.3 – PERFORMANCES DESARROLLADAS COMO VÍDEOINSTALACIONES	163
CAPÍTULO II: SINGULARIDADES DE LA PERFORMANCE EN RELACIÓN CON EL MEDIO AUDIOVISUAL	175
4 – DOCUMENTACIÓN: LA PERFORMANCE GRABADA	176
4.1 – EL TESTIMONIO VIDEOGRÁFICO DE LA ACCIÓN	177
4.2 – EDICIÓN Y RECURSOS EXPRESIVOS DEL VÍDEO	188
5 – INTERACCIÓN: PERFORMANCE Y MEDIOS AUDIOVISUALES	192
5.1 – EL MONITOR DE TV EN LA PERFORMANCE: LA ACCIÓN A ESCALA HUMANA	192
5.2 – IMÁGENES PROYECTADAS: LA ACCIÓN EN UN ESCENARIO ILIMITADO	198
5.2.1 – PERFORMANCES MULTIMEDIA	212

	PÁGINA
6 – CREACIÓN Y VÍDEO–PERFORMANCE: LA PERFORMANCE EXPANDIDA	215
6.1 – CUERPO EXPANDIDO: LA DISOLUCIÓN DEL CUERPO Y LA CREACIÓN DEL YO	218
6.1.1 – AUTORRETRATOS Y NARRACIONES PERSONALES EN VÍDEO	224
6.1.2 – EL NARCISISMO POTENCIADO	234
6.2 – ESPACIO EXPANDIDO: EL VÍDEO DENTRO DE LA “CAJA ITALIANA”	238
6.2.1– VÍDEO-ESPACIO PARA DANZA: UN LUGAR DE DIMENSIONES PLÁSTICAS	250
6.3 – TIEMPO EXPANDIDO	256
6.3.1 – LA CAPTACIÓN DEL PROCESO ARTÍSTICO	257
6.3.2 – EXPRESIVIDAD EN LA PERCEPCIÓN DEL TIEMPO	263
CONCLUSIONES	275
BIBLIOGRAFÍA	287
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	307
ÍNDICE DE OBRAS	317
ÍNDICE DE ARTISTAS	326

RESUMEN EN CASTELLANO:

La performance es una práctica artística que forma parte de un grupo de técnicas que no pretenden crear un objeto, o su representación, como culminación del acto creador. Englobadas en un conjunto conocido como *arte de acción*, para éste el verdadero acto artístico se encuentra en la acción intencional del artista durante el proceso de creación. En su forma más pura, la performance debería prescindir de todo objeto para dar a entender su propuesta; sin embargo, el artista precisa determinados objetos en los que apoyar su discurso. Consideramos que entre éstos ocupan un lugar especial los elementos audiovisuales debido a la especial relación que han establecido con la performance.

Objetivos: El estudio que proponemos busca identificar las relaciones de la performance con el medio audiovisual, puesto que consideramos que condensan y explican la evolución del Arte en los últimos cien años. Como objetivos particulares proponemos:

- Un análisis comparativo que permita diferenciar los distintos tipos de performance.
- Descubrir la evolución de la performance a tenor del desarrollo del medio audiovisual.
- Establecer parámetros y elementos de análisis sobre las performances que utilizan los medios audiovisuales.
- Realizar un estudio de las líneas de trabajo que se han establecido en la performance desde sus inicios (documentación, cámara fija como espectador, imagen alterada y su postproducción...) utilizando como línea argumental la relación entre el intérprete y la imagen audiovisual.
- Analizar los límites internos entre los diferentes modos del arte de acción y los que éste mantiene con otras disciplinas artísticas.

Metodología: Para lograr estos objetivos proponemos el análisis de una serie de acciones artísticas con valor performativo relacionadas con el medio audiovisual en uno u otro de los siguientes grados:

1. – Documentación: el primer uso que se hizo de los elementos audiovisuales fue el de la documentación, primero mediante la cámara fotográfica y luego con cámaras de cine y vídeo, que permitieron registrar la dimensión temporal de la acción.

2. – Interacción: la acción artística consiguió desarrollar su mensaje mediante el uso de elementos tecnológicos (sonido, música, autómatas, proyecciones de diapositivas o filmaciones, monitores de TV, etc.)

3. – Creación: la flexibilidad que otorga el medio videográfico y la sencillez de sus técnicas, posibilitaron que las técnicas narrativas adelantadas por el cine fueran asimiladas en una nueva práctica artística, la vídeoperformance.

La investigación se ha estructurado en estos puntos, analizando distintas obras atendiendo a la presencia de alguna característica que permita encuadrarla en uno u otro.

Resultados: De este análisis se han extraído conclusiones generales como son los límites variables de la práctica de la performance, su carácter híbrido al incorporar elementos físicos y expresivos dispares, la necesidad de documentar la acción y la importancia del tratamiento del elemento temporal y su relación con el tiempo de representación.

PALABRAS CLAVE: Acción, performance, videoinstalaciones, videoescultura, vídeoperformance.

RESUM EN VALENCIÀ:

La performance és una pràctica artística que forma part d'un grup de tècniques que no pretenen crear un objecte, o la seua representació, com a culminació de l'acte creador. Englobades en un conjunt conegut com a *art d'acció*, per a aquest el vertader acte artístic es troba en l'acció intencional de l'artista durant el procés de creació. En la seua forma més pura, la performance hauria de prescindir de tot objecte per a donar a entendre la seua proposta; no obstant això, l'artista precisa de determinats objectes en els què recolzar el seu discurs. Considerem que entre aquests ocupen un lloc especial els elements audiovisuals a causa de la particular relació que han establert amb la performance.

Objectius: L'estudi que proposem busca identificar les relacions de la performance amb el mitjà audiovisual, ja que considerem que condensen i expliquen l'evolució de l'Art en els últims cent anys. Com a objectius particulars proposem:

- Una anàlisi comparativa que permeta diferenciar els distints tipus de performance.
- Descobrir l'evolució de la performance a tenor del desenvolupament del mitjà audiovisual.
- Establir paràmetres i elements d'anàlisi sobre les performances que utilitzen els mitjans audiovisuals.
- Realitzar un estudi de les línies de treball que s'han establert en la performance des dels seus inicis (documentació, càmera fixa com a espectador, imatge alterada i la seua postproducció...) utilitzant com a línia argumental la relació entre l'intèrpret i la imatge audiovisual.
- Analitzar els límits interns entre les diferents maneres de l'art d'acció i els que aquest manté amb altres disciplines artístiques.

Metodologia: Per a aconseguir aquests objectius proposem l'anàlisi d'una sèrie d'accions artístiques amb valor performatiu relacionades amb el mitjà audiovisual en un o un altre dels següents graus:

1. – Documentació: el primer ús que es va fer dels elements audiovisuals va ser el de la documentació, primer mitjançant la càmera fotogràfica i després amb càmeres de cinema i vídeo, que van permetre registrar la dimensió temporal de l'acció.

2. – Interacció: l'acció artística va aconseguir desenvolupar el seu missatge mitjançant l'ús d'elements tecnològics (so, música, autòmats, projeccions de diapositives o filmacions, monitors de TV, etc.)

3. – Creació: la flexibilitat que atorga el mitjà videogràfic i la senzillesa de les seues tècniques, van possibilitar que les tècniques narratives ja avançades pel cinema foren assimilades en una nova pràctica artística, la vídeoperformance.

La investigació s'ha estructurada en aquests punts, analitzant distintes obres atenent a la presència d'alguna característica que permeta enquadrar-la en un o un altre.

Resultats: D'aquesta anàlisi s'han extret conclusions generals com són els límits variables de la pràctica de la performance, el seu caràcter híbrid en incorporar elements físics i expressius dispars, la necessitat de documentar l'acció i la importància del tractament de l'element temporal i la seua relació amb el temps de representació.

PARAULES CLAU: Acció, performance, vídeoinstalaciones, vídeoescultura, vídeoperformance."

SUMMARY IN ENGLISH:

Performance-art is an artistic practice included on a group of very different techniques and styles whose aim is not to intend to create a physical object or their representation, as culmination of the creative act. For these disciplines, covered by a set of shifting boundaries known as *action art*, the real artistic act is the intentional action taken by the artist during the creation process. In his purest form, performance should dispense with any object to imply the proposed action; however, many times the artist has needed the competition of certain objects to support his speech. We consider that among them, audiovisual elements occupy a special place due to the relationship they have established with the performance.

Targets: The study we are proposing looks for identifying the relationships between performance and audiovisual medium, since we consider this relationship summarizes and explains the evolution of art in the last hundred years. As specific objectives we propose:

- A comparative analysis to differentiate different types of performance.
- To discover the evolution of performance under the development of the audiovisual medium.
- To set parameters and elements of analysis of performances that are using the audiovisual medium.
- To conduct a study of work lines established in performance since its inception (documentation, still camera as a spectator, altered image and their post-production ...), using as a storyline the relationship between the performer and the audiovisual image.
- To analyze internal boundaries inside the action-art, and among this one with other artistic disciplines.

Methodology: To achieve these objectives we propose the analysis of a series of performance actions with artistic value related to the audiovisual medium in either one of the following grades:

1. - Documentation: the first use made of audiovisual elements was the documentation of events, first by photo and after with film and video cameras, which allowed recording the temporal dimension of the action.

2 - Interaction: the artistic action developed its message using technological elements (sound, music, robots, slide shows or films, TV monitors, etc.)

3. - Creation: the flexibility provided by the video-graphic medium and its simple techniques, enabled that narrative techniques advanced by cinema were assimilated into a new artistic practice: the video-performance.

Our research has been structured at these points analyzing various works in response to the presence of a feature that allows fitting it in either one or another.

Results: From this analysis, general conclusions are drawn such as the variables limits of the practice of performance-art, its hybrid character incorporating disparate elements from physical and expressive nature, the need to document the action and the importance of the treatment given to the temporal element and its relationship over time representation.

KEYWORDS: action, performance, video installations, video sculpture, video performance.

El vídeo como espejo de la performance: Un análisis a través de los medios audiovisuales.

INTRODUCCIÓN.

La función del arte a lo largo de la Historia no ha sido la de formar un catálogo de los elementos visibles del mundo real tal y como fueran captados desde un lugar privilegiado por un artista. Una obra de arte *no es la culminación de una especulación intelectual por parte del artista (sino) un punto de convergencia donde encontramos el testimonio de un número (...) de puntos de vista sobre el hombre y sobre el mundo*¹. Así pues, la función de toda imagen artística será, no la de reproducir la apariencia visible del universo, sino convertirse en testimonio de las conductas y desarrollo del pensamiento humano.

El ser humano no se conforma simplemente con transitar por el mundo que le ha tocado en suerte; por el contrario, interfiere en él y actúa sobre su entorno para modificarlo y transformarlo. El individuo puede ser actor activo de una acción, o bien contemplarla de forma pasiva; puede realizarla en un entorno público o privado y puede llevar a cabo la acción de forma consciente y voluntaria o bien de forma inconsciente (*en la mayor parte de los casos con oscura semiinconsciencia o plena inconsciencia de su sentido*²). En todo caso, el ser humano influye en el Universo a través de la acción y confía en que ésta, por pequeña y efímera que sea, ejercerá algún tipo de influencia.

En lo que se refiere al *arte de acción*, éste se ocupa de las diversas formas que toma el acto artístico. Hasta comienzos del siglo XX las artes plásticas se habían centrado en la creación de objetos que, sin embargo, no eran sino productos de una acción artística. Debido a un cambio de pensamiento, esta

¹ FRANCASTEL, Pierre: *Sociología del arte*, Alianza Editorial, Madrid 1990, pp. 12-15.

² WEBER, Max: *Economía y sociedad*, Fondo de Cultura Económica, México 1996, p. 18.

concepción quedaría superada y los artistas pasaron a centrarse en la acción misma y el proceso de creación. El resultado fue la aparición de distintas modalidades artísticas que, en su evolución, se consolidaron en una práctica conocida como *performance*.

Entre las diversas variantes del arte de acción, la *performance* se caracteriza esencialmente por su utilización del cuerpo, generalmente el del propio autor, como materia principal de la representación y con la que el artista propone una reflexión en torno a la identidad humana. Si esta característica es la que individualiza a la *performance*, comparte con el resto de acciones artísticas su carácter efímero, lo que determina la necesidad de contar con un público presente en el momento en el que se produce la acción. En su momento, estas prácticas debieron resolver el problema de cómo preservar la obra más allá de la falible memoria de los espectadores, no ya con intención de establecer su perdurabilidad, sino como medio de atestiguar que tal suceso había tenido lugar.

La solución vino de la mano de la tecnología, primero en forma de fotografías, y luego con la recreación del movimiento de las películas cinematográficas y las grabaciones de vídeo. Una vez puestos en contacto con los medios audiovisuales para documentar sus acciones, los artistas comenzaron a utilizar las cualidades expresivas presentes en los elementos audiovisuales e incorporaron a sus acciones tanto la imagen como los objetos que la contenían para, finalmente, concebir acciones que serían luego percibidas mediante esos mismos elementos audiovisuales.

Hipótesis.

La presente investigación plantea como hipótesis que en el proceso de contacto con los medios audiovisuales, éstos quedaron incorporados a determinadas parcelas de la *performance* que, de esta forma, se enriqueció con nuevos significados. Este proceso de acumulación de elementos significantes y significados culminaría en la *videoperformance* como práctica artística diferenciada.

Como parte de esta hipótesis, esta investigación pretende argumentar que en el proceso de contacto, asimilación y contaminación mutua, surgieron otras prácticas que comparten el medio audiovisual y que se hallan situadas en un terreno intermedio entre la performance desarrollada en vivo y la vídeoperformance: las vídeoesculturas y las vídeoinstalaciones. En principio, se podría considerar que estas prácticas difícilmente encajarían en una clasificación del arte de acción ya que basan su discurso en objetos (lo que desvirtúa el carácter conceptual de la performance) y, por ende, eminentemente estáticos. Sin embargo consideramos que, en el primer caso, aún siendo objetos físicos se limitan a ser los contenedores de las imágenes de vídeo (las cuales carecen de toda característica física), centrándonos en los ejemplos que tienen como referente la figura humana. En el segundo caso, las vídeoinstalaciones, hemos escogido para nuestro propósito un determinado grupo de propuestas cuyo significado sólo se completa con una acción muy concreta: la presencia del espectador al recorrerlas.

Objetivos de la investigación.

El estudio que proponemos busca identificar las relaciones de la performance con el medio audiovisual puesto que consideramos que esta relación condensa y explica la evolución del Arte en los últimos cien años. Es por ello que, comprendiendo el particular proceso de gestación del arte de acción y su simbiosis con los elementos audiovisuales, creemos que se logrará una visión más amplia que en el caso de haber estudiado otros segmentos de la Historia del Arte.

Antes de iniciar esta investigación, debemos puntualizar que nuestra trayectoria, tanto personal como profesional, ha estado en contacto con la práctica de la performance tan sólo de forma marginal; en cambio, sí hemos tenido oportunidad de plantear propuestas y realizar obras que basculaban en torno a elementos tecnológicos y, en concreto, en un contexto audiovisual. De esta forma, el análisis que iniciamos se centra en todo lo posible en las características formales de las obras, incluyéndose consideraciones relativas a su contenido sin pretender

fijar ninguna afirmación en este aspecto. En todo caso, futuras investigaciones tanto propias como ajenas, pueden establecer estudios de contenido que concreten el valor artístico de las obras analizadas.

Tras realizar estas consideraciones, debemos indicar que el origen de la investigación se encuentra en el momento en que pudimos constatar la existencia de numerosos trabajos de acción basados en una temática corporal, los cuales quedaban plasmados en formato audiovisual. Dicho de otro modo, estas propuestas, en su mayor parte planteadas como acciones de performance, se relacionaban con elementos tanto tecnológicos como audiovisuales, aunque lo hacían con distintas intensidades. De esta forma, consideramos que la relación de la performance con el medio audiovisual era susceptible de recibir una clasificación graduada. Asimismo, decidimos aplicar un análisis centrado en un punto de vista audiovisual desde el que poder observar la performance y con el que contribuir, por poco que sea, a la comprensión del panorama del arte de acción. Como objetivos particulares nos proponemos los siguientes:

- Realizar un análisis comparativo que nos permita diferenciar los distintos tipos de performance.
- Descubrir la evolución de la performance a tenor del desarrollo del medio audiovisual.
- Establecer parámetros y elementos de análisis sobre las performances que utilizan los medios audiovisuales.
- Realizar un estudio de las diversas líneas de trabajo que se han establecido en la performance desde sus inicios hasta la actualidad (documentación y registro, cámara fija como espectador, imagen alterada y su postproducción,...etc.) utilizando como línea argumental la relación que se produce entre el intérprete de la performance y la imagen audiovisual.
- Identificar los elementos humano/corporal, espacial/temporal y objetual implicados en la performance y posteriormente captados y grabados por la

cámara, para establecer una nueva relación entre realidad y el mundo virtual que proponen estas imágenes.

- Analizar los límites internos entre los diferentes modos del arte de acción y los que éste mantiene con otras disciplinas artísticas.

Metodología.

Para lograr estos objetivos proponemos el análisis de una serie de acciones artísticas con valor performativo que se han relacionado con el medio audiovisual en uno u otro de los siguientes grados:

1. - Documentación: el primer uso que se hizo de los elementos audiovisuales en el arte de acción fue el de la documentación de los eventos, primero mediante la cámara fotográfica y luego con las cámaras de cine y vídeo que permitieron registrar la dimensión temporal de la acción. Siendo el tiempo, y con él el movimiento, la dimensión que hasta la aparición del cinematógrafo se había mantenido fuera del alcance de los artistas, quedaría recogida por fin en un soporte material como fue la película cinematográfica primero, a la que siguió poco después la cinta de vídeo.

2. - Interacción: en esta categoría la acción artística consigue desarrollar un mensaje mediante el uso de algún elemento tecnológico (sonido, música, robots y autómatas, proyecciones de diapositivas o filmaciones, monitores de TV, etc.)

3. - Creación: la flexibilidad que otorgaba el medio videográfico y la relativa sencillez de sus técnicas, posibilitaron que las técnicas narrativas adelantadas por el cine fueran asimiladas para crear una nueva práctica artística, la vídeoperformance. Mientras que la performance realizada en vivo se caracteriza por la utilización del cuerpo como materia principal de una acción en la que se propone una reflexión en torno al cuerpo y la identidad humana, la vídeoperformance pasó a proponer esta reflexión a través de la imagen audiovisual.

La investigación se ha estructurado en torno a estos tres puntos, y se han analizado distintas obras atendiendo a la presencia de alguna característica que permitía encuadrarla en uno u otro; con ello no se pretende establecer una clasificación estricta y determinar que las obras elegidas pertenezcan exclusivamente al grupo mencionado por un determinado criterio, modalidad o elemento. De hecho, la inclusión de una obra en determinado punto solo indica que una característica está presente en tal obra, la cual poseerá simultáneamente otras características que podrían haberla inscrito en otros grupos o ser clasificada según otro criterio. Consideramos que el carácter transversal del arte de acción no es sino un indicador de riqueza de su contenido y de su significado.

Respecto a la terminología se ha utilizado en todo momento el término “performance” por el hecho de estar plenamente asentado y reconocido tanto en el ámbito artístico como académico. En lo que se refiere al uso del término “acción”, que en diversos contextos parecía imponerse como traducción al castellano del vocablo inglés “performance”, en esta investigación se ha utilizado siguiendo una de las acepciones recogidas por el Diccionario *de la lengua española* de la R.A.E.: *Efecto que causa un agente sobre algo*. De esta forma, al utilizarlo en el contexto del arte de acción en general, y de la performance en particular, entendemos la “acción”, como el efecto que causa un artista sobre algo, en este caso una obra, que puede concretarse en cualquiera de sus manifestaciones artísticas, desde una pintura hasta una performance. En cambio, se ha utilizado el término “actor” en su calidad de agente que realiza una acción y no necesariamente en su acepción como “hombre que interpreta un papel en el teatro, el cine, la radio o la televisión”.

Las obras elegidas para su análisis lo han sido en razón de su relación con una u otra forma del arte de acción y por haber sido consideradas en su momento como poseedora de valor artístico reconocido.

Los trabajos analizados se encuentran comprendidos en un marco temporal que se iniciaría a finales de la década de 1950, sin establecer ningún punto concreto para su punto de partida, al igual que finalizan en un presente más o menos actual. Con los trabajos incluidos en el período escogido no se ha

pretendido realizar una cronología exhaustiva, y si aparecen ordenados por su fecha en la clasificación propuesta, se debe únicamente a un deseo de inscribirlos en su contexto temporal y facilitar así su lectura.

En cada punto de la clasificación se han incluido obras que podían ejemplificar los contenidos teóricos propuestos procurando, al mismo tiempo, que esta elección fuera una muestra de la diversidad de formas que el arte de acción ha desarrollado. Es por ello que varias de las obras estudiadas pertenecen a un mismo artista, sin que esto implique predilección alguna; simplemente es signo evidente de la riqueza e intensidad de sus carreras.

Estructura de la investigación.

El cuerpo principal de la investigación se ha articulado en torno a dos capítulos que se hallan centrados, el primero de ellos, en el análisis de la performance como parte del arte de acción y la mutua inducción que se produce con los elementos tecnológicos; por su parte, el segundo capítulo está dedicado a la relación directa entre la performance y el medio audiovisual.

Ambos capítulos se hallan a su vez, divididos en apartados y sub-apartados. El primer capítulo, *Las fronteras permeables de la performance*, está dividido en tres apartados principales:

1. – El efecto que causa un artista: De la acción a la performance.
2. – El vídeo como medio creativo.
3. – Espacios fronterizos: la performance permeable.

El primero de estos apartados, *El efecto que causa un artista: de la acción a la performance*, está dedicado a la performance que realiza su acción ante un público en vivo, y también, a aquellas acciones que, realizadas ante un público, incorporan elementos tecnológicos en su discurso. Aunque nuestra investigación

no tiene un propósito histórico hemos creído conveniente realizar una estructura de este tipo con la que lograr una comprensión de la evolución de la performance y que, al mismo tiempo, facilitara nuestra redacción.

La primera parte de este apartado (1.1- *El cuerpo como tema y problema para el arte*), tiene como objetivo mostrar el tratamiento que el Arte ha dado a la representación del cuerpo humano a lo largo de su Historia. Esta trayectoria habría culminado en la performance como práctica que elabora su discurso mediante la presentación, y no la representación, del cuerpo humano destinado a reflejar en mayor o menor grado el Yo del artista.

Seguidamente (1.2- *Arte de acción: intencionalidad artística en un suceso*) se ha realizado un recorrido cronológico (únicamente con el propósito de una mayor claridad en la exposición) de las diversas prácticas del arte de acción que antecedieron a la performance y que sirvieron de base a ésta. Este apartado finaliza con el análisis de la performance como práctica artística consolidada (1.3 - *Performance: acción artística y reflexión en torno al cuerpo*), y de la vídeoperformance, poseedora ésta de un lenguaje propio surgido del lenguaje audiovisual. En su correspondiente momento aportamos las definiciones sobre la performance que han aportado algunos teóricos del arte así como artistas que practican esta modalidad.

En el segundo apartado de este capítulo (2. -*El vídeo como medio creativo*) repasamos la incorporación de la tecnología del vídeo al ámbito artístico en general y a la performance en particular, analizando algunos ejemplos de performances que se sirven del vídeo para el desarrollo de la acción.

Finalmente, el tercer apartado del primer capítulo (3. - *Espacios fronterizos: la performance permeable*) está dedicado a analizar diversas propuestas de la performance que se sirven de elementos tecnológicos. La elección del adjetivo “permeable” para definir estas acciones se debe a la capacidad de la performance para absorber ideas y propuestas, aspecto sobre el que llegado su momento, abundaremos.

En una incorporación progresiva, la tecnología permitió primero la desmaterialización del cuerpo del artista y la construcción de un nuevo sujeto e identidad para éste (prácticas que se engloban en el concepto de *Metaformance* que se analiza en este apartado); luego, la sustitución del artista por mecanismos que configuran un duplicado del cuerpo (súper-marionetas, robots y cyborgs), a los que seguirían la aparición de elementos de carácter escultórico que aludiendo a la figura humana o a su presencia/ausencia incorporan la imagen de vídeo como culminación última: vídeo-esculturas y vídeo-instalaciones.

El segundo capítulo, con el título *Singularidades de la performance con el medio audiovisual*, está dedicado de forma exclusiva a la relación directa que la performance estableció al incorporar medios audiovisuales a las acciones. En este capítulo se ha mantenido una numeración de los apartados que lo conforman correlativa a la de los apartados del capítulo anterior ya que, como parte de la hipótesis de la investigación, consideramos que la mencionada incorporación de los elementos audiovisuales es parte del mismo proceso evolutivo que conforma la práctica de la performance. La forma en que se produjo la mencionada relación nos ha llevado a identificar tres niveles de que se analizarán en los apartados en los que se ha dividido este capítulo.

El primer apartado de este capítulo (4. – *Documentación: La performance grabada*) está dedicado a los primeros usos que la performance hizo del vídeo, esencialmente empleado para obtener un testimonio gráfico de las acciones y con ello garantizar la preservación documental de acciones esencialmente efímeras. Aunque la intencionalidad era muy clara, la documentación en vídeo produjo como resultado inesperado el contacto de la performance con las bases del lenguaje audiovisual, de forma que, poco tiempo después, algunos artistas pasaron a concebir sus acciones en función de la toma de imágenes y a editar su contenido.

Pasaremos luego a analizar las performances que se sirven de la imagen de vídeo como elemento necesario para llevar a la práctica la acción (5. – *Interacción: Performance y medios audiovisuales*) y en las que la imagen de vídeo toma la forma

de monitores de televisión o de proyecciones con las que el intérprete interactúa en mayor o menor grado.

Por último (6. – *Creación y vídeo-performance: La performance expandida*), el capítulo finaliza con el análisis de las acciones desarrolladas específicamente para ser registradas mediante el vídeo y en las que las cualidades expresivas del lenguaje audio-visual conforman el significado de la acción. El análisis de estas obras se articula en torno a las modificaciones que el vídeo opera sobre los tres componentes básicos en los que se articulan las performances en vivo: el cuerpo, el espacio y el tiempo.

Finalmente, la investigación se cierra con la adición de un capítulo en el que se recogen las conclusiones que se han podido establecer en el curso de la misma, añadiendo los correspondientes apartados dedicados a la bibliografía e índice de artistas y de obras analizadas.

Bibliografía y videografía.

Los datos utilizados en esta investigación proceden tanto de material bibliográfico como video-gráfico. Sin duda, la publicación pionera en el estudio de la performance es el trabajo de RoseLee Goldberg *Performance Art: From Futurism to the Present*, publicado por primera vez en 1979 por la editorial Thames and Hudson, cuya versión española fue realizada por la editorial Destino en 1996. En este libro se analiza la evolución de la performance desde sus orígenes, que la autora sitúa en los espectáculos del Renacimiento, pasando por sus antecedentes más directos en el futurismo y el dadaísmo, hasta las expresiones contemporáneas multimedia y las particularidades de la vídeoperformance y el arte digital.

Uno de los primeros estudios sobre la utilización del vídeo como herramienta de creación artística es el ensayo escrito en 1976 por Rosalind Krauss “Vídeo: The Aesthetics of Narcissim” publicado en la revista *October*, donde ya se

analizaba la utilización de la cámara de vídeo en trabajos relacionados directamente con el arte de acción/performance.

Otra obra que trata sobre la utilización del vídeo artístico es el libro de José Ramón Pérez Ornia *El arte del vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental* (1991), editado en colaboración con RTVE y en base a la serie emitida por la propia Televisión Española. Dada la escasez de publicaciones sobre el videoarte, este título se convierte en un trabajo fundamental para tratar cualquier asunto relacionado con el tema, y más aún teniendo en cuenta que la lista de títulos se reduce aún más con los que han sido traducidos al castellano.

Entre los trabajos publicados en el ámbito español podemos encontrar *Estudios sobre Performance* (1993) que reúne una serie de ensayos de diversos autores, generalmente artistas de performance, recopilados por el Centro Andaluz de Teatro y que trata de estudiar el fenómeno de la performance desde su relación con el teatro y la interpretación. También cabe destacar la publicación que realizó el IVAM con motivo el ciclo dedicado al arte de acción, bajo el título de *Luces, cámara, acción (...) ¡Corten!. Videocreación el cuerpo y sus fronteras* (1997).

En lo que se refiere a la videografía, los trabajos analizados han sido recopilados tanto a través de ediciones comerciales en formato DVD, como de archivos audiovisuales disponibles a través de Internet. En ningún caso hemos dispuesto de derechos de reproducción, por lo que incluir una fotografía o un archivo de vídeo tan sólo tiene un propósito ilustrativo. Siempre que ha sido posible, se ha incluido un enlace embebido tanto en el pie de texto como en la propia fotografía que ilustra la obra, el cual dirigirá hacia uno de los múltiples sitios web que alojan el archivo. Se podrá notar que la mayor parte de estos enlaces conectan con el sitio de alojamiento de archivos de vídeo por excelencia: youtube. Tampoco en este caso existe ningún tipo de preferencia. Simplemente hemos enlazado con él por ser de acceso generalizado. Por otra parte, la abundancia y multiplicidad de material gráfico accesible en este medio hace superfluo realizar cualquier tipo de relación de sitios que almacenan estos archivos. Sin embargo, sí debemos hacer destacar el perteneciente a la institución

Video Data Bank (www.vdb.org), creada por la Escuela del Instituto de Arte de Chicago en 1976, lo que demuestra que ya en aquel momento existía la necesidad de recopilar los trabajos que utilizaban el vídeo como herramienta a través de la cual plasmar las ideas. En la actualidad, su colección incluye alrededor de 5.500 trabajos de unos 500 artistas, custodiados tanto en formatos digitales como analógicos y en distintos soportes (cinta, discos ópticos y magnéticos) disponibles asimismo tanto a través del acceso on-line como en ediciones en soporte físico.

Por último, sólo queda por señalar que las páginas que siguen no pretenden ser una historia de la performance debido, en primer lugar, a que existen otras publicaciones y trabajos teóricos que han abordado este asunto desde un punto de vista específico y a los que difícilmente se aportarían cuestiones originales. Por otro lado, existe el problema añadido de las numerosas variantes que posee esta práctica artística por lo que, en caso de analizarlas al completo (en una manifestación en constante desarrollo que no parece haber alcanzado sus límites) prolongaría en exceso la extensión de estas líneas.

Capítulo I

Las fronteras permeables de la performance

Las bases del arte de performance se fraguaron en el contexto de las convulsiones sociales de la década de 1960. La consolidación de la música popular y de la televisión como fenómenos de masas, la revolución de 1968..., hicieron que cada vez más capas de población reclamaran su espacio en una sociedad que perdía por entonces sus últimos reductos clasistas.

En este contexto, se hacía necesaria la presencia de una manifestación artística consecuente con los nuevos planteamientos sociales y que no estuviera basada en el tradicional virtuosismo del artista y más cercana a la realidad social y cultural.

En el período comprendido entre las décadas de 1960 y 1970 la performance se consolidó como medio de expresión y lo que hasta entonces eran actos individuales pasaron a ser considerados como una práctica artística concreta; los diferentes movimientos artísticos del momento, además, encontraron en la performance un elemento revitalizador con el que esperaban *acabar con las categorías e iniciar nuevas direcciones*³.

Aunque anteriormente ya existían manifestaciones que basaban su mensaje en la acción desarrollada por el artista, fue el trabajo de Alan Kaprow *18 happenings in six parts* (1959; ver págs. 71-73) el catalizador que iba a

³ GOLDBERG, Roselee: *Performance Art*, Destino, Barcelona 1996, p. 7.

desencadenar las subsiguientes variantes del *arte de acción*, muy diferentes entre ellas pero agrupadas inicialmente bajo el título general de *happenings*:

...A pesar de que no se formó ningún grupo efectivo ni se imprimió ningún tipo de manifiesto, revista o propaganda, lo cierto es que a los implicados no les afectó demasiado y aceptaron el término, como luego aceptarían otros (performance o acción) sin mayores problemas. Desde luego, si algo unía a este extraño grupo de artistas era que todos ellos, de una manera y otra, se habían relacionado con el pop art. Reaccionando en parte contra la generación del expresionismo abstracto (un tema recurrente en algunos de sus happenings) y convirtiéndose poco a poco, en el que será probablemente el movimiento artístico más crítico del siglo (...) el que realmente marcó el fin de la gran narrativa del arte occidental...⁴.

1. - El efecto que causa un artista: de la acción a la performance.

La performance es una práctica artística encuadrada en el llamado *Arte de Acción*; éste, sin embargo, no es un movimiento artístico concreto, ni posee una formulación teórica, ni surgió en un único entorno desde el que posteriormente se expandiera. Por el contrario, el arte de acción está formado por numerosas variantes, las cuales nacieron desde presupuestos diversos y en lugares y momentos alejados entre sí.

En todo caso, las diferentes prácticas poseen un elemento en común: todas ellas consideran que el verdadero acto de creación se encuentra en la acción desarrollada por el autor antes que en la elaboración de un elemento material como pueda ser una pintura o una escultura. Debido a su naturaleza, la performance escapa a una definición exacta, principalmente debido a tres motivos:

- En primer lugar, y como se ha anotado, la gran variedad de prácticas que conforman esta experiencia impide encuadrarlas en una única definición.

⁴ AZNAR ALMAZÁN, Sagrario: *El arte de Acción*, Nerea, Hondarribia, 2000, p. 22.

- En segundo lugar, hay que considerar que el carácter efímero del arte de acción hace que estas obras no puedan ser estudiadas y analizadas si no es mediante algún tipo de documentación.
- Finalmente, hay que considerar que el arte de acción no pertenece a un movimiento artístico determinado sino que la práctica totalidad de los movimientos artísticos que han surgido desde la segunda mitad del siglo XX, incluyendo sus antecedentes en las vanguardias anteriores, se han servido de las acciones artísticas para desarrollar alguna faceta de su discurso.

Para Esther Ferrer, y como se verá más adelante (pág. 91), la performance no posee una definición exacta y, en todo caso, el aspecto que se puede analizar en ella es su evolución y su historia, y si se consiguiera aportar una definición precisa de la performance, esto demostraría que se trata de una obra de arte más y que ha perdido sus cualidades específicas:

...lo que se puede enseñar es la historia de la performance, su evolución... Pero incluso para eso hay que «definir» qué es la performance, puesto que vas a analizarla, y como creo que hay tantas definiciones como performers...Por supuesto, si decides que la performance «es esto» y no otra cosa, que puede tener y tiene una forma «x», «y» o «z», entonces es como una obra de arte cualquiera y la puedes analizar en consecuencia, e incluso sistematizarla: forma, volúmenes, espacios, contenidos, composición, técnica, etc. Pero no se qué validez puede tener esta enseñanza, la performance no es una disciplina, no tiene «una técnica»...⁵

Las bases teóricas de la acción artística serían establecidas a comienzos del siglo XX mediante la reubicación de cualquier objeto en un entorno artístico, dotándole así de nuevos significados; poco después algunas vanguardias aplicaron esta misma teoría a un suceso intencionado que, convenientemente reubicado, se convertía en *acción* artística.

⁵ ZILBETI PÉREZ, Maider y OTAEGI, M.: "Entrevista: Esther Ferrer", en *Zehar* (nº. 65), 2010, p. 18.

Según lo describe RoseLee Goldberg, estas acciones fueron en un principio, algo anárquico y sin límites fijos, *con interminables variables, realizadas por artistas que habían perdido la paciencia ante las limitaciones de las formas del arte más establecidas y decidieron llevar su arte directamente al público*⁶.

Las manifestaciones más conocidas del arte de acción, junto a otros acontecimientos artísticos de carácter efímero, han sido los happenings y las performances. A finales de la década de 1950, Allan Kaprow concluía que la pintura debía ser un complemento de la acción y que el gesto del artista en el acto de pintar es el verdadero acto creativo. Estos conceptos son los que habrían de llevar a la aparición del *happening*, el acontecimiento en el que “algo” ocurre y se deja evolucionar de una forma más o menos libre.

Sin contenidos narrativos explícitos, en el happening el público protagonizaba la acción junto al artista, aunque fuera a éste a quien le correspondía la concepción del acontecimiento. Al mismo tiempo que se relegaba la representación de algo concreto, la dimensión plástica del acontecimiento era resaltada mediante elementos como el entorno, la música y el color que pretendían agudizar la sensibilidad estética y perceptiva de los participantes.

No será sino a partir de 1970 cuando la performance pasaría a ser *plenamente aceptada como un medio artístico con derecho propio*⁷. En la performance el acontecimiento casi aleatorio que era el happening, pasó a ser encauzado por el artista desde el momento mismo de su concepción, dando como resultado una acción concebida para ser desarrollada mediante un guión (más o menos preciso y que no dependía de la reacción del público), y en la que era necesaria la presencia física del artista para articular un discurso en torno al cuerpo humano, la comunicación (verbal o no), el gesto y el comportamiento social.

⁶ GOLDBERG (Op. Cit), p. 9.

⁷ AZNAR (Op. Cit.), p. 16.

La base de la performance es, por lo tanto, la acción, y más concretamente la acción ejecutada por un cuerpo; de entre las formas que adopta el arte corporal, el performer francés Jacques Donguy distingue como precursores *del cuerpo en el arte contemporáneo las acciones del grupo Gutai en Japón (...) los happenings de Kaprow a partir de 1958; en Europa, las Anthropometries de Yves Klein en el París de 1960 y la Sculpture Vivante de Manzoni en 1961 (...) En 1966 Bruce Nauman ejecutó una acción fotográfica, Self Portrait as a Fountain (ver pág. 79) en la que se ve agua que mana de su boca en el mismo momento en que se le está retratando...*⁸ en definitiva, una larga lista de ejemplos variados y dispares que poseen en común hacer girar su propuesta en torno al cuerpo humano, presentado como material artístico y completado él mismo como objeto resultado de la acción.

1.1 – El cuerpo como tema y problema para el arte y las ciencias sociales.

La figura humana, bajo una u otra forma, ha sido el punto de referencia del arte occidental desde sus inicios⁹. Habiendo sido dibujado, pintado y esculpido en todas las variantes posibles¹⁰, el cuerpo humano ha sido tratado en una variedad de formas tal que no es posible encontrar el único denominador común del discurso que las artes plásticas han elaborado sobre él. En 1933 el crítico de arte francés Maurice Raynal indicaba que el número de propuestas ha sido formidable, siendo cada solución distinta a las anteriores hasta el punto en que *todo artista rehace el cuerpo humano*¹¹.

⁸ DONGUY, Jacques: “Arte Corporal” en MARTEL, Richard (ed.): *Arte de acción* (2 vols.), IVAM, Valencia 2004, (vol. I), p. 159.

⁹ Vid.: FLYNN, Tom : *The body in sculpture*, George Weidenfeld and Nicolson, Londres 1998.

¹⁰ Vid.: CRUZ SÁNCHEZ, Pedro Alberto y HERNÁNDEZ NAVARRO, Miguel Ángel (coords.): *Cartografías del cuerpo: la dimensión corporal en el arte contemporáneo*, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo, Murcia 2004, pp. 13-33.

¹¹ RAYNAL, Maurice: “Variété du corps humain”, en *Minotaure. Revue Artistique et Littéraire* (nº 1), 1933, pp. 41-44.

La aparición del cuerpo como material y sustancia metodológica para la creación artística es un ejemplo de la relación existente entre las propuestas artísticas y las manifestaciones sociales. En la vida cultural contemporánea el arte ha llegado a ocupar un espacio asociado anteriormente a la antropología, convirtiéndose en *uno de los lugares principales para el seguimiento, la representación y la realización de los efectos de la diferencia en la vida contemporánea*¹². Algunos antropólogos, como el norteamericano Clifford Geertz (1994), han establecido la relación entre la vida social y las expresiones artísticas:

*...la capacidad, tan variable entre pueblos como entre individuos, para percibir el significado de las pinturas (o de poemas, melodías, edificios, cerámicas, dramas y estatuas) es, como todas las restantes capacidades humanas, un producto de la experiencia colectiva que la trasciende ampliamente, y donde lo verdaderamente extraño sería concebirla como si fuese previa a esa experiencia. A partir de la participación en el sistema general de las formas simbólicas que llamamos cultura es posible la participación en el sistema particular que llamamos arte, el cual no es de hecho sino un sector de ésta...*¹³

1.1.1- El cuerpo: materia contenedora de lo inmaterial.

Tratando de definir quiénes somos y donde reside nuestra identidad, el cuerpo ha sido el lugar donde han coincidido conceptos que provenían del campo cultural, estético y espiritual. El conocimiento del cuerpo humano nunca ha sido el dominio exclusivo de científicos, médicos, naturalistas, anatomistas y fisiólogos, sino que, constantemente han surgido teorías provenientes de la filosofía, la religión, la literatura, en la vida cotidiana y, efectivamente, incluso en el campo del arte.

¹² MARCUS, George E. y MYERS, Fred R. (eds.): *The traffic in culture. Refiguring art and anthropology*, University of California Press, Berkeley 1995, p. 1.

¹³ GEERTZ, Clifford: *Conocimiento local. Ensayo sobre la interpretación de las culturas*, Paidós, Barcelona 1994, p. 133.

Los distintos conceptos volcados en el cuerpo humano se han combinado con intensidad variable en la evolución cultural, pero ante la evidencia del ciclo de vida y muerte, han de rendirse ante la materialidad y carnalidad del cuerpo.

Las actuales teologías monoteístas deben mucho a las consideraciones de Platón sobre el cuerpo humano. La manifiesta hostilidad de Platón hacia el cuerpo se debe a la idea de la inmortalidad del alma, que quedó señalada por el filósofo en *Felón (Sobre el Alma)*. Felón de Elis, discípulo de Sócrates, cuenta como éste sintiendo próxima su muerte, no se encuentra triste y angustiado sino sereno y alegre, porque al morir su alma quedará separada de su cuerpo corruptible y podrá dedicarse sin ningún tipo de rémora a la búsqueda del conocimiento y de la verdad, objetivo supremo de cualquier filósofo.

El enfrentamiento entre cuerpo y alma no puede estar más polarizado. El alma representa aquello invisible, inmortal y puro que permite la percepción de las ideas, por lo que está destinada a imperar sobre todas las cosas. En cambio, el cuerpo es terrenal, visible, mortal e impuro, cuyas imperfecciones sólo pueden perturbar la búsqueda del conocimiento, la verdad, la belleza y la justicia.

El cuerpo es el origen del sujeto sensible, el lugar donde suceden nuestras experiencias con el mundo exterior, físico y material a su vez. Así nuestro cuerpo se convierte en el intermediario mediante el cual podemos percibir el mundo material y sin el cual no podríamos percibir las sensaciones proporcionadas por sentidos ubicados en un cuerpo físico:

...Ejecutando cualquier acto –pensar, mirar o andar– yo siento que existo (...). En mi situación actual, mi cuerpo es el que me hace sentir que existo. Para mí, existir es vivir: sólo en tanto que corporal y viviente puedo hablar de mi existencia; si para mí hay o no hay una existencia y una vida allende mi muerte es algo en lo que puedo creer, pero de lo que no puedo tener

*experiencia. En suma: ejecutando cualquier acto yo siento que existo y que vivo...*¹⁴

La división de las disciplinas artísticas en compartimentos estancos se encuentra relacionada con la sensorialidad del cuerpo humano. En términos fisiológicos, el ser humano percibe su entorno a través de cinco sentidos (vista, oído, gusto, olfato y tacto) que proporcionan datos separados pero que no pueden ser interpretados si no es en relación recíproca. De esta forma, la concepción del cuerpo humano como alojamiento de cinco sentidos independientes ha fundamentado la división arbitraria del arte en compartimentos estancos, a veces en competencia mutua.

Las disciplinas artísticas plantean divisiones aisladas en función del sentido corporal con el que son percibidas. En la música y las artes visuales es donde más claramente se ha producido la separación sensorial (la pintura a través de la visión, la música a través del oído,...etc.), mientras que en las artes escénicas y cinematográficas se combinan al menos dos elementos (el teatro y la danza se perciben a través de la visión y el oído combinando texto y música).

Sin embargo, esta aparente simbiosis se encuentra compartimentada a su vez en disciplinas a las que se les ha encomendado la creación independiente del texto, de la música, la coreografía, la creación de espacios, etc. Las divisiones disciplinares del arte son contingentes y arbitrarias: su independencia debería parecernos una circunstancia extraña y su interrelación debería ser la norma.

1.1.2- La representación del cuerpo.

No sería correcto considerar el cuerpo humano como una simple entidad física y material; por el contrario, es también el albergue de un individuo. A partir de la década de 1960 las propuestas artísticas comenzaron a desechar la idea del cuerpo

¹⁴ LAÍN ENTRALGO, Pedro: *El cuerpo humano. Teoría Actual*, ESPASA-CALPE, Madrid 1991, pp. 140-141.

humano como objeto pintado o esculpido en favor de la representación de su complejidad.

Si hasta entonces sólo había sido representado en su exterior, mediante la figuración o la abstracción, el arte pasó a abordar la cuestión de la representación del sujeto, tanto del artista-creador, como del sujeto en general:

...la historia más reciente del arte revela un cambio importante en la percepción que posee el artista del cuerpo, que no sólo ha ejercido de "contenido" de la obra, sino también de lienzo, marco y pedestal. En el transcurso de los últimos cien años, los artistas y otros se han interrogado acerca de la manera en la que el cuerpo había sido pintado y como había sido concebido (...) Los artistas han investigado la temporalidad, la contingencia y la inestabilidad del cuerpo y han explorado la idea de que la identidad, más que una cualidad inherente se "representa" dentro y fuera de las fronteras culturales. Han explorado la noción de conciencia y han logrado expresar el "Yo" que es invisible, informe y liminar...¹⁵

La representación de la figura humana ha estado asociada a la escultura desde su origen en el Paleolítico hasta comienzos del siglo XX. La función de la escultura ha sido la de la *representación conmemorativa*¹⁶ tal y como afirmaba la teórica del arte Rosalind Krauss en referencia a la estatuaria clásica, mientras que la presencia de animales u objetos únicamente estaba destinada a convertirse en alegoría que reafirmara los atributos del representado.

El aspecto formal de la estatuaria clásica respondía a los cánones que utilizaban la figura humana como medida, destinados a ser conjuntos de normas con las que conseguir representaciones armoniosas. De esta forma, la representación del cuerpo humano pasó a ejecutarse con reglas estrictas que tenían como objetivo formular un canon que pudiera plasmar en la materia tosca la

¹⁵ WARR, Tracey (ed.) y JONES, Amelia (contr.): *The Artist's body*: Phaidon Press, 2000, p. 11.

¹⁶ KRAUSS, Rosalind: *La escultura en el campo expandido*, en FOSTER, Hal: "La posmodernidad", Ed. Kairós, Barcelona 1985, p. 63.

belleza de las ideas. En concreto, podemos observar como la evolución de la escultura griega consistió en el perfeccionamiento de la representación de la figura humana (fig. 1 y 2).



Fig. 1 Anónimo: *Kouros de Anavssos*, hacia 530 a. c. (escultura de mármol).



Fig. 2 Anónimo: *Apoxyomenos Clementino*, hacia 330 a. c. (escultura de mármol).

Estas consideraciones habrían de cambiar con la adopción del cristianismo como religión oficial del imperio romano. El cuerpo desnudo se convirtió ante los doctores de la Iglesia en muestra de la ignorancia y barbarie de los paganos, y se asimiló al pecado a través de los ritos orgiásticos, en especial de los cultos dionisiacos. En el conocido relato del Génesis, Adán y Eva, tras comer de la fruta del árbol del conocimiento, perdieron la inocencia y fueron conscientes de su propia desnudez por lo que, llenos de vergüenza, buscaron unas hojas de parra para cubrirse. El cristianismo, con su mito central del Pecado Original personificado por Adán y Eva y el descubrimiento de la vergüenza después de un acto de desobediencia, se mostró hostil a toda representación del cuerpo desnudo.

La revalorización de la representación del cuerpo humano tan sólo se produciría a partir del Renacimiento, cuando fue empleado para ilustrar pasajes de la mitología clásica escogidos como ejemplos moralizantes acordes con las prácticas cristianas o bien para escenificar la vida y martirio de los santos, donde la desnudez masculina era prácticamente insalvable para mostrar el sufrimiento de los mártires (fig. 3).



Fig. 3 Andrea Mantegna: *Martirio de San Sebastián*, 1457 (óleo sobre tabla).

En los países católicos la situación volvió a cambiar con la llegada de la Contrarreforma y en especial con la formulación de las doctrinas de San Ignacio de Loyola, que propugnaban la identificación con el sufrimiento de Cristo y de los mártires. La pervivencia de semejante corriente puede rastrearse hasta la actualidad donde, sobre todo en los medios de comunicación de masas, abundan las imágenes destinadas a ser punto focal de la empatía del espectador con el sufrimiento de otros. Incluso en las imágenes que muestran víctimas de la guerra o el esfuerzo físico de los

deportistas, es posible encontrar los esquemas compositivos y narrativos del arte religioso (fig. 4).



Fig. 4 Robert Capa, *Muerte de un miliciano*, 1936 (fotografía B/N).

En los países de confesión protestante, la representación del cuerpo cayó víctima de las fuerzas económicas y sociales que se pusieron en marcha con el mercantilismo primero y el capitalismo después. Según Michel Foucault, la sociedad contemporánea comenzó cuando se instauró una nueva serie de normas y reglamentaciones destinadas a construir un individuo útil. La salud, la prosperidad y la productividad del cuerpo son las características buscadas, por lo que el individuo sólo es percibido según su capacidad productiva y su utilidad basada en su edad específica o el nivel social al que pertenece. Para Foucault el poder se rige en términos de productividad y en realidad ni tolera ni condena ningún tipo concreto de práctica social sino que la manipulará para convertirla en productiva¹⁷.

A mediados del siglo XIX, la representación del cuerpo se orientaba hacia temas de carácter hedonista, un tipo de imágenes reclamado por el creciente público burgués. Para cubrir esta demanda el capitalismo industrial se sirvió de la representación del cuerpo humano mediante la producción masiva de imágenes

¹⁷ Víd.: FOUCAULT, Michel: *Histoire de la sexualité* (3 vols.), Galimard, París 1976-1984.

que proporcionaba la fotografía, con el objetivo de estimular la compra y la demanda, pero también para anestesiar los problemas de los menos afortunados en el desigual reparto de la riqueza. Para el antropólogo y sociólogo francés Jean-Marie Brohm, el capitalismo ha maltratado y explotado el cuerpo humano llevándolo a sus límites físicos, mediante sus promesas de lograr la “felicidad física” a través del consumo de todo tipo de bienes y servicios, a cambio no ha ofrecido ninguna mejora real a la mayoría de la gente:

*... Si el cuerpo es omnipresente en la cultura de masas es porque ésta consigue canalizar socialmente, en provecho de la estructura, el retorno de los impulsos reprimidos (...) En todos los dominios de la vida social, el cuerpo se convierte cada vez más en el objeto y el centro de ciertas preocupaciones tecnológicas o ideológicas. Ya en la producción, ya en el consumo, ya en el ocio, en el espectáculo o en la publicidad, etc., el cuerpo se ha convertido en un objeto que se trata, se manipula, se explota. En el cuerpo convergen múltiples intereses sociales y políticos de la actual civilización técnica...*¹⁸

El cuerpo desnudo, convertido en objeto de consumo, seguía siendo el tema principal de representación plástica; sin embargo, mientras en salones y academias el arte oficial seguía haciendo uso de la mitología clásica como fuente de inspiración, el gusto del público burgués se orientaba a temas en los que abundaba el desnudo femenino, antes que a los de carácter moralista. Desde entonces la fotografía convirtió la visión del cuerpo desnudo en un símbolo del goce sexual. La imagen capturada sirvió, en palabras de la teórica de cine Laura Mulvey, para *usar a otra persona como objeto de estimulación sexual a través de la vista*¹⁹. El cuerpo desnudo, representado con más abundancia que nunca, se convirtió en muestra de posesión a través de la mirada:

...las fotografías son experiencia capturada y la cámara es el arma ideal de la conciencia en su afán adquisitivo. Fotografiar es apropiarse de lo

¹⁸ BROHM, Jean Marie: “La civilisation du corps: sublimation et désublimation” en *Partisans*, nº 43, (*Sport, culture et répression*), Maspero François, Paris, julio-septiembre 1968, pp. 46-65.

¹⁹ MULVEY, Laura: *Placer visual y cine narrativo*, Ediciones Episteme, Valencia 1988, p. 52.

*fotografiado. Significa establecer con el mundo una relación determinada que sabe a conocimiento, y por lo tanto a poder...*²⁰

1.1.3. – La representación del Yo.

Desprovisto de significado, olvidado como canon de belleza o ejemplo moralizante, correspondía a los artistas esforzarse por encontrar un nuevo significado a la representación del cuerpo. A finales de la década de 1950, los artistas comenzaron a plantearse la posibilidad de representar el “Yo” interno, inicialmente a través del uso del cuerpo humano como, literalmente, herramienta artística. Según el crítico de arte Harold Rosenberg, todavía partiendo desde el territorio del arte tradicional, durante las décadas de 1940 y 1950 la *Action Painting* convirtió al trabajo pictórico en el testimonio de la acción que se desarrollaba en el estudio:

*En determinado momento, el lienzo comenzó a aparecer a un pintor americano tras otro como un coliseo en el que actuar, y no como un espacio en el que reproducir, rediseñar, analizar o “expresar” un objeto, real o imaginado. Lo que iba a pasar en el lienzo no era una imagen, sino un acontecimiento. El pintor ya no se acercó a su caballete con una imagen en su mente; se acercó a él con materia en su mano para hacer algo distinto a esa otra pieza de materia situada delante de él. La imagen sería el resultado de este encuentro*²¹

La serie de fotografías con las que Hans Namuth documentó en 1949 la técnica del *dripping* empleada por Jackson Pollock (1950, fig. 5), se convertirían en uno de los catalizadores del arte de acción. Estas pinturas no deben ser interpretadas según los elementos clásicos de composición, color, luz, sombra, etc., sino que se convierten en la prueba documental de los movimientos efectuados por el artista alrededor de la obra mientras la estaba ejecutando. El espectador que contempla los lienzos de Pollock no debe reflexionar acerca de la caótica

²⁰ SONTAG, Susan: *Sobre la fotografía*, Edhasa, Barcelona 1996, p. 14.

²¹ ROSENBERG, Harold: “The American Action Painters” en *Art News* (nº 51/8), 1952, p. 22.

superposición de colores o ante la ausencia de formas reconocibles, sino seguir ese aparente caos para reconstruir la suerte de danza efectuada por el artista mientras se movía alrededor de la obra.



Fig. 5 Hans Namuth: Jackson Pollock trabajando en una de sus telas, 1950 (fotografía B/N).

Junto a Pollock, los trabajos del francés Yves Klein y del italiano Piero Manzoni realizados a finales de la década de 1950, son considerados los precursores del arte corporal. Klein, proveniente del campo de la pintura, desarrolló inicialmente algunos trabajos de naturaleza conceptual, como *Zone de Sensibilité Picturale Immatérielle* (1959–1962), que consistía en la venta de documentación elaborada por el artista que certificaba la propiedad de un espacio vacío (la Zona Inmaterial), a cambio de una cantidad de oro que Klein arrojaría al Sena después de que el comprador hubiera quemado su título de propiedad, todo ello desarrollado ante la mirada de un crítico de arte o el director de un museo que actuarían como testigos de la acción artística²².

²² STICH, Sidra: *Yves Klein*, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 1995, p. 156.



Fig. 6 Yves Klein: *Saut dans le vide*, 1960 (fotografía B/N).



Fig. 7 Yves Klein: *Anthropometries du periode bleu*, 1960 (acción en vivo/fotografía B/N).

Sin embargo, serían otros trabajos relacionados con el arte corporal, como *Saut dans le vide* (1960, fig. 6) o *Anthropometries du periode bleu* (1960, fig. 7), los que le valdrían a Klein ser considerado uno de los precursores del arte de acción. En ambos trabajos el cuerpo aparece sin intención representativa; si la sensación de ingravidez del cuerpo y la suspensión temporal que aparece en *Saut dans le vide* se logra con un sencillo fotomontaje que trató de hacer pasar como una acción real, en *Anthropometries du periode bleu*, el cuerpo era usado como una forma de traspasar la pintura al lienzo mediante el procedimiento de embadurnar de pintura el cuerpo de varias modelos femeninas para luego dejar su impronta sobre la tela en blanco.



Fig. 8 Piero Manzoni: *Huevo escultura*, 1960 (fotografía B/N).

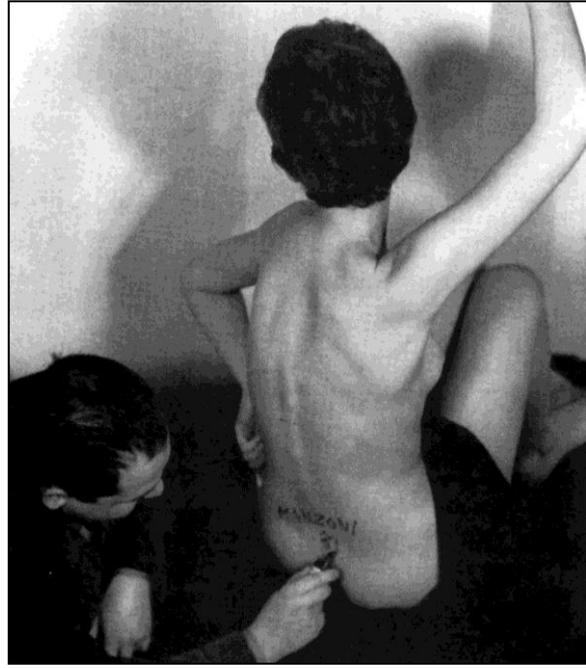


Fig. 9 Piero Manzoni: *Escultura viva*, 1961 (fotografía B/N).

Por su parte, Piero Manzoni, que inició su carrera de forma autodidacta en el campo de la escultura, pronto pasó al terreno conceptual, centrando su trabajo en demostrar que el cuerpo del artista es un *productor de arte*. Manzoni tomó literalmente la célebre frase de Kurt Schwitters *Todo lo que escupe el artista es arte*²³. Aunque Schwitters pretendía asentar que cualquier material en manos de un artista podía ser convertido en arte, Manzoni se empeñó en demostrar que no sólo cualquier producto del artista se convertirá en arte (un objeto en principio), sino que también lo será un elemento inmaterial (como el pensamiento del artista), y todo aquello que pueda emanar de aquél, sea su aliento, su sangre, sus excrementos, su huella dactilar (fig. 8) o su firma estampada en un cuerpo (fig. 9).

²³ ELGER, Diezmar (autor) y GROSENICK, Uta (editor): *Dadaism*, Taschen, Colonia 2004, p. 82.

De forma paulatina, una cada vez mayor variedad de trabajos que partían de prácticas dispersas del arte conceptual, del happening, del arte corporal o incluso del land art, confluyeron en la performance. A lo largo de la década de 1960 aparecieron en escena artistas, como Yoko Ono, Carolee Schneemann, Joseph Beuys, etc.

En una primera versión de *Wall piece for orchestra* (1962), Yoko Ono se arrodillaba en el suelo del escenario para golpear repetidamente el suelo del escenario con su cabeza. En una segunda versión de la acción (fig. 10.1 y 10.2), fueron los integrantes de una orquesta musical quienes alienados a lo largo de la pared comenzaron a golpearla con sus cabezas, mientras el músico conceptual Henry Flynt improvisaba una pieza musical con instrumentos fabricados con palillos y gomas elásticas. En un momento dado, el también músico La Monte Young liberó una mariposa entre el público y declaró haber compuesto con ello una pieza titulada *Composition 1960 #5*.



Fig. 10.1 y 10.2 Yoko Ono: secuencia de *Wall piece for orchestra*, 1962 (vídeo B/N).

Meat Joy (1964) ideada por Carolee Schneemann, fue representada por primera vez en el Festival de Expresión Libre en el Centro Americano de París el 29 de mayo de 1964. En ella, ocho mujeres vestidas con ropa interior, bailaban y jugaban con varios objetos y sustancias, entre ellas pintura fresca, embutidos, trozos de papel, pescado y pollos crudos (fig. 11.1 y 11.2). Ese mismo año, la pieza volvió a ser representada en la Iglesia Judson de Nueva York para ser fotografiada y filmada, dando lugar a una obra audiovisual de 6 minutos. La banda sonora

consistía en una voz femenina que hablaba alternativamente en inglés y francés, mientras era interrumpida por extractos de música.

Schneemann dio instrucciones a las ocho intérpretes para, simplemente, dar curso libre a su sentido de la improvisación: debían arreglárselas para manipular los pedazos de carne y pescado (llevados al escenario por un noveno personaje), con la única condición de que no debían tocar el suelo. Las actantes debían sujetar la carne y demás objetos, guardarlos entre sus brazos o bien librarse de ellos pasándolos a una de sus compañeras. Según se desarrollaba la obra, las intérpretes comenzaron a embadurnarse de pintura y a envolverse en película de plástico, moviéndose, agitándose y utilizando sus cuerpos como pinceles por el escenario.

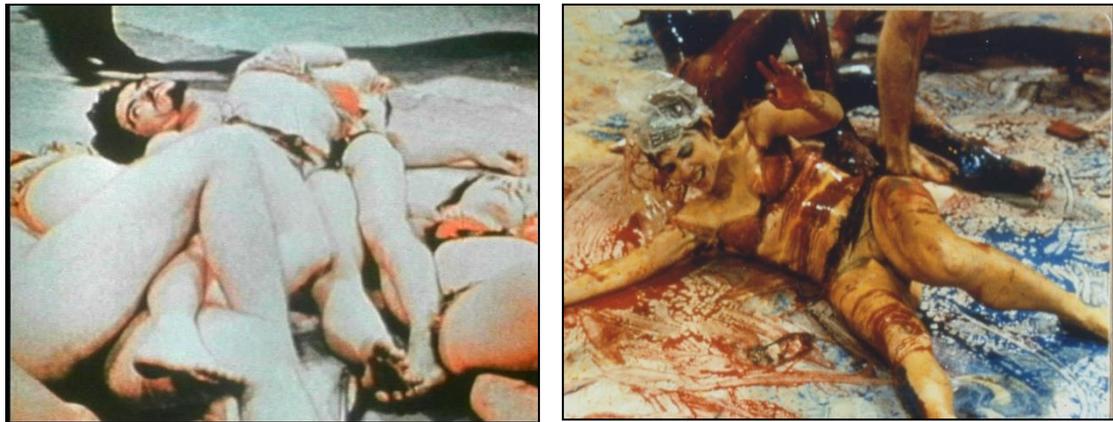


Fig. 11.1 y 11.2 Carolee Schneemann: *Meat Joy*, 1964
(acción en vivo/película cinematográfica 16 mm).

Tanto en su forma como en su desarrollo, todavía dejando mucho a la improvisación, *Meat Joy* estaba mucho más cerca del *happening* que de la *performance*; según la autora, era más importante la concepción de la obra que su realización o el resultado final. Carolee Schneemann describió este trabajo como *rito erótico, excesivo, una celebración de la carne*:

...Meat Joy tenía el carácter de un rito erótico: excesivo, indulgente, una celebración de la carne como material: pescado crudo, pollos, salchichas, pintura fresca, plástico transparente, pinceles de cerda, trozos de papel. Es la propulsión hacia el éxtasis: desplazándose y girando entre la ternura, lo

*salvaje, la precisión, el abandono: cualidades que podrían ser en cualquier otro momento sensualidad, comicidad, alegría, repulsión...*²⁴

Reflexionando en torno a la problemática del cuerpo, las distintas prácticas que iban combinando presupuestos conceptuales, acciones artísticas y prácticas corporales acabarían confluyendo en la performance: un arte híbrido que mezcla formas provenientes del campo de las artes plásticas y otras del campo de las artes teatrales, donde el cuerpo humano se ha convertido en materia de investigación, creación y objeto artístico. Según la historiadora del arte norteamericana Amelia Jones, la performance es un arte basado en el tiempo, caracterizado por la confrontación del cuerpo del artista con una audiencia en vivo²⁵.

En *Ritmo Cero* (1974), Marina Abramovic no sólo puso en práctica literalmente esta afirmación, sino que quiso comprobar hasta dónde podía llegar la relación entre el artista y el público. Marina Abramovic seleccionó un total de 72 objetos que, indistintamente, podían provocar daño o placer: entre ellos había pintalabios, fruta, bebidas, plumas, una rosa, unas tijeras, un cuchillo, un látigo, una pistola y su munición (fig. 12).



Fig. 12 Los objetos dispuestos para *Ritmo Cero*, 1974 (fotografía B/N).

²⁴ KOSTELANETZ, Richard: *A Dictionary of the Avant-Gardes*, Routledge, Londres 2013, p. 548: entrada *Schneemann, Carolee*.

²⁵ JONES, Amelia: "The Artist is Present: Artistic Re-enactments and the Impossibility of Presence", en *TDR: The Drama Review* (Vol. 55, nº 1), 2011, pp. 16-45.



Fig. 13.1 y 13.2 Marina Abramovic: *Ritmo Cero*, 1974
(performance en vivo/ fotografías B/N)

Estos objetos fueron presentados en una galería de Nápoles, donde Abramovic se situó en el espacio expositivo, invitando a los asistentes a que utilizaran los objetos en ella en la forma que ellos eligieran. Inicialmente, los espectadores actuaron con cierta precaución y pudor, que fueron siendo superados según algunos asistentes se animaban a actuar (fig. 13.1).

Durante varias horas, en las que Marina Abramovic permaneció impasible y sin reaccionar ante todas las acciones algunos asistentes pintaron los labios de la artista, otros le ofrecieron la rosa y otros le clavaron las espinas, otros usaron las tijeras para desgarrar sus ropas, incluso alguien apuntó con el arma a la artista (fig. 13.2). Posteriormente Marina Abramovic declaró que se sintió *realmente violada* (...) *Todo esto creó una atmósfera agresiva*. Después de exactamente seis horas, la duración prevista para la acción, la artista se levantó y caminó hacia el público: *Todo el mundo salió corriendo para evitar un enfrentamiento real...*²⁶.

En la performance el cuerpo humano es, literalmente el soporte de la acción: en *Two Stage Transfer Drawing* (1972, fig. 14.1 y 14.2), Dennis Oppenheim dibujaba unos trazos en la espalda de su hijo quien, a su vez trataba de reflejar el mismo esquema en la espalda de su hermano según percibía el movimiento de los trazos en su espalda; de igual forma, el muchacho trataba de reproducir el diseño en una pared.

²⁶ ABRAMOVIC, Marina y DANERI, Anna (ed.): *Marina Abramovic*, Charta, Milán 2002, p. 30.



Fig. 14.1 y 14.2 Dennis Oppenheim: *Two Stage Transfer Drawing*, 1972 (performance/vídeo B/N).

Rachel Lachowicz, en *Red not Blue* (1995) también se sirvió del cuerpo como soporte físico de la acción. La performance consistió en varias acciones en las que la artista, ataviada con un vestido de fiesta, dirigió a varios modelos masculinos para reproducir la fotografía *El violón de Ingres* de Man Ray (fig. 15) y las pinturas antropométricas de Klein (ver fig. 7 en pág. 41). En el primer caso, utilizó lápiz de labios rojo para trazar sobre la espalda de un modelo unas líneas que simulaban las aperturas en la caja del violón (los oídos o “efes”) que mejoran su acústica (fig. 16), firmando posteriormente su obra al estilo de Piero Manzoni (ver fig. 9 en pág. 43).



Fig. 15 Man Ray: *El violón de Ingres*, 1924 (fotografía B/N).



Fig. 16 Rachel Lachowicz: *Red not Blue*, 1995 (performance en vivo/fotografía color).

Para realizar su particular versión de las pinturas antropométricas de Klein, Lachowicz embadurnó el cuerpo desnudo del modelo con una pintura realizada con ceras, aceites y pigmento rojo para maquillaje, para luego dejar estampada su musculatura sobre una hoja de papel dispuesta en el suelo (fig. 17.1); finalmente, utilizó una barra realizada con los mismos materiales que en la acción anterior, a modo de barra de labios acoplada a los genitales del modelo, con la que realizó diversos trazos en otra hoja de papel dispuesta en la pared (fig. 17.2) .



Fig. 17.1 y 17.2 Rachel Lachowicz: *Red not Blue*, 1995 (performance en vivo/fotografía color).

Trabajando con el cuerpo como elemento principal, la performance ha explorado sus debilidades y sus límites. En *Sick Film* (2006), de Martin Creed, diversos personajes entran en un escenario completamente blanco e inmaculado... para provocarse el vómito (fig. 18.1 y 18.2). El primer personaje es una chica que, un intento tras otro, apenas arroja unas gotas de bilis antes de abandonar la escena; un nuevo personaje lo hace algo mejor, mientras que el tercero arroja una cantidad respetable de vómito. Los siguientes personajes vomitan cantidades mayores en una suerte de *crescendo* hasta que los veinte minutos de la pieza culminan con el último personaje que vomita de forma copiosa sobre el escenario.

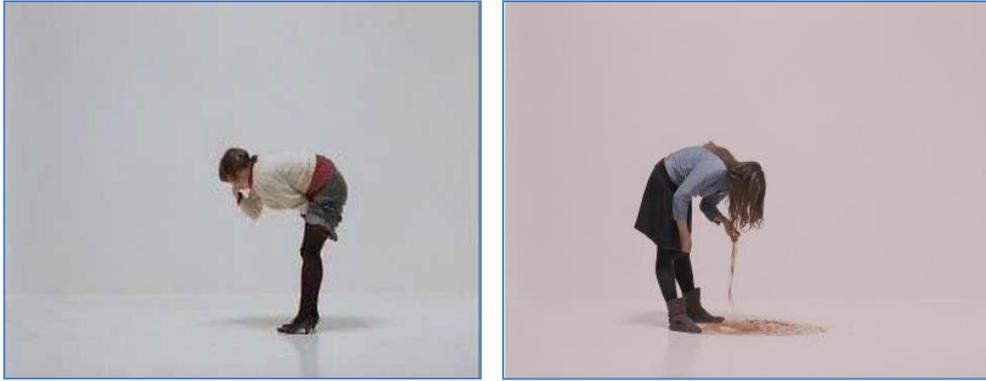


Fig. 18.1 y 18.2 Martin Creed, *Sick Film*, 2006 (película cinematográfica 35 mm).



Fig. 19 Martin Creed: *Sick Film*, 2006–2009 (video–instalación de cuatro canales).

La grabación original fue realizada en película cinematográfica de 35 mm. (lo que implicaba la voluntad de obtener una cierta calidad en la imagen), para luego ser volcada al formato de vídeo con la intención de realizar posteriores exhibiciones en forma de una pieza de cuatro canales de vídeo en los que cada pantalla mostraba simultáneamente y de forma desfasada a los diferentes personajes que habían aparecido en la pieza original (fig. 19).

En definitiva, desde su nacimiento durante la década de 1960, la performance revalidó el principio de que la idea prevalece sobre el producto creando obras no comercializables cuyo tema central es el cuerpo. Habiendo sido la representación del cuerpo humano la piedra angular de la cultura clásica como medida básica de la belleza, fue relegado con la llegada de las prácticas ascéticas del cristianismo, el cuerpo desnudo volvió a ser rehabilitado durante el

Renacimiento para caer de nuevo víctima de las fuerzas económicas y sociales del siglo XIX que lo convirtieron en una mercancía más. Con los movimientos de vanguardia, la representación del cuerpo humano fue desvaneciéndose de forma progresiva hasta ser irreconocible por el gran público. Finalmente, y a través de la imagen electrónica, los artistas han recuperado la representación figurativa del cuerpo, presentándolo de todas las formas posibles: desnudo, vestido, atado, golpeado y herido, en reposo, en acción o sacudido por convulsiones, en público o en privado...

1.2 – Arte de acción: intencionalidad artística en un suceso.

El llamado *Arte de Acción* es una práctica que considera que el verdadero acto de creación artística se encuentra en la acción; sus diferentes modalidades comenzaron a desarrollarse en un período que abarca aproximadamente la última mitad de la década de 1950 y la primera mitad de la década de 1960. Por entonces el objeto artístico comenzaba a ser percibido como algo superfluo que no era sino un producto más, especialmente caro eso sí, de la sociedad de consumo.

Percibidas hoy con la perspectiva que permite el paso del tiempo, estas concepciones fueron tan efímeras como las acciones que las sustentaban. Sin embargo, por aquel entonces precisamente esas acciones se convertían en prolongación de aquellas teorías, dado que las obras resultantes eran intangibles, aunque perceptibles por los sentidos humanos y no dejaban tras de sí productos, huellas o restos (o al menos, lo hacían en cantidades mínimas), por lo que no podían ser convertidos en productos comerciales.

Las manifestaciones más conocidas del arte de acción son los *happenings* y las *performances*. Siendo prácticas muy similares entre sí, el happening se basa principalmente en la participación del público, mientras que la performance se interpreta ante un público pero no necesariamente con su participación. Un happening sería un acontecimiento *improvisado por los artistas con la participación efectiva del público, sin la intención de narrar una historia o de producir un sentido o*

*una moral, utilizando todas las artes y la realidad ambiente*²⁷. Por su parte, el desarrollo de una performance tiene lugar de una forma muy similar a la de una actuación teatral y, como se ha mencionado, no supone que el público participe directamente en la obra.

En su forma actual, la performance tiene múltiples orígenes que están vinculados a manifestaciones de tipo *happening*, al movimiento Fluxus, al *body art* y, en general, al arte conceptual. Sin embargo, las bases teóricas de la acción artística serían establecidas por el *collage* y el *ready-made* que, en esencia, descubrieron las cualidades artísticas de cualquier objeto mediante su reubicación en un contexto artístico. Poco después futurismo, dadaísmo y constructivismo pasaron a aplicar esta misma consideración a un suceso, a un acontecimiento, de forma que, convenientemente reubicado, se convertiría en una *acción* artística: las *serati* futuristas-constructivistas y las veladas dadaístas²⁸. Los numerosos antecedentes de la performance tienen en común la acción artística, es decir, la puesta en escena de una situación efímera que el artista propone al espectador para que éste la perciba en términos sensoriales, pero no sólo a través de elementos que estimulen su visión, oído, tacto, olfato, sino que también actúen sobre su memoria, conocimientos y sentimientos. De esta forma, basándonos en lo que el poeta y ensayista francés Jacques Donguy consideraba precursores *del cuerpo en el arte contemporáneo* (ver nota al pie nº. 8), podemos distinguir una serie de movimientos artísticos basados en la acción como idea principal que sentaron las prácticas que cristalizarían en la performance.

1.2.1 - La vanguardia japonesa: Gutai.

Una de las primeras materializaciones de la acción entendida como arte, y antecedente directo del happening, fue la *Asociación de Arte Gutai*, fundada en

²⁷ PAVIS, Patrice: *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética y semiología*, (2Vols.), Paidós Ibérica, 1980, (Vol. I), p. 251 (entrada *happening*).

²⁸ GOLDBERG (Op. Cit.), p. 12.

Osaka en 1954 por el pintor Jiro Yoshihara. Primer movimiento artístico de vanguardia en Japón tras la Segunda Guerra Mundial, Gutai era en cierto modo el equivalente a la pintura *informal* europea y la *action painting* norteamericana.

Las primeras escenificaciones de Gutai consistieron en una suerte de ceremonias muy acordes con el espíritu ritual japonés, exposiciones al aire libre y teatralizaciones, consideradas escandalosas y publicitarias, que anunciaban lo que luego sería el *happening*. La Primera Exhibición de Arte Gutai tuvo lugar en 1955 en el Ohara Kaikan de Tokio, donde Atsuko Tanaka ofreció desfiles de moda con vestidos recubiertos de bombillas y fluorescentes. En *Desafiando Barro* (1955, fig. 20), Kazuo Shiraga se lanzaba sobre una tonelada de barro contra el que, en un acto gestual primario, estuvo luchando como si se tratara de un combate de Sumo. La energía física de esta obra quedaba marcada por el movimiento del cuerpo del artista, al mismo tiempo sujeto y origen de la creatividad. Al retirarse, el barro había retenido la impronta del esfuerzo físico del artista sobre la materia, que quedó transformada en lo que esencialmente era una pintura bidimensional modelada en barro.



Fig. 20 Kazuo Shiraga,
Desafiando Barro, 1955
(acción en vivo/fotografía B/N).

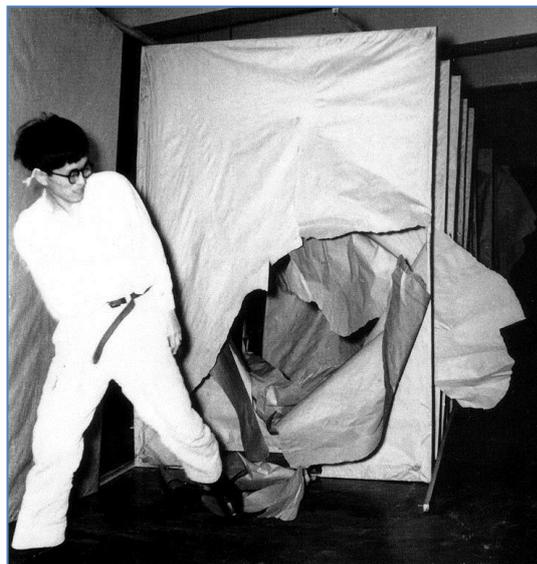


Fig. 21 Saburo Murakami: *Penetrando por Muchas Pantallas de Papel*, 1956
(acción en vivo/fotografía B/N).

Este primer festival Gutai concluyó cuando los participantes quemaron simbólicamente su trabajo en una hoguera como prueba de lo efímero y temporal de sus realizaciones. Las fotografías tomadas durante el festival se convirtieron en un aspecto fundamental para documentar la transitoriedad de lo sucedido, aspecto éste que a partir de entonces asumirían todos los movimientos artísticos basados en la acción. Al año siguiente, durante la Segunda Exhibición de Arte Gutai, Saburo Murakami llevó a cabo *Penetrando por Muchas Pantallas de Papel* (1956, fig. 21), en el que el artista dispuso una línea de pantallas de papel de 366 x 183 cm. tensadas sobre bastidores de madera para, acto seguido, atravesarlas y rompiendo, literalmente, la superficie plana del lienzo pictórico.

En 1956 Yoshihara publicó el manifiesto Gutai en el que, entre otras preocupaciones, expresaba su fascinación con la belleza que surge de los objetos dañados o deteriorados. El proceso de destrucción era celebrado como una forma de revelar la forma interior de un material o de un objeto determinado:

*...nos encontramos con una belleza contemporánea en el arte y la arquitectura del pasado devastado por el paso del tiempo o los desastres naturales. Aunque su belleza es considerada decadente, puede ser que la belleza innata de la materia esté resurgiendo tras la máscara de embellecimiento artificial. Inesperadamente las ruinas nos dan la bienvenida con calidez y amabilidad; nos hablan a través de sus hermosas grietas y escombros...*²⁹

Como se ha anotado, el grupo Gutai estaba muy influenciado por la pintura y así, en el segundo festival en una nueva interpretación de la pintura gestual de Jackson Pollock, Shozo Shimamoto arrojó botellas de pintura roja, naranja y negra sobre un lienzo extendido en el suelo, de manera que el impacto de la pintura se convertía en huella de aquella acción (fig. 22).

²⁹ YOSHIHARA: Jiro "Gutai bijutsu sengen" en *Geijutsu Shinchō* 7, (nº. 12), 1956, pp. 202-204.



Fig. 22 Shozo Shimamoto: *Pintando Arrojando Botellas de Pintura*, 1956
(acción vivo/fotografía B/N).

No fue hasta la aparición del festival *Arte Gutai sobre escena*, una suerte de “exposición sobre escenario”, que tuvo tres ediciones entre 1957 y 1958, cuando se planteó la posibilidad de realizar las acciones sobre un espacio escénico, dotando a la pintura, según Saburo Murakami, *de un nuevo sentido*³⁰. Los artistas de Gutai seguían vinculados a la posición del artista plástico pero ahora, desde su nueva ubicación en un escenario, iban a adoptar un papel muy similar al del protagonista principal en una representación teatral.

1.2.2 - Algo que ocurre: el Happening.

El happening no es sino una más entre las muchas formas que ha tomado el arte de acción en el transcurso de las décadas de 1960 y 1970; según Richard Martel, estas formas *son plurales y se las denomina de muchas formas diversas. Hay una*

³⁰ ATSUO, Yamamoto; TIAMPO, Ming y MÉREDIEU, Florence de: *Gutai. Moments de destruction. Moments de Beauté*, Blusson, Paris 2002, p. 8.

*denominación que es la de performance, otras es Fluxus, otra aún, happening, y no sé, event...*³¹

A finales de la década de 1950, Allan Kaprow concluía que la pintura debía ser un complemento de la acción y que el gesto del artista en el acto de pintar es el verdadero acto creativo. Estos conceptos son los que habrían de llevar a la aparición del *happening*, el acontecimiento en el que “algo” ocurre y se deja evolucionar. Sin contenidos narrativos explícitos, en el happening el público protagonizaba la acción junto al artista, aunque fuera a éste a quien le correspondía la concepción del acontecimiento. Al mismo tiempo que se relegaba la representación de algo concreto, la dimensión plástica del acontecimiento era resaltada mediante elementos como el entorno, la música y el color, tratando de agudizar la sensibilidad estética y perceptiva de los participantes.

La acción del happening no debe dejar huella, existiendo únicamente en la mente de los artistas y los espectadores a quienes exige un nuevo tipo de atención y participación, un esfuerzo suplementario de concentración. El happening responde, según el catedrático de Teoría del Arte Simón Marchán Fiz, *a la intención de apropiar directamente la vida a través de una acción entre los modelos intervencionistas de apropiación y estrategia de cambio de la realidad desde la perspectiva de una investigación del comportamiento...*³².

Para Nikos Stangos, *un happening es una obra de arte que conlleva la interacción de personas y cosas dentro de un marco o situación dada (...) aunque en ellos intervengan personas y objetos, son esencialmente acontecimientos abstractos, que guardan más o menos la misma relación con una representación teatral convencional que una pintura abstracta moderna con un Rubens o un Teniers...*³³.

³¹ Richard Martel en DONGUY (Op. Cit.), Vol. I, p. 158.

³² MARCHÁN FIZ, Simón: *Del Arte objetual al Arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad post-modernidad*, Akal, Madrid 1997, pp. 193-194.

³³ STANGOS, Nikos: *Conceptos de arte moderno*, Alianza Editorial, Madrid 1986, p. 191.

Esta relación del happening con el teatro fue anotada por historiadores y teóricos del arte, como el profesor de teatro Michael Kirby, para quien el happening es al teatro lo que el collage fue a la pintura³⁴. De hecho, se suele considerar como el antecedente más directo de los happenings a *Theater piece N°1*, concierto organizado en 1952 por John Cage en el Black Mountain College, con la participación del pintor Robert Rauschenberg y del coreógrafo Merce Cunningham. Posteriormente, Cage definiría esta obra como “una reunión de acontecimientos teatrales sin guión o trama”. Otras fuentes conceden a Allan Kaprow, alumno de Cage, la autoría de tal frase para describir la “improvisación” que observó en el *picnic artístico* organizado en la granja del actor George Segal en abril de 1957.

En enero de 1958 la definición de Cage–Kaprow apareció en *The Antologist*, la revista de arte y literatura del Rutgers College de Nueva Jersey, pasando a generalizarse desde entonces su empleo en EE.UU. En octubre de ese mismo año, Kaprow utilizó el término en su ensayo *The legacy of Jackson Pollock* publicado en la revista *Artnews*, para indicar que la pintura debía ser un complemento de la acción y que el gesto del artista en el acto de pintar es el verdadero acto creativo; características como la elaboración virtuosa y la durabilidad de la obra debían ser abandonados y en su lugar el artista debía trabajar con objetos y materiales cotidianos:

*...encontrados en cubos de basura, en archivos policiales, en vestíbulos policiales; vistos en los escaparates de las tiendas y en las calles...un olor a fresas trituradas, una carta a un amigo, o una valla publicitaria que anuncia Drano (producto de limpieza); tres toques en la puerta principal, un rasguño, un suspiro, o una voz leyendo sin fin, un destello cegador staccatto (“destacado”: en referencia a una nota musical), un sombrero de jugador de bolos, todos se convertirán en materiales para este nuevo arte concreto (...)
Los jóvenes artistas de hoy no necesitarán volver a decir “Soy un pintor” o “un*

³⁴ KIRBY, Michael: *Happenings. An illustrated anthology*, E.P. Dutton & Co., Nueva York 1966, p. 11.

*poeta” o “un bailarín”. Son simplemente artistas. La vida al completo les
estará abierta...³⁵*

Los happenings (que por entonces Kaprow aún definía como piezas teatrales no convencionales) eran considerados aventuras escénicas, ya que se desarrollaban con cierta libertad, sin actos, principio o fin, sin seguir una estructura concreta y sin fijar delimitaciones de los papeles del espectador y el actor. Era la reacción del espectador la que decidía el transcurrir del evento y, a la vez, lo convertía en un suceso irrepetible sobre un acontecimiento completamente incierto (ya que nadie, ni siquiera los mismos participantes, sabía lo que podía suceder).

El bautismo oficial del término *happening* se atribuye al novelista norteamericano Jack Kerouac³⁶, que llamó a Kaprow *el hombre happening* tras presenciar la puesta en escena de *18 Happenings in 6 parts*. Con este trabajo Kaprow iba a fusionar su anterior trayectoria pictórica (encuadrada en la *action painting* y claramente deudora de Jackson Pollock) con los eventos de los que había sido testigo en el Black Mountain Collage. Sin embargo, existía una diferencia fundamental entre los eventos de Cage y los de Kaprow, que venía dada por el papel que cada uno otorgaba a la participación del espectador. Mientras Cage renunciaba por completo al control del espectador, dejándole libertad total para actuar en el evento, Kaprow consideraba al espectador como un elemento a través del cual plasmar su particular visión artística³⁷.

En *18 Happenings in 6 parts*, presentado por primera vez el 4 de octubre de 1959 en la Galería Reuben de Nueva York, Kaprow dividió el espacio de representación con láminas de plástico transparente para delimitar tres volúmenes a los que el público podía acceder (fig. 23). Cada habitáculo estaba iluminado con tonalidades distintas y se habían colocado algunas sillas para los

³⁵ KAPROW, Allan: *Essays on the Blurring of Art and Life*, University of California Press, Berkeley 1993, p. 9.

³⁶ GÓMEZ GARCÍA, Manuel: *Diccionario Akal de teatro*, Akal, Madrid 1999, p. 396.

³⁷ IBÍD.

espectadores, rótulos con palabras pintadas burdamente, elementos referenciales a obras pictóricas de Kaprow y algunos bodegones de frutas de plástico.

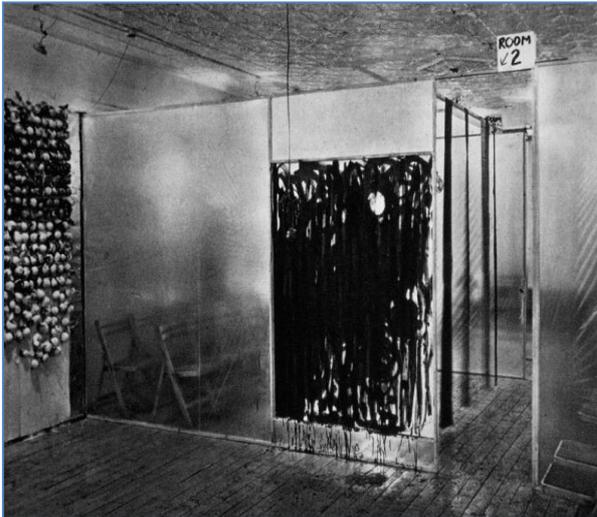


Fig. 23 Uno de los tres espacios que conformaron *18 Happenings in 6 parts*, 1959 (fotografía B/N).

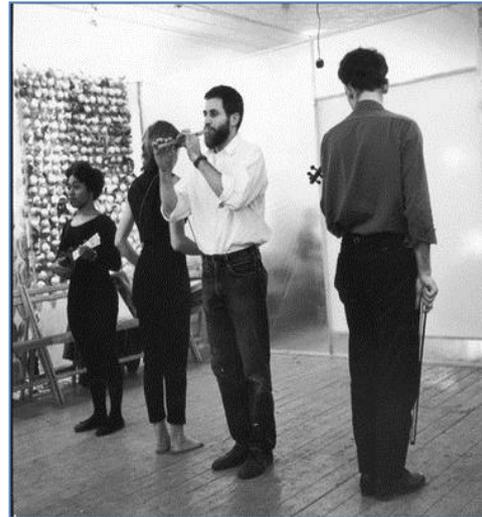


Fig. 24 Allan Kaprow toca la flauta en uno de los 18 eventos (happening/fotografía B/N).

Todas las acciones estaban acompañadas de música, en cierta manera mecanizada, que se escuchaba a través de unos altavoces a la vez que se producían cambios en la iluminación. La finalización del happening se indicaría con dos campanadas; se especificaba que el espectador no debía aplaudir después de cada parte pero que, si lo deseaba, se podría aplaudir al finalizar la sexta parte. El resultado fue un ambiente interactivo en el que Kaprow consiguió manipular a los espectadores de una manera por entonces sin precedentes³⁸.

En 1966 Kaprow escribió su ensayo *Asemblages, environments & happenings*, en el que detallaba los materiales y propiedades de éstas prácticas y esbozaba la trayectoria de prolongación que iba del environment hacia el happening. De hecho, consideraba que estas dos prácticas artísticas eran

³⁸ SCHIMMEL, Paul: "Leap into the Void: Performance and the Object", en VV.AA.: *Out of Actions: between performance and the object, 1949-1979*, Thames and Hudson Ltd., Los Ángeles / Londres 1998, p. 361.

fundamentalmente idénticas: *los lados pasivo y activo de una única moneda*³⁹. Por otra parte Kaprow había observado que muchos de los primeros happenings, habían incurrido en ciertos errores que habían ahogado la experimentación y el cambio, principalmente debido al uso de algunas convenciones teatrales, como delimitar espacios para los espectadores que separaban a la audiencia de la acción, lo que levantaba ciertas expectativas ligadas a las producciones teatrales y hacían que los happening fueran vistos como *encantadoras diversiones (...) con cierto regusto a actuaciones de clubes nocturnos, espectáculos, peleas de gallos y barracones de feria*. Para evitar la repetición de estas situaciones, Kaprow elaboró su famosa lista de siete reglas con las que proponía una verdadera pedagogía para el happening:

a) *La línea entre arte y vida debe mantenerse tan fluida, y sin embargo tan indistinguibles, como sea posible (...)*

b) *(...) la fuente de temas, materiales, acciones y la relación entre ellos debe derivarse de cualquier lugar o período, excepto de las artes, sus derivados y sus medios (...) El happening es entendido como arte, ciertamente, pero esto es debido a la ausencia de un término mejor, o de algún otro que no causara una discusión interminable. Personalmente, no me importaría si fuera llamado deporte (...)*

c) *La realización de un happening debe tener lugar en espacios amplios, a veces móviles y cambiantes. Un único espacio de representación tiende hacia lo estático, y más significativamente, se asemeja a la práctica convencional del teatro (...)*

d) *El tiempo, vinculado estrechamente a consideraciones espaciales, debe ser variable y discontinuo...el tiempo o su espaciamiento adquirirá un orden que estará determinado más por el carácter de los movimientos en el interior de los ambientes que por un concepto fijo de desarrollo regular y conclusión. No hay necesidad de coordinación rítmica entre varias partes de un happening a menos que sea sugerido por el evento mismo (...)*

³⁹ KAPROW, Allan: *Asemblages, environments & happenings*, Harry N. Abrams, Nueva York 1966, p. 184.

e) El happening sólo debe ser ejecutado una vez (...) debido a la casualidad, o la duración de los materiales (especialmente de los perecederos), o a la mutabilidad de los sucesos, es altamente improbable que un happening del tipo que estoy perfilando pueda ser repetido (...)

f) Se deduce que la audiencia debe ser eliminada enteramente. Todos los elementos –gente, espacio, los materiales particulares y el carácter del ambiente, el tiempo– pueden ser de este modo integrados. Y el último jirón de la convención teatral desaparece (...)

g) La composición de un happening se desarrolla exactamente como en los ensamblajes y environments, esto es, evoluciona como un collage de sucesos en determinados abanicos de tiempo y en determinados espacios. Cuando pensamos en "composición", es importante no pensar en ella como una "forma" auto-suficiente...más bien, la composición es entendida como una operación dependiente de los materiales (incluyendo la gente y la naturaleza) y fenomenalmente indistinto de ellos. Tales materiales y sus asociaciones y significados, como he apuntado, generan la relación y movimientos del happening en lugar de su inverso. La sentencia "la forma crea la función" es todavía una sentencia válida..."⁴⁰

En definitiva, el happening consiste en la ejecución de una acción capaz de intensificar la conciencia del espectador en torno a un suceso cotidiano que, de esta forma, quedará convertido en elemento creativo y, por tanto, en algo extraordinario. Tanto la realización de *18 Happenings in 6 parts* como el decálogo formado por las siete reglas de Kaprow, habrían de establecer las bases sobre las que se desarrollaron no sólo los happenings, sino las acciones de performance. En todos los trabajos de happening es posible identificar varias de las características comunes con las que quedó impregnada esta práctica:

1. – El happening posee una forma abierta y, si bien no está desestructurada, sí es altamente cambiante. El autor puede preparar un guión en el que expresará la idea inicial de la acción pero que, necesariamente, será tan sólo

⁴⁰ IBÍD., pp. 189-198.

una “guía” cuyos detalles concretos quedarán determinados por la evolución futura de la acción.

2. – Dado que no posee una estructura fija y determinada de antemano, el tiempo del happening es variable y discontinuo. En realidad el tiempo en el happening no debe entenderse como el transcurso de una sucesión de instantes comprendidos entre el comienzo y el fin de la acción, sino más bien como aquél que ha experimentado el espectador durante la acción.

3. – El papel del espectador en el happening es el de convertirse en parte de la acción; no es necesario que el espectador conozca la idea que el autor quiere desarrollar pero sí debe, al menos, conocer parte del esquema y recibir algunas instrucciones acerca de lo que se espera de él. Por lo general, se acepta que en el happening no existe diferenciación entre actor y público, pues ambos desempeñan cada uno de esos roles. Cuanto mayor es la integración del espectador en la acción, el happening se aleja más del teatro.

4. – Cualquier objeto, fragmento de realidad, o incluso un suceso, es susceptible de convertirse en material para el happening: subir o bajar una escalera, sentarse, vestirse o desvestirse,...etc., cualquier acto capaz de provocar un estímulo sensible en el espectador.

1.2.3 – Dé-collage: el happening en Europa.

El happening que se desarrollaba en Estados Unidos tenía un marcado carácter lúdico, sin establecer contacto con los sucesos que tenían lugar fuera del lugar de representación. Fue ésta, sin duda, la gran aportación europea al happening; de modo simultáneo a Kaprow, Wolf Vostell estaba desarrollando en Europa sus primeros trabajos basados en su observación de la situación política y social. Vostell, quien siempre reconoció la influencia que ejerció en su trabajo el dadaísmo de Colonia o el teatro de la Bauhaus y Kurt Schwitters, estaba llevando a cabo acontecimientos artísticos que denominaba *acciones “dé-collage”*. El término le fue

inspirado por la portada del periódico *Le Figaro* del 6 de septiembre de 1954 sobre el accidente de un avión que se estrelló poco después de su despegue:

...Peu après son décollage, un Superconstellation tombe et s'engloutit dans la rivière Shannon (...) Que un avión cayera apenas puesto en vuelo, me parecía una contradicción dialéctica. Recurrí al diccionario y observé que en sentido estricto (décollage) significaba despegar y morir. Me parecía una significación exacta del proceso destructivo de la vida...⁴¹

Para Simón Marchán Fiz, el décollage es...*un desarrollo del décollage plástico en el marco de la estética de la destrucción* (en los que Vostell utilizaba) *motivos relacionados con acontecimientos sociales presentes o pasados: accidentes de aviación, elementos de publicidad y anuncios (...) preocupado por instaurar una autoactividad que haga visible el contexto político-social en sus determinantes y posibilidades de cambio*⁴². Según Vostell, el décollage es una forma abierta, sin un comienzo, un desarrollo y un final estructurados; no existe una determinación, pero puede hacerse un plan, seguirse ideas que pueden ser vivenciadas por el público o incluso realizarse un *esbozo tipográfico del ambiente*⁴³. En uno de sus primeros dé-collage, *Das Theater ist auf der Strasse* (1958), Vostell eligió una pared de la calle Tour de Vannes en París (fig. 25.1), donde compartía el estudio del cartelista y diseñador Adolphe Mouron, conocido como *Cassandre*. La pared elegida se encontraba completamente cubierta por varias capas de carteles publicitarios pegados unos encima de otros que habían sido desgarrados al azar por los transeúntes.

⁴¹ AGÚNDEZ GARCÍA, José Antonio: *10 hapennigs de Wolf Vostell*, Asociación de amigos del Museo Vostell Malpartida/ Editora Regional de Extremadura, Cáceres 1999, p. 44.

⁴² MARCHÁN FIZ (Op. Cit.), pp. 199-200.

⁴³ BECKER, Jürgen y VOSTELL Wolf (eds.): *Happenings, Fluxus, Pop Art, Nouveau Réalisme. Eine Dokumentation*, Rowohlt Verlag, Hamburgo 1965, p. 409.

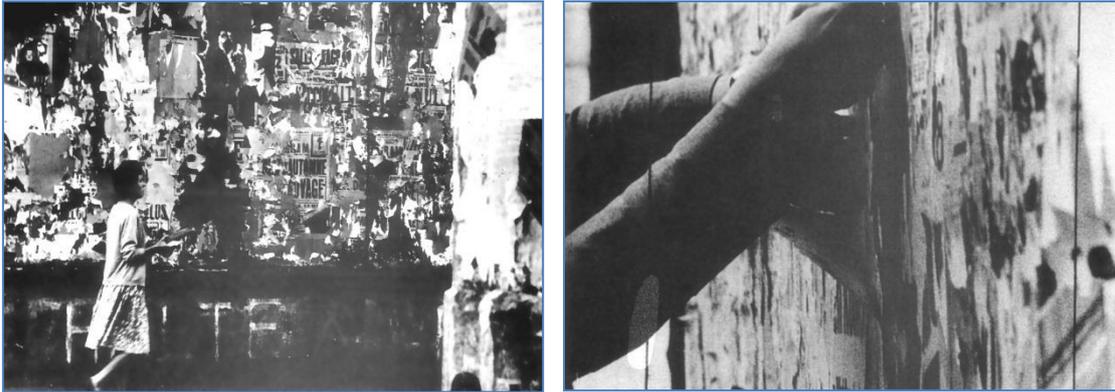


Fig. 25.1 y 25.2 Wolf Vostell: *Das Theater ist auf der Strasse*, 1958
(acción décollage/fotografías B/N).

Vostell decidió seguir con este proceso e invitó a los peatones a continuar rasgando los carteles (fig. 25.2) y luego realizar los gestos o acciones que les sugirieran las imágenes que iban surgiendo; así, por ejemplo, si aparecía una imagen de una bebida o de una marca de cigarrillos, Vostell invitaba al espectador participante a beber o a fumar, o a escuchar música si la imagen que aparecía publicitaba un disco. No fue hasta 1964, cuando Vostell realizó la acción-lectura *The Art of Happening*⁴⁴ junto con Allan Kaprow en el Teatro Cricket de Nueva York, cuando decidió adoptar el término happening para sus realizaciones, bajo la denominación de *happening-décollage*, al constatar que Kaprow y él habían estado trabajando en conceptos idénticos. Ambos artistas son reconocidos como los mentores de las características peculiares del happening, como el guión abierto, la consideración del espectador como participante activo, el uso de materiales efímeros, etc., que poco más tarde habrían de evolucionar bajo múltiples autores.

1.2.4 -Fluxus: artes visuales, música y literatura.

Tanto Kaprow como Vostell acabaron convergiendo en el movimiento conocido como Fluxus. En cierto modo, el happening era una propuesta compleja e imprevisible, con acciones que se prolongaban de forma indeterminada y en las

⁴⁴ IBÍD., pp. 401-403.

que el artista no controlaba el desarrollo de la acción, por lo que él mismo corría el riesgo de ser apartado de su idea inicial. Como contrapartida, los artistas desarrollaron acciones que pudieran controlar, con un planteamiento más sencillo y en las que el espectador podía mantenerse a una cierta distancia. Es así como algunos artistas que desarrollaban “happening controlados” comenzaron a coincidir en los mismos espacios expositivos, agrupándose en torno a Fluxus. Éste, antes que un movimiento artístico o una determinada forma del arte de acción, comenzó como un punto de encuentro de artistas que trabajaban con todo tipo de géneros y materiales. Oficialmente fundado por George Maciunas en 1963, Fluxus se asentó sobre conceptos abiertos por el compositor estadounidense John Cage en sus piezas de *música aleatoria*, como *4'33"* (1952, fig. 26), “compuesta” para *cualquier instrumento* y en cuya partitura se indica al intérprete que no ha de tocar su instrumento durante cuatro minutos y treinta y tres segundos⁴⁵.



Fig. 26 John Cage, *4'33"*, 1952 (acción en vivo/fotografía B/N).

Cage fue el pionero de la técnica del *piano preparado* (al que se colocaban diversos objetos entre sus cuerdas, macillos y teclas, lo que inevitablemente interfería y modificaba el sonido). Entre 1957 y 1959 Cage impartió clases sobre

⁴⁵ REVILL, David: *The Roaring Silence: John Cage, a Life*, Arcade Pub., Nueva York 1992, pp. 164-166.

composición experimental en la New School for Social Research de Nueva York; entre sus alumnos figuraban artistas y músicos como La Monte Young, George Brecht, Al Hansen y George Maciunas, que pocos años después constituirían el núcleo de Fluxus.

De forma simultánea, Yoko Ono comenzaba por entonces su carrera de la mano de La Monte Young con una serie de acciones que llevó a cabo en su apartamento de la calle Chamber de Nueva York. Con el tiempo, acudieron otros artistas para realizar acciones que posteriormente, serían acreditadas como acciones prototípicas de Fluxus:

...Durante un período de seis meses en 1960 y 1961, su casa en la calle Chamber fue un importante lugar de encuentro y de celebración de conciertos de compositores, artistas de performance, poetas y otros. Este escasamente amueblado apartamento situado en una zona industrial del Bajo Manhattan, en el que no había nada excepto un aporreado piano de cola y unas sillas hechas con cajas de naranjas, que la artista reconvertía en cama por la noche, era un lugar solitario en el mundo del arte de la época. Gracias a estos conciertos, dice el compositor John Cage, Yoko se convirtió en una persona importante en la de vanguardia de Nueva York. La gente recorría largas distancias para asistir a las actuaciones. Ellos eran lo más interesante de lo que sucedía. Entre el público se encontraba el señor Cage, que era el líder espiritual del grupo; George Maciunas, quien pronto se convertiría en su "empresario"; Max Ernst y Peggy Guggenheim, y Marcel y Teeny Duchamp...⁴⁶

A finales de 1960, La Monte Young fue invitado a editar el primer número de la revista literaria *Beatitude East*, para lo que pidió ayuda a George Maciunas, diseñador gráfico de origen lituano. Young realizó una recopilación más o menos exhaustiva de artistas de música experimental, poesía, anti-arte y toda clase de vanguardia que por entonces trabajaban en Nueva York. Sin embargo, la revista sólo vio publicado este primer número, mientras que el numeroso material que Young había recogido fue empleado en un nuevo proyecto: *An Anthology of Chance*

⁴⁶ TAYLOR; Paul: *Yoko Ono's New Bronze Age At the Whitney*, New York Times, 05/02/ 1989.

Operations, un libro de artista publicado finalmente en 1963. Durante este tiempo, Maciunas se instaló en Wiesbaden, Alemania, comprometiéndose a publicar anualmente una serie de libros de artista bajo el título de *Fluxus*, término que había reservado para una publicación cultural destinada a los inmigrantes lituanos en Nueva York. En febrero de 1963 Maciunas organizó en Dusseldorf el primer festival eminentemente Fluxus, el *Festum Fluxorum: Fluxus. Musik und Antimusik. Das Instrumentale Theater* en el que se llevaron a cabo 14 conciertos y acciones por artistas como Joseph Beuys, George Brecht, Nam June Paik, Wolf Vostell, etc. (fig. 27).

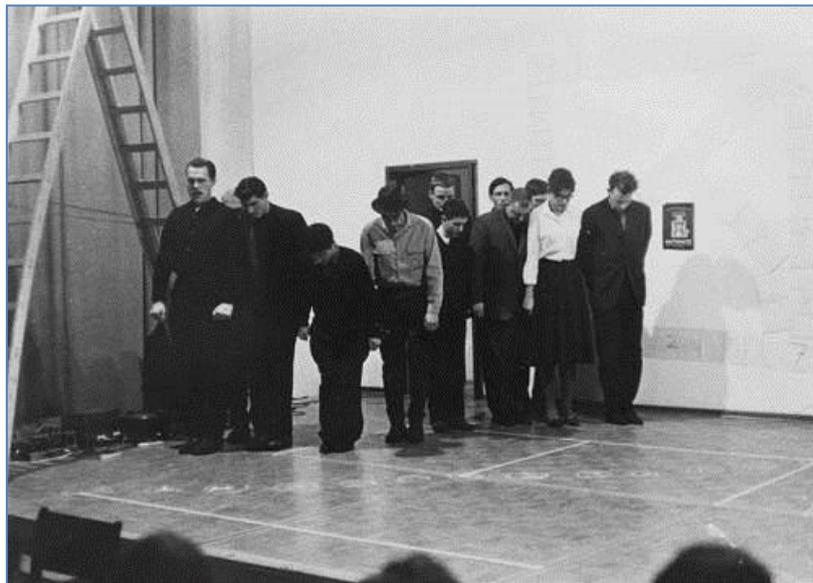


Fig. 27 Nam June Paik, Joseph Beuys, Tomas Schmit, Bengt af Klintberg, Arthur Köpcke, Wolf Vostell, George Maciunas, Alison Knowles y Daniel Spoerri: *Graphis No. 118*, 1963 (acción en vivo/fotografía B/N).

Maciunas había redactado un manifiesto, que fue impreso en octavillas y repartido entre el público asistente (fig. 28.2). Con un innegable espíritu dadaísta, el manifiesto invitaba a *purgar el mundo de la enfermedad burguesa, de la cultura intelectual, profesional y comercializada, purgar el mundo del arte muerto, la*

imitación, del arte artificial, del arte abstracto, del arte ilusionista, del arte matemático...⁴⁷.

De regreso a Estados Unidos, Maciunas estableció en Nueva York una suerte de "cuartel general" de Fluxus y comenzó a producir una serie de *cajas-Fluxus* que contenían objetos variados que habían sido elegidos, y asociados intencionadamente, por diversos artistas, con la intención de hacerlos llegar al gran público para que éste realizara sus propias asociaciones y creara así arte real. Fluxus expresaba sentimientos contraculturales sobre el valor del arte y la forma de experimentarlo, compartidos también por los movimientos coetáneos del Pop y el Minimalismo.

Festum Fluxorum
FLUXUS
**MUSIK UND ANTIMUSIK
DAS INSTRUMENTALE
THEATER**

**Staatliche Kunstakademie
Düsseldorf, Eiskellerstraße
am 2. und 3. Februar 20 Uhr
als ein Colloquium für die
Studenten der Akademie**

George Maciunas Nam June Paik Emmett Williams Benjamin Patterson Takeshisa Kogigi Dick Higgins Robert Watts Jed Currin Dieter Hillmanns Günter Rambow Jackson Mac Low Wolf Vostell Jean Pierre Willemin Frank Trowbridge Terry Riley Thomas Schmit György Ligeti Raoul Hausmann Caspari Robert Fillou	Daniel Spoerri Alison Knowles Bruno Maderna Nitin Ch. Amin La Monte Young Henry Flynt Richard Maxfield John Cage Yoko Ono Jozef Patkowski Joseph Byrd Aristob Seust Griffith Rose Philip Corner Achoy Mr. Kerouachev Kenjiro Ezaki Jaswan Tanu Lucia Dlugoszewska Istvan Anhalt Jörgen Friisholm	Toshi Ichihyashi Cornelius Cardew Pär Ahlborn Gherasim Luca Brion Gyssin Stan Vanderbeek Yoriaki Matsudaira Simone Morris Sylvano Bussotti Musika Vitalis Jak K. Spok Frederic Rzewski K. Penderecki J. Stasulenas V. Lansberg A. Sakic Kuniharu Akiyama Joni Kuri Tori Takemitsu Arthur Kipcke
--	---	--

Manifesto:

2. To affect, or bring to a certain state, by subjecting to, or treating with, a flux. "Fluxed into another world." South.

3. Med. To cause a discharge from, as in purging.

flux (flüks), n. [OF., fr. L. *fluxus*, fr. *fluere*, *fluxum*, to flow. See FLUENT; cf. FLUSH, n. (of cards).] 1. Med. a A flowing or fluid discharge from the bowels or other part; esp. an excessive and morbid discharge; as, the bloody flux, or dysentery. b The matter thus discharged.

Purge the world of bourgeois sickness, "intellectual", professional & commercialized culture, PURGE the world of dead art, imitation, artificial art, abstract art, illusionistic art, mathematical art, — PURGE THE WORLD OF "EUROPANISM"!

2. Act of flowing; a continuous moving on or passing by, as of a flowing stream; a continuing succession of changes.

3. A stream; copious flow; flood; outflow.

4. The setting in of the tide toward the shore. Cf. REFLEX.

5. State of being liquid through heat; fusion. Rare.

PROMOTE A REVOLUTIONARY FLOOD AND TIDE IN ART, Promote living art, anti-art, promote NON ART REALITY to be fully grasped by all peoples, not only critics, dilettantes and professionals.

7. Chem. & Metal. a Any substance or mixture used to promote fusion, e.g. the fusion of metals or minerals. Common metallurgical fluxes are silica and silicates (acidic), lime and lime-tone (basic), and fluorite (neutral). b Any substance applied to surfaces to be joined by soldering or welding, just prior to or during the operation, to clean and free them from oxide, thus promoting their union, as to tin.

FUSE the cadres of cultural, social & political revolutionaries into united front & action.

Fig. 28.1 y 28.2 Cartel anunciador de Festum Fluxorum, Dusseldorf, 2 y 3 de febrero de 1963 (izda.) y octavilla impresa con el manifiesto Fluxus (dcha.).

⁴⁷ HIGGINS, Hannah: *Fluxus Experience*, University of California Press, Berkeley / Los Angeles / Londres, 2002, nota nº16 en p. 218.

Las prácticas artísticas de Fluxus privilegiaban la originalidad antes que las formas imitativas, reconceptualizando la acción con el objetivo de dotar de vida al arte:

*Las formas de anti-arte están dirigidas principalmente contra el arte como profesión, contra la separación artificial de un intérprete de la audiencia, o del creador y del espectador, o de la vida y el arte; están en contra de las formas artificiales, de los patrones o de los métodos del arte en sí mismo; están en contra del propósito, de la forma definida y del significado en el arte; anti-arte es vida, naturaleza, realidad verdadera, es uno y todo (...) Si el hombre puede experimentar el mundo, el mundo concreto que le rodea de la misma forma que experimenta el arte, entonces no habrá necesidad de arte, artistas y similares elementos improductivos...*⁴⁸

1.2.5- Intermedia: acciones interdisciplinares.

La separación del arte en disciplinas distintas y estancas, es una convención arbitraria acordada por las instituciones; el hecho de que fueran establecidas y consolidadas no debe ocultar que se trata de un evento circunstancial cuyo propósito era el de facilitar su estudio mediante el método científico. En realidad, la contaminación mutua y la permeabilidad de sus límites deberían ser la norma y no la excepción. En 1966 la revista *Something Else Press*, dedicada a textos y otros trabajos Fluxus, publicó en su primer número un artículo titulado *Intermedia*⁴⁹ firmado por el fundador de la revista, el compositor y poeta Dick Higgins. Este texto fue seguido unos meses después por *Statement on Intermedia*, que se convertiría en el segundo hito teórico de Fluxus tras el manifiesto de George Maciunas. Higgins había observado como los artistas se estaban sirviendo de forma natural de recursos y prácticas de diferentes disciplinas y géneros artísticos, sirviéndose indistintamente de aquellos que pudieran ser útiles a sus propósitos:

⁴⁸ SMITH, Owen *Fluxus: The History of an Attitude*, San Diego State University Press, San Diego 1998, p. 61.

⁴⁹ HIGGINS, Dick: "Intermedia" en *Something Else Press*, (Vol. 1 N^o.1), 1966, pp. 1-6.

*...Debido a la difusión de la alfabetización masiva, a la televisión y al transistor de radio, nuestras sensibilidades han cambiado (...) En los últimos diez años o así, los artistas han cambiado sus medios (artísticos) para adaptarse a esta situación, hasta tal punto que los medios (tradicionales) se han venido abajo en sus formas tradicionales, y se han convertido en simples puntos de referencia purista. Ha surgido la idea, como si se hubiera propagado por combustión espontánea en el mundo entero, que éstos son arbitrarios y sólo útiles como herramientas críticas, como al decir que tal o tal trabajo es básicamente musical, pero también poesía. Este es el enfoque intermedia, hacer hincapié en la dialéctica entre los distintos medios...*⁵⁰

Higgins constataba que estaba surgiendo una zona difusa, la *Intermedia*, carente de límites precisos y formada por elementos y características provenientes de diversos géneros artísticos (lo que hasta entonces había sucedido entre el dibujo y la poesía o la pintura y el teatro,...etc.). Higgins sugería que el artista debía explorar ese territorio que permanece entre el *área general de los medios del arte y aquel de los medios de la vida*⁵¹ reclamando, al mismo tiempo, que se realizaran combinaciones inusuales de arte incluyendo, por ejemplo, la mezcla de *pintura y zapatos*⁵². En *Intermedia*, cualquier objeto o experiencia disponible puede ser incorporado al trabajo artístico.

Los trabajos *Intermedia* eran especialmente palpables en el entorno de los artistas de Fluxus (Nam June Paik, Sigeko Kubota, Joseph Beuys, Wolf Vostell), quienes desarrollaron el término en un amplio abanico de propuestas que iban desde los conceptos más sencillos y primigenios hasta los más sofisticados y tecnológicos.

En uno de los extremos encontramos las acciones colectivas de Alison Knowles, casada con Dick Higgins desde 1960, y autora de algunas de las piezas

⁵⁰ IDEM: "Statement on Intermedia" en VOSTELL Wolf (editor): *Dé-coll/age. Bulletin der Fluxus und Happening Avantgarde, herausgegeben von Wolf Vostell*, (nº. 6), 1967, (no hay paginación).

⁵¹ HIGGINS, 1966 (Op. Cit.), p. 1.

⁵² IBÍD.

clásicas de Fluxus, como *Nivea Cream Piece or Proposition* (1962) un trabajo consistente en el registro sonoro creado por un grupo de artistas entre los que se encontraba la autora, al aplicarse crema *Nivea* frente a varios micrófonos. Trabajando con el sonido, Knowles creó instalaciones eminentemente sonoras como *Bean Garden* (1971) y otros trabajos para ser difundidos por las emisiones de la cadena de radio WDR.

Sin embargo, la artista se dio a conocer por su acción / instalación *Make a salad* (1962), en las que confeccionaba ensaladas a gran escala, que luego eran consumidas por los espectadores, en un intento de conectar directamente la vida cotidiana y el arte. Posteriormente siguió desarrollando, como *Bean Rolls* (con burritos rellenos de frijoles, 1963), o *Identical Lunch*, una acción que podía llevar a cabo cualquier espectador confeccionando, y luego consumiendo, un sándwich idéntico al que se preparaba Knowles a diario mientras trabajó en un restaurante; en la actualidad, en la actualidad la artista continúa realizando versiones de estas acciones (fig. 29.1 y 29.2).



Fig. 29.1 y 29.2 Alison Knowles: *Make a salad*, 2012 (acción en vivo e instalación/fotografía color).

Otras acciones Intermedia poseen planteamientos extremadamente sencillos, como, como *Alphabet Symphony* (1962, fig. 30.1 a 30.4), de Emmet Williams, una colección de 26 fotografías que recogen distintas acciones realizadas

por el artista con las que definía (en inglés) en cada una de ellas una letra del alfabeto.

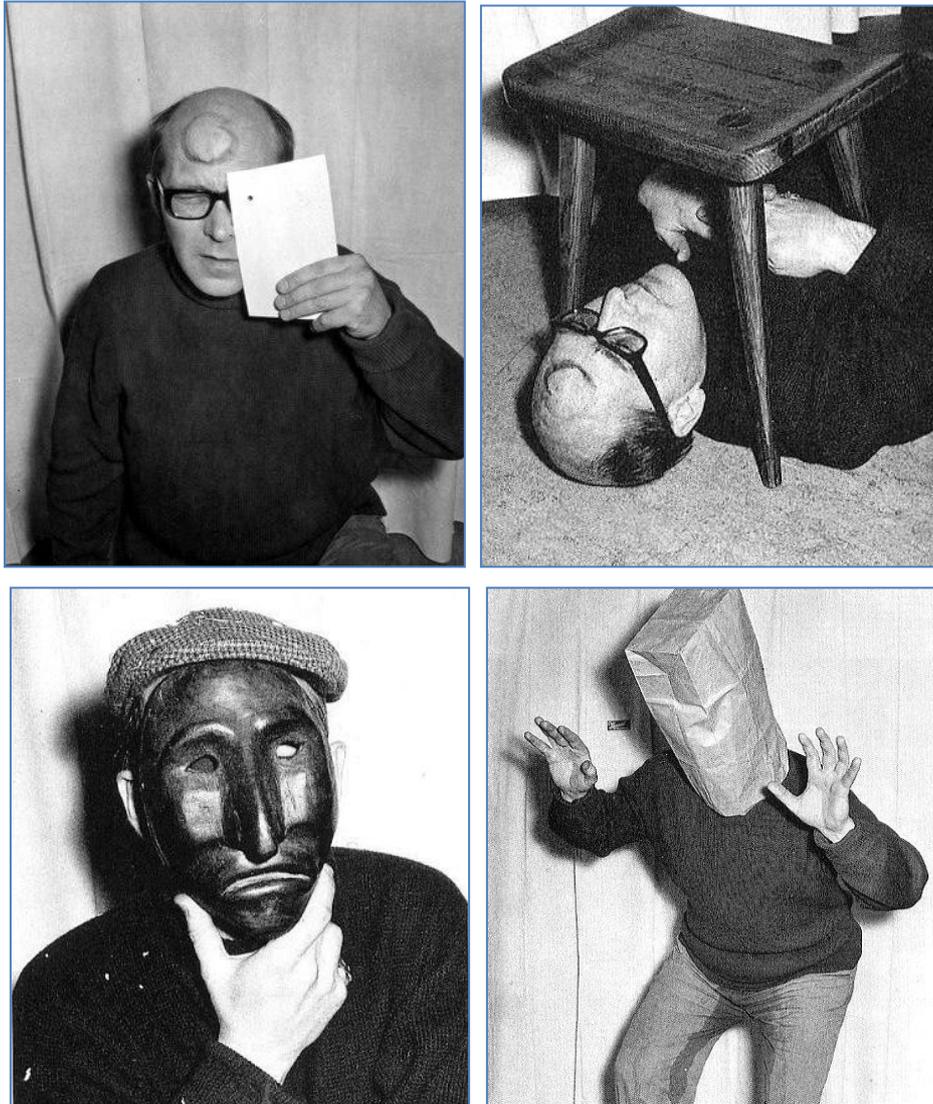


Fig. 30.1 a 30.4 Emmett Williams: *Alphabet Simphony*, 1962 (acción en vivo/fotografía B/N).

Por su parte, el artista checoslovaco Milan Knížák (nombrado *representante de Fluxus en el Este* por Maciunas) invitaba a los asistentes a *Lying Down Ceremony* (1968) a dejarse vendar los ojos con un pañuelo para luego tumbarse en el suelo del espacio expositivo (en este caso el gimnasio del Douglass College de la Rutgers University), *no demasiado frío* y, simplemente, no hacer nada más allá de

permanecer consigo mismo, *durante largo tiempo*⁵³ (fig. 31.1 y 30.2); esta acción concluía con una disertación del artista sobre el arte experimental en Estados Unidos y Checoslovaquia. En otras ocasiones, Knížák tomaba la palabra en sus acciones Intermedia para hacerse preguntas a sí mismo (y al público): *¿A quién pertenecen las estrellas? ¿En qué lugares de la Tierra se concentra la felicidad? ¿Es bello morir?*⁵⁴.



Fig. 31.1 y 31.2 Milan Knížák: *Lying Down Ceremony*, 1968 (acción en vivo/fotografía B/N).

El repetido contacto entre elementos anteriormente disociados estaba dando como resultado la aparición de nuevas prácticas, producto de la hibridación y fusión entre géneros artísticos reconocidos y asentados, con otros medios que previamente no habían sido considerados formas de arte. Los trabajos Intermedia atravesaban los límites de los medios y prácticas reconocidos, dando como resultado prácticas adyacentes para los que se hacía necesario encontrar nombres propios:

En Intermedia, por otro lado, el elemento visual (la pintura) es fusionado conceptualmente con las palabras. Podemos tener caligrafía abstracta, poesía concreta, poesía visual (no un poema con un poderoso elemento visual, sino que el término es en ocasiones utilizado para cubrir trabajos visuales en los que aparece algún poema, a menudo como fotografía,

⁵³ HENDRICKS, Geoffrey (ed.): *Critical Mass: Happenings, Fluxus, Performance, Intermedia, and Rutgers University, 1958-1972*, Mead Art Museum / Rutgers University Press, Newark 2003, p. 113.

⁵⁴ *An Action for my Mind* en IBÍD., p. 115.

*o en el que el material visual fotografiado es presentado como una secuencia con una gramática en sí mismo, como si cada elemento visual fuera una palabra de una frase*⁵⁵

Intermedia definía trabajos cuya existencia hasta entonces era tan sólo conceptual y que materialmente eran considerados compuestos por elementos separados. La principal diferencia con los *Mixed media*, radicaba en que en éstos los elementos aparecían mezclados pero todavía eran reconocibles, mientras que en *Intermedia* los elementos anteriormente separados quedaban fusionados dando como resultado una nueva forma en la que no es posible reconocer la separación entre esos elementos.

Partiendo del presupuesto Fluxus por el que éste se consideraba el nexo de unión entre el arte y la vida (fig. 32.1), Higgins consideraba que *Intermedia* debía ser la manifestación artística capaz de englobar la diversidad de propuestas artísticas coetáneas (Fluxus, poesía concreta, poesía visual, happening, etc.) que, por otra parte, solían compartir numerosos puntos comunes entre sí (fig. 32.2). Dado que el amplio abanico de materiales, técnicas y recursos de los que por entonces se estaban sirviendo los artistas, resultaba imposible definir a éstos únicamente mediante el material con el que habían decidido trabajar. Por lo tanto, el concepto *Intermedia era una forma útil de aproximarse a algunos de estos nuevos trabajos* y hablar de una nueva forma de arte que describiera apropiadamente el trabajo de quienes sentían que no existían fronteras entre el arte y la vida. Si la filosofía Fluxus negaba esos límites, tampoco podían existir fronteras en el arte:

La idea de que una pintura está hecha de pintura sobre lienzo, o que una escultura no debe estar pintada parece característica de la clase de pensamiento categorizante de una sociedad dividida en nobleza con sus varias subdivisiones, burguesía sin títulos, artesanos, siervos y trabajadores sin tierra (...) Sin embargo, los problemas sociales que caracterizan nuestro tiempo, opuestos a los políticos, no permiten por más tiempo una aproximación compartimentalizada. Nos acercamos al amanecer de una

⁵⁵ HIGGINS, 1966 (Op. Cit.), p. 2.

sociedad sin clases, en la que la separación en categorías rígidas es absolutamente irrelevante...⁵⁶

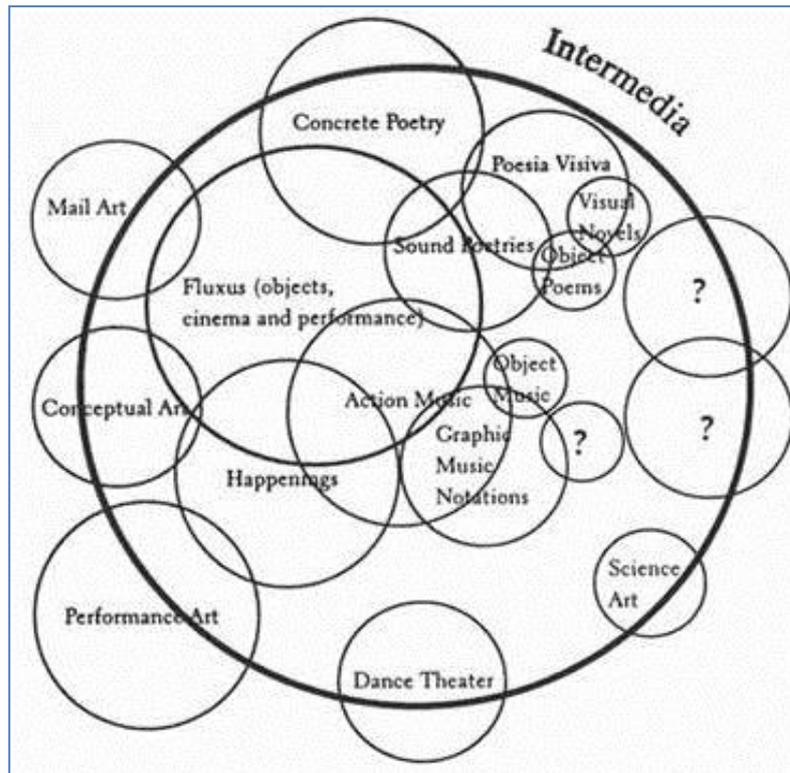
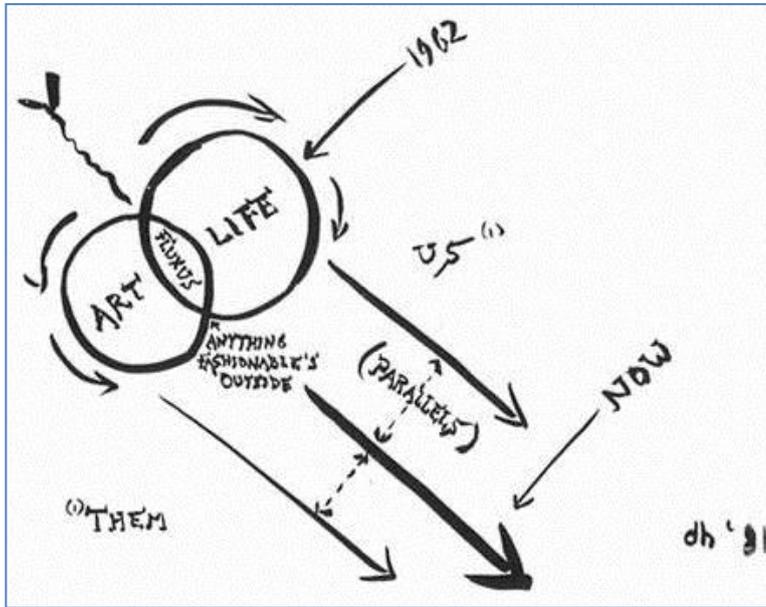


Fig. 32.1 y 32.2 Dick Higgins: *Diagrama Intermedia*, 1995 (tarjeta postal).

⁵⁶ *IBÍD.*, p. 4.

Intermedia abrió la posibilidad de la utilización conjunta de elementos de todo tipo, entre ellos los dispositivos tecnológicos y audiovisuales, con los que apareció una nueva relación expresiva entre discursos anteriormente separados. Estos trabajos poseían un discurso ampliado a nuevas realidades, conocimientos y experiencias que abarcarían instalaciones audiovisuales, sistemas multi-media, sistemas interactivos, ciberespacio e incluso la vida artificial. En este contexto de interdisciplinariedad, el enlace entre arte y tecnología ha generado flujos de convergencia, interferencia, apropiación y superposición de lenguajes anteriormente estancos.

1.2.6- Objetos y cuerpos: behaviour art y body art.

Una vez asentado el happening, los artistas pasaron a concebir acciones desarrolladas según propuestas de base eminentemente procesual y conceptual con las que se presentaban experiencias y actividades extraídas de la realidad, dotándolas de una forma plástica al ser reformuladas en términos de lenguaje artístico⁵⁷. Todo ello habría de dar como resultado la aparición de dos nuevas prácticas en el arte de acción: el *behaviour art*, o arte del comportamiento, y el *body art*, o arte corporal. Para Simón Marchán Fiz aunque ambas tendencias son muy similares ninguna de las dos está interesada en las cualidades del objeto y de éste sólo interesa su transformación y cambio a través del uso. Mientras el arte del comportamiento se centra en dotar de usos desacostumbrados a objetos cotidianos, el arte corporal propone el cuerpo como objeto artístico; al hacer uso de objetos, y siendo prolongaciones del arte de acción, ambas prácticas son consideradas como parte del arte conceptual, más concretamente como *representación conceptual*⁵⁸.

En el arte de comportamiento, a diferencia del happening, existe una estricta planificación previa; su premisa es la práctica activa de fenómenos y

⁵⁷ MARCHÁN FIZ (Op. Cit.), p. 235.

⁵⁸ IBÍD.

experiencias perceptivas o creativas que favorezcan el análisis *no sólo del comportamiento individual sino sobre todo del grupo en el marco de los mecanismos sociales de este comportamiento*⁵⁹. En esta modalidad se inscribe el trabajo del artista alemán Franz Erhard Walther quien, a principios de la década de 1960, comenzó a crear objetos, o más bien “instrumentos” (*benutzbare Objekte*: objetos utilizables, según lo definió el propio autor⁶⁰) realizados en tela que el espectador podía manipular y que le permitieran incrementar su conciencia del tiempo, del espacio y del cuerpo humano (fig. 33–36).

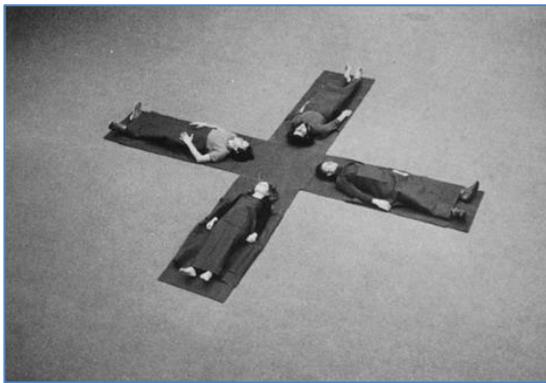


Fig. 33 Erhard Walther: *Zentriert*, 1965 (fotografía B/N).

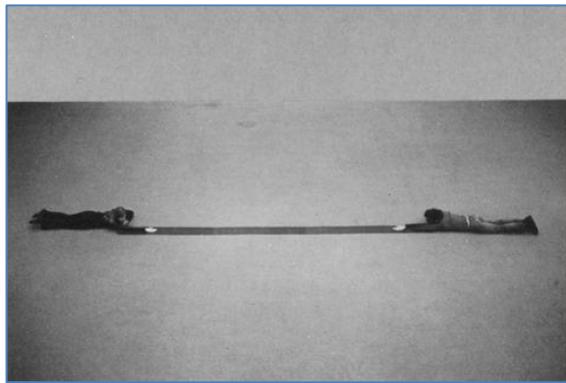


Fig. 34 Erhard Walther: *Über Arm*, 1967 (fotografía B/N).

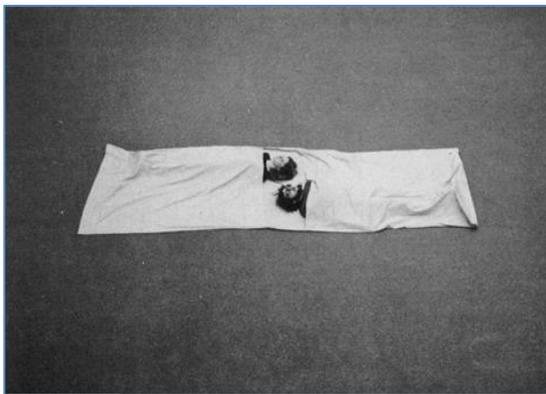


Fig. 35 Erhard Walther: *Kope zu Kopf über Kopf*, 1967 (fotografía B/N).



Fig. 36 Erhard Walther: *Kopf Leib Glieder*, 1967 (fotografía B/N).

Mientras todavía era estudiante de arte, Walther comenzó a ser consciente de las limitaciones de las disciplinas tradicionales y sus correspondientes

⁵⁹ IBÍD., p. 236.

⁶⁰ WALTHER, Franz Erhard: *Werkmonographie*, DuMont, Colonia 1972, pp. 7-8.

categorías estéticas, por lo que decidió trasladar su atención desde el objeto hacia el espectador. Walther concluyó que el verdadero trabajo artístico consistía en la acción, y para ello comenzó a fabricar objetos de formas simples realizados en tela de muselina y polietileno, que podían ser apilados, doblados y manejados de diferentes formas, y con los que podía concretar el acto artístico del momento de la manipulación. La obra no existía en los objetos, ni en su material o en las formas que adoptaban, sino que consistía en la acción que se daba durante el tiempo en el que eran manipulados, es decir, en el *proceso* artístico. Posteriormente los *benutzbare Objekte* evolucionarían en diversas formas, acomodándose al cuerpo humano (fig. 37) o bien abandonando la tela como material (fig. 38), con funciones y duraciones arbitrarias, cambiantes y abiertas a interpretaciones.



Fig. 37 Erhard Walther: *Plastische Rede*, 1983 (fotografía color).



Fig. 38 Erhard Walther: *Stride Plinthes and Stand Pieces*, 2012 (fotografía color).

En los *benutzbare Objekte*, aunque no carecen de cierto atractivo visual, se insiste en su uso instrumental y en su capacidad para comprometer al observador en la fenomenología de la percepción, permitiéndole un acceso directo a unos objetos ideados para relacionarse con el cuerpo del espectador y permitir a éste establecer una experiencia táctil mediante el entorno. Si ver es sentir (la relación tradicional entre el espectador y el arte), la experiencia provocada por los *benutzbare Objekte* es multisensorial, y no sólo a través de la vista, el tacto, el oído, o el olfato, sino también mediante la empatía y la participación del espectador en la realidad que afecta al resto de espectadores con los que proyectará y comunicará

sus propios sentimientos. En definitiva, la función de los objetos de Walther es la de ser usados como parte de un proceso en el que el aumento de la autoconciencia pudiera intensificar la percepción del espectador y que éste *comprenda su propia actividad según las condiciones de su experiencia*⁶¹.

La exaltación del aspecto físico y corporal de las acciones fue acentuándose a finales de la década de 1960 hasta culminar en el *body art*. El término aparece por primera vez en 1971 en un artículo de la historiadora del arte norteamericana Cindy Nemser publicado en la revista *Arts Magazine*. Para Nemser el body-art había comenzado en las primeras décadas del siglo XX, cuando los artistas decidieron trabajar directamente con su cuerpo, en concreto con la decisión de Marcel Duchamp de *enjaponarse su cuero cabelludo y afeitarse*, en clara referencia a la creación del personaje de Rose Sélavy:

*...los artistas del cuerpo tienen varias características en común. En primer lugar, trabajan dentro del espacio y del tiempo real y consigo mismo en términos de sus propias identidades. En segundo lugar, aunque sus trabajos utilizan medios como la performance en vivo, el cine, la documentación fotográfica, la grabación en cinta, vídeo o la información escrita, estas piezas no pueden considerarse realizadas a menos que sean llevadas a cabo mediante el cuerpo en sí mismo...*⁶²

Según Nemser, Bruce Nauman habría aceptado completamente las implicaciones del *alter ego* de Duchamp (fig. 39) incorporando su cuerpo a su obra, *tanto como fenómeno como un activador en la concepción total de su trabajo artístico*⁶³. Este es el sentido que guarda uno de sus primeros trabajos, *Self Portrait as a Fountain*, una fotografía en la que Nauman aparece con el torso desnudo expulsando agua por la boca como pudiera hacerlo una de las figuras alegóricas que adornan las fuentes públicas (fig. 40). Más allá de la acción reflejada en esta

⁶¹ THOMAS, Karin: *Kunst Praxis heut. Eine Dokumentation der aktuellen Ästhetik*, Du Mont Reiseverlag, Ostfildern 1985, pp. 125-126.

⁶² NEMSER, Cindy: "Subject-object Body Art", en *Arts Magazine* (Vol. 46, nº.1), 1971, pp. 38-42.

⁶³ IBÍD.

fotografía, la naturaleza de este sencillo trabajo reside en la declaración del artista de su intencionalidad de utilizar su cuerpo como material artístico.



Fig. 39 Man Ray: *Marcel Duchamp como Rose Sélavy*, 1921 (fotografía B/N).



Fig. 40 Bruce Nauman, *Self Portrait as a Fountain*, 1966 (fotografía color).

Al igual que en su aparente sencillez las acciones de Bruce Nauman estaban sólidamente planificadas, la mayoría de las propuestas de body art no dejan margen a la improvisación. Denis Oppenheim utilizó su cuerpo como soporte de registro “sensorial” en *Reading Position for Second Degree Burn* (1970), una acción en la que permaneció expuesto al sol durante cinco horas con un libro sobre el pecho (fig. 41). Al finalizar, la mayoría del cuerpo había sufrido quemaduras a excepción de la zona oculta por el libro.



Fig. 41 Denis Oppenheim: *Reading Position for Second Degree Burn*, 1970 (fotografía color).

Un buen número de propuestas del body art tenían como objetivo hacer patente el dolor sufrido por otros mediante acciones simbólicas que permitieran al espectador empatizar con ese sufrimiento ajeno. Gina Pane, en *Action Escalade non-anesthésiée* (fig. 42) preparó en su estudio una particular escalera de mano en la que los peldaños habían sido sustituidos por cuchillas metálicas provistas de punzones salientes. La acción consistió en subir por los peldaños, con manos y pies desnudos, ocasionándose inevitables cortes y heridas.



Fig. 42 Gina Pane: *Action Escalade non-anesthésiée*, 1971 (acción en vivo/fotografía B/N).

Otras acciones de body-art se centran en propuestas que estudian los gestos y las posturas del cuerpo humano como medio de expresión. Especialmente significativas en este aspecto fueron las *esculturas vivientes* con las que la pareja británica Gilbert y George se dieron a conocer. Uno de sus primeros trabajos fue *The Singing Sculpture* (fig. 43.1 y 43.2), una acción deliberadamente repetitiva y de larga duración. Los artistas se presentaron ataviados con trajes de franela (que serían parte de su imagen durante tres décadas) y con las manos y las caras cubiertas de maquillaje metalizado, bailaron subidos en una mesa, con espasmódicos movimientos, mientras sonaba la melodía *Underneath the Arches*, un éxito musical de los años treinta, reproducida por un tocadiscos portátil.



Fig. 43.1 y 43.2 Gilbert y George: *The Singing Sculpture*, 1969 (acción en vivo/fotografías B/N).

Cuando concluía la canción, los artistas se turnaban para descender de su improvisado pedestal y poner en marcha de nuevo la reproducción del tema musical. Verdadero acto de rebelión contra la pintura y escultura tradicional, Gilbert y George continuaron representando *The Singing Sculpture* durante los siguientes años, adoptando numerosas variantes y convirtiéndose en su trabajo más conocido y difundido, hasta haberse constituido en la base que siguen, sin saberlo, innumerables artistas callejeros en sus particulares representaciones.

En el proceso de contacto de la performance con los elementos audiovisuales, la cada vez mayor disponibilidad de éstos últimos, permitió al artista prescindir de forma progresiva de la confrontación de su cuerpo frente a un público en directo. El trabajo *Velocity Piece* (1970) de Barry LeVa consistió en la acción del artista de lanzarse a toda velocidad contra un muro tras una carrera de unos quince metros, con la intención de registrar *un proceso de pérdida de energía*⁶⁴. El artista repitió la acción una y otra vez hasta que cayó completamente exhausto, todo ello realizado sin la presencia de espectadores, conservándose tan sólo algunas fotografías que documentan el proceso (fig. 44.1 y 44.2). Sin embargo, el artista sí que registró en una cinta de audio el sonido obtenido por un micrófono dispuesto en la sala, que grabó el sonido producido durante las carreras y el impacto de su cuerpo al chocar contra el muro. En exhibiciones posteriores, *Velocity Piece* era presentada

⁶⁴ Recogido por WARR (Op. Cit.), p. 121.

mediante la reproducción de esta grabación en un espacio expositivo, de forma que era el único medio disponible por el espectador para reconstruir la acción original.

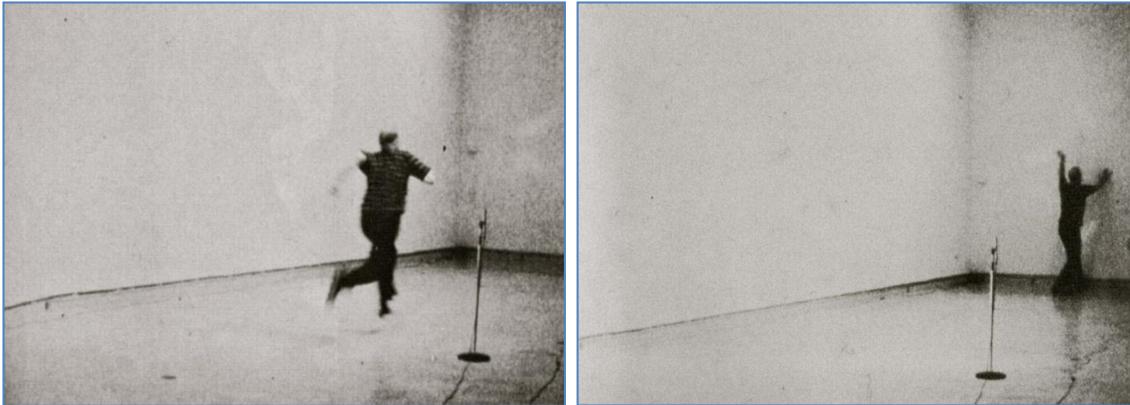


Fig. 44.1 y 44.2 Barry LeVa: *Velocity Piece*, 1970 (acción en vivo/fotografías B/N).

1.3 – Performance: acción artística y reflexión en torno al cuerpo.

El espectro de acciones que pueden encuadrarse dentro del body-art es tan amplio que convierte esta práctica es una suerte de nebulosa de límites. Existen artistas que han usado su cuerpo como soporte literal de su obra, al que han pintado, deformando, herido, magullado, modificado, etc.; otros artistas se han colocado en determinados espacios (galerías, museos, hangares, ruinas, espacios abiertos..., etc.) que han utilizado para dotar de significado a la acción.

Hacia 1970, la combinación de body-art con las propuestas que habían surgido en torno a la acción se encontraba en su apogeo, cristalizando en una práctica autónoma que proponía una reflexión en torno al cuerpo. Estas acciones confrontaban el cuerpo del artista con una audiencia en vivo y en la que se empleaban elementos provenientes de la música, la danza, la poesía, el teatro, el cine y el vídeo. El término “performance”, en sustitución de “action” todavía habría de tardar un tiempo; de hecho, en sus inicios ni siquiera fue aceptado de forma unánime debido a que implicaba una cierta conexión con el teatro:

*...Odiamos esa palabra. No podríamos ni llamaríamos "performance" a lo que hicimos (...) porque esa palabra tiene un sitio, y ese sitio, por tradición, es el teatro, un lugar al que se acude como a un museo...*⁶⁵

No le faltaba razón a Vito Acconci, pues la primera impresión que tiene un espectador es que una actuación de performance se asemeja a una representación teatral. Sin embargo, la performance no ha nacido en el seno del teatro, sino que presenta suficientes matices como para que ambos tipos de actuaciones sean claramente diferenciables.

Al igual que en el teatro, la base esencial del discurso de la performance es el cuerpo del artista; sin embargo, la performance se centra en el discurso, gesto o acción del intérprete en lugar de su actuación, que queda reducida a un mínimo imprescindible. El autor/intérprete de performance no concibe sus actuaciones siguiendo el desarrollo lineal del teatro y la tríada presentación–nudo–desenlace; si el teatro se asemeja a las líneas estructurales de la prosa, la performance se acercaría más a la poesía.

La performance se desarrolla durante un período de tiempo que, en principio, carecería de límites; aunque necesariamente debe tener lugar durante un determinado período de tiempo, se concibe como obra inacabada y que puede seguir desarrollándose una vez la representación termine y el público abandone el lugar. La acción de la performance es un gesto fugaz y perecedero que se basa en una presencia real por parte del artista pero, necesariamente, efímera.

Enmarcada en el ánimo conceptual de renuncia a la objetualidad, la intención fundamental de la performance era la de aprovechar las sensaciones y vivencias que la acción evocaba en el espectador. A comienzos de la década de 1970, aún sobrevivía la idea de crear una obra de arte total, que conjugara al mismo tiempo arte y vida, algo a lo que la performance parecía prestarse adecuadamente.

⁶⁵ Vito Acconci en RUSH, Michael: *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX*, Destino, Barcelona 2002, p. 52.

Ablutions, performance creada en 1972 de forma conjunta por Suzanne Lacy, Judy Chicago, Sandra Orgel y Aviva Rahmani, consistía en la visión personal de las artistas de las propuestas que Suzanne Lacy había plasmado en algunas de sus anteriores pinturas y esculturas y, especialmente, en su libro *Rape Is*⁶⁶.

Este libro de artista era un cuidadosamente preparado objeto artístico, formado por una serie de hojas cosidas entre sí y empaquetadas en una caja de cartón con el interior tintado de rojo que había sido cerrada por un sello impreso con la palabra “RAPE” (violación), y que el lector debía romper (fig. 45.1), violando necesariamente el objeto artístico, para acceder a su contenido. Las hojas estaban dispuestas de forma que en la parte izquierda siempre figuraba la frase “*Rape is*” (Violación es), que era completada a la derecha por la descripción de diferentes situaciones que describían una u otra forma de agresión sexual (fig. 44.2).



Fig. 45.1 y 45.2 Suzanne Lacy, *Rape is*, 1972 (libro de artista).

Para la realización de *Ablutions* se habían dispuesto tres bañeras de metal galvanizado que se habían llenado respectivamente con huevos, sangre y arcilla. Las bañeras se hallaban rodeadas por cáscaras de huevo, montones de ropa, cadenas y riñones de animales que iban siendo clavados en la pared a lo largo de la acción. En el recinto podía escucharse una grabación que reproducía el testimonio de varias mujeres que habían sufrido una violación, detallando los pormenores de la agresión, información que en la época no se hacía pública.

⁶⁶ LACY, Suzanne: *Rape Is*, California Institute for Arts, Valencia (California), 1972.



Fig. 46.1 y 46.2 Suzanne Lacy, Judy Chicago, Sandra Orgel y Aviva Rahmani, *Ablutions*, 1972
(acción en vivo/fotografías color).

Mientras una de las artistas era envuelta completamente mediante vendajes, otras dos se iban sumergiendo sucesivamente en las bañeras: primero en la que estaba llena de huevos, luego en la llena con sangre y, finalmente, en la que estaba llena de arcilla. Al salir de esta última, y pasado unos minutos, la arcilla comenzaba a fragmentarse al secarse, dejando escapar entre las grietas parte de la anterior capa formada por sangre. Tras esto, las participantes eran envueltas en una sábana a modo de sudario, y se disponían cuerdas a lo largo de todo el recinto en una suerte de telaraña.

En la performance, al contrario que en el happening, los artistas por lo general no precisan de la participación del espectador, llegando incluso a proponer trabajos de auténtico aislamiento. En 1974, el artista alemán Joseph Beuys realizó *I Like America and America Likes Me*, una performance que comenzó en el mismo momento de su llegada a Nueva York, donde antes de bajar del avión se envolvió en una manta de fieltro y se hizo trasladar en ambulancia hasta la galería René Block (fig. 47).



Fig. 47 Joseph Beuys: *I Like America and America Likes Me*, 1974
(acción en vivo/fotografía B/N).

Beuys había dado instrucciones para aislar con malla metálica un espacio de la galería donde conviviría con un coyote salvaje durante los tres días siguientes a razón de ocho horas diarias. Su única comodidad consistía en un montón de paja dispuesta en un rincón de la sala. Ambos personajes, hombre y coyote, se contemplaron durante largas horas; Beuys permaneció envuelto en su manta de fieltro a modo de protección, mientras el coyote se acercaba para olisquear (fig. 48).



Fig. 48 Joseph Beuys: *I Like America and America Likes Me*, 1974 (acción en vivo/fotografía B/N).

En ocasiones Beuys leía en voz alta artículos del *Wall Street Journal* y ofrecía algunos de los objetos de los que disponía como sus guantes o un bastón. Finalmente, el coyote acabó tolerando la presencia de Beuys y éste pudo acercarse hasta el animal para abrazarlo. Acto seguido dio por concluida la acción y, del mismo modo en que había llegado, Beuys fue llevado en ambulancia envuelto en fieltro hasta el avión que le conduciría hasta Alemania, sin haber tenido otro contacto durante los tres días en los que se desarrolló su acción.

1.3.1 – Performance: una definición para lo indefinido

Tras este somero repaso a algunos de los trabajos que comenzaron a ser definidos claramente como performance, la evolución posterior de esta práctica evidencia el gran número de propuestas que han recibido esta misma denominación. De esta forma se hace necesario dar, o al menos apuntar, algún tipo de definición para la performance con la que poder identificar las propuestas que se enmarcan con ese término. A pesar de haber nacido en el marco conceptual que preconizaba la superioridad de la idea sobre el objeto, la performance se desarrolla en un mundo material y así se hace imprescindible que el autor se vea obligado a recurrir a diferentes objetos para dar forma a su trabajo. De máxima simplicidad formal y concebida como obra efímera e inacabada, el significado de la performance, al ser indefinido y de libre interpretación por cada espectador se asemeja más a un volumen de contornos variables antes que a un elemento nítido.

Los trabajos de Bruce Nauman en los que se filmó a sí mismo tumbado en el suelo o caminando al paso de la oca en un enorme estudio vacío, fueron el punto de inflexión de su carrera y, como artista que era, estaba creando arte aunque no hiciera nada en concreto; aunque Nauman trabajaba con su propio cuerpo y de alguna forma estaba indicando el camino a seguir por la vídeoperformance, no estaba reflexionando sobre el cuerpo, sino que trataba de escenificar sus propias reflexiones (fig. 49).

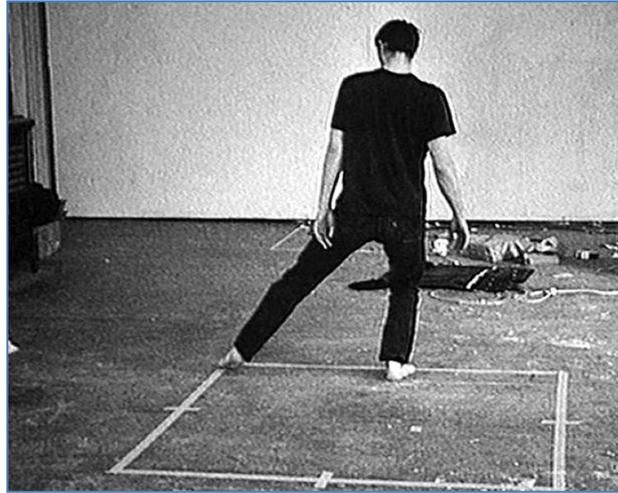


Fig. 49 Bruce Nauman: *Dance or Exercise on the Perimeter of a Square*, 1967–68 (acción en vivo/película cinematográfica 16 mm).

Unos años después, Ana Mendieta apretaba un cristal contra su cuerpo para deformarlo (1972, fig. 50), se ocultaba entre unas rocas cubiertas de matorros y ramas o cambiaba la apariencia de su rostro utilizando su cabello a modo de barba postiza. Jana Sterbak construyó piezas y dispositivos mecánicos, como *Remote Control* (1989, fig. 51), una estructura metálica semejante a una falda, dotada con ruedas y en la que un/una modelo se introduce por su parte superior quedando sujeto/a por un arnés, de manera que debido a la altura de la pieza, sus pies no llegan a alcanzar el suelo. Este trabajo sólo posee sentido mediante una acción en la que los movimientos de la estructura son controlados a distancia por otra persona mediante un dispositivo, aunque también existe la posibilidad de que su ocupante, mediante el mencionado mando a distancia, dirija sus propios movimientos. *Remote Control* reflexiona sobre el cuerpo puesto en escena y convertido en núcleo principal del trabajo. Sin embargo, la acción no se lleva a cabo mediante el cuerpo de la autora, sino que interviene un objeto construido que por sí sólo podría ser expuesto como obra autónoma en una galería o de un museo. Además, el desarrollo de la acción no convierte a ésta en un acontecimiento único e irrepetible como sucedería con una performance de sentido estricto.

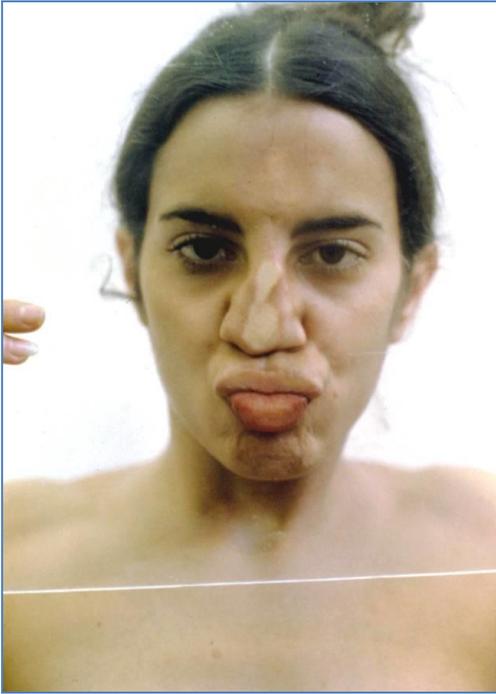


Fig. 50 Ana Mendieta: *Glass on Body*, 1972
(fotografía color).

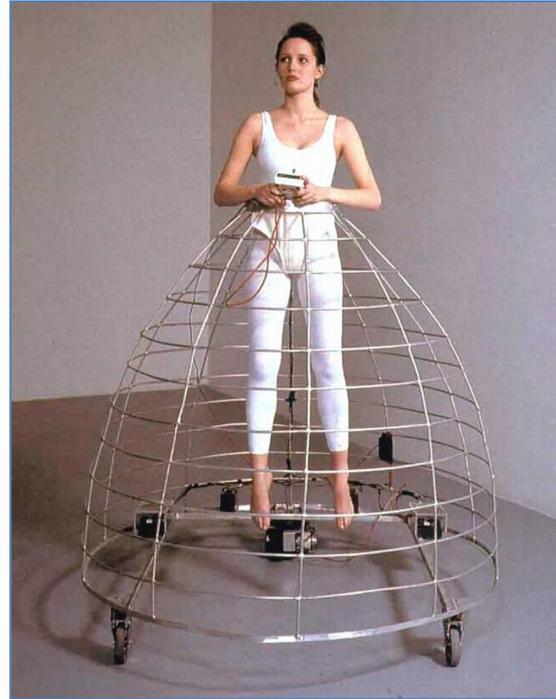


Fig. 51 Jana Sterbark: *Remote Control*, 1989
(acción en vivo/fotografía color).

En estos ejemplos, y en muchos otros, existe un componente de performance innegable, pero no en todos los casos se puede hablar de performance. La ampliación del término para dar cabida a tantas propuestas produciría su indefinición como lenguaje artístico específico, ya que si se considerase performance toda obra que parta de una acción del artista daría como resultado la inclusión de la pincelada de Van Gogh hasta la idea de Duchamp. Se hace necesario diferenciar entre aquellas obras que en uno u otro momento hacen uso de la performance, mantienen su origen en ella, son su fruto, y aquellas que son específicamente performances; la cuestión se vuelve más compleja cuando cabe considerar diversas categorías en la misma práctica de la performance, como sucede con aquellas que emplean elementos electrónicos, audiovisuales, telemáticos, etc. como complemento de la acción corporal y que fueron agrupados en 1995 bajo el neologismo *Metaformance* propuesto por la teórica del arte Claudia Gianetti y sobre el que trataremos más adelante (ver pág. 116 y ss.).

El término *performance* referido a las artes plásticas se aplica a una acción presentada en un contexto artístico y ante un público en el que provocará distintas

emociones según su bagaje cultural y social. Resulta difícil clasificar todas las variables de la performance puesto que no existen normas establecidas, y en caso de ser así, parecen consistir en binomios de conceptos opuestos:

- La acción puede tener lugar una sola vez o ser repetida indefinidamente.
- Se puede actuar en grupo o en solitario.
- El espacio donde se desarrolla la acción puede ubicarse en museos y galerías o al aire libre y en la calle.
- La acción puede ser expresado únicamente a través del cuerpo o bien en conjunción con medios audiovisuales y toda clase de objetos.
- La performance puede desarrollarse según un guión o prescindir de éste.
- Puede llevarse a cabo después de una planificación minuciosa o bien realizarse mediante la más absoluta improvisación.
- Los espectadores pueden estar implicados en la acción o bien prescindir de ellos.
- El artista que ejecuta la performance puede estar presente o bien ausente.
- La acción puede desarrollarse en vivo o bien consistir en la reproducción de grabaciones audiovisuales que hayan registrado previamente la acción.

En la performance se produce la escenificación de un discurso plástico creado por el artista en el que su cuerpo es la clave de la información visual: el artista es al mismo tiempo autor, intérprete y objeto artístico materializado en su cuerpo. La performance examina la dimensión física del cuerpo, lo que le permite abarcar un espectro emocional y sensorial mucho más amplio que el arte objetual. La preponderancia del cuerpo y del gesto del intérprete no pretende definir un personaje ficticio similar al interpretado por un actor de teatro, sino mostrar directamente al artista real en el transcurso de su acción.

A la hora de definir la performance hay que considerar que aquello que fue válido para explicar el concepto en un determinado momento se ha modificado para dar cabida a nuevas aportaciones. El campo de acción de la performance es tan extenso y posibilita un número tan elevado de expresiones que ni siquiera los historiadores de arte se atreven a dar una definición absoluta.

RoseLee Goldberg, en su libro *Performance: Live Art Since 1960* (1998), simplemente describe la performance como *arte en vivo* (realizado) *por artistas*⁶⁷. Con el transcurso del tiempo, Goldberg sigue definiendo la performance como *un trabajo en vivo realizado por artistas visuales*⁶⁸.

Por su parte la historiadora del arte norteamericana Amelia Jones, como se ha anotado anteriormente (pág. 46), define a la performance como un arte basado en el tiempo, caracterizado por la confrontación del cuerpo del artista con una audiencia en vivo.

Si los críticos e historiadores del arte parecen decantarse por no cerrar una definición para la performance, cabría esperar que sí lo hicieran aquellos que trabajan directamente con ella. Sin embargo, tampoco los intérpretes de performance son rotundos a la hora de aportar su definición; según el artista Jochen Gerz *la performance es un acto vivo, hecho por un ser vivo, delante de personas vivas*⁶⁹. Esther Ferrer, como se anotaba anteriormente (ver pág. 29), sostiene que la performance no debe contar con una definición precisa, y que en caso de lograr el consenso sobre ésta, la performance perdería su esencia:

...lo que no me gustaría es que la performance se convirtiera en un género más dentro del arte, sino que fuera como un especie de ovni, de electrón libre que nadie sabe muy bien por donde se pasea, ni por donde va y siga sin domicilio propio y sin características fijas, la performance se presenta,

⁶⁷ GOLDBERG, RoseLee: *Performance: Live Art since the 60s*, Thames & Hudson, Nueva York 1998, p. 12.

⁶⁸ Íd.: "Be Here Now", en *Contemporary* (nº21), Londres 2005, p. 13.

⁶⁹ Recogido por BESACIER, Hubert: "Reflexiones sobre el fenómeno de la performance" en VV.AA: *Estudios sobre Performance*, Centro Andaluz de Teatro, Sevilla 1993, p. 128.

en un gran porcentaje de veces, en el terreno del arte. Yo quisiera poder mantenerla en una posición de ruptura en el sentido que todavía sea algo que corroe, que funciona como una especie de virus que se contagia y que nadie conoce muy bien la medicina para acabar con él o para definirlo, sistematizarlo. Que nadie encuentra la vacuna para conseguir que esto sea controlable, definido, estructurado. Como decíamos en la discusión, me gustaría que siguiera siendo un elemento de resistencia dentro o fuera del sistema del arte, que siempre fuera como un interrogante sin respuesta, sobre el contenido social o artístico de la acción, e incluso formalmente. Me gustaría que tuviera la vitalidad suficiente para mantener tal diversidad que los que la ven se siguieran preguntando siempre, ¿esto qué es? ¿Pero esto es arte? ¿Por dónde hay que cogerlo? ¿Cuándo se termina? ¿Cuándo empieza?... ¿A dónde va esto? Que siempre tenga elementos que hagan que sea diferente de los otros géneros del arte de tal forma que no se pueda convertir nunca en un género más.⁷⁰

Si la definición de performance presenta estos contornos difusos, es debido a que el término se expande con cada nuevo artista, cada nuevo crítico de arte o cada nuevo espectador. En todo caso, se podría argumentar que la performance sí posee determinadas características reconocibles que pueden identificarse de forma común en todas las propuestas. La performance escenifica un discurso plástico creado por el artista, en el que éste es autor e intérprete al mismo tiempo y en el que su cuerpo es la clave de la información visual; en definitiva, la performance es una manifestación procesual y visual en la que el componente corporal es el soporte principal de un discurso expuesto mediante una presencia real y efímera:

...El cuerpo soporte del discurso, duración en un tiempo limitado y acción, mostrados o expuestos en una presencia real y efímera o documental

⁷⁰ ZILBETI PÉREZ y OTAEGI (Op. Cit.), pp. 17-18.

podrían ser principios que definan la performance, tanto si es el lenguaje explícito de la obra como si tan sólo es uno de sus elementos...⁷¹.

De esta forma, es posible identificar tres elementos básicos que componen toda performance: el tiempo (duración real de la representación y el de su figuración), el espacio donde se desarrolla y el intérprete que la lleva a cabo. El diálogo que se establece entre estos elementos y el espectador dará forma definitiva a la performance, estableciéndose entre ambos extremos una corriente dialéctica, un fluido energético entre polos con diferente potencial, capaz de establecer un intercambio entre sus componente con el que éstos crecerán al final de la representación:

1. – Tiempo: La performance se da entre dos puntos temporales, su comienzo y su conclusión, entre los cuales tiene lugar la acción. El tiempo de la acción tiene lugar en un intervalo que puede ser de unos segundos o de varias horas. No todas las performances muestran de forma clara el momento en el que comienzan o en el que concluyen. Es frecuente que estos momentos sean difusos por decisión del artista al determinar unos límites temporales muy diluidos. La acción de la performance se lleva a cabo durante un lapso de tiempo que alude a un tiempo que puede ser indefinido, determinado o comprimido pero que, necesariamente, es el “tiempo” propio de la acción. La performance consiste en el desarrollo del cuerpo en el tiempo, alejándose de la concepción tradicional de la obra de arte maestra destinada a ser preservada por tiempo ilimitado. Por lo tanto, el carácter específico de la performance queda de manifiesto en su relación con el tiempo, en la acción efímera más allá de su documentación o su repetición y en la simultaneidad de ejecución, proceso y obra.

2. – Espacio: La acción debe llevarse a cabo en un espacio concreto: un lugar ubicado en un universo tridimensional, capaz de contener los elementos que definen una acción que puede estar confinada en esos límites espaciales o bien

⁷¹ TORRES, David: “La vigencia oculta de la performance”, en *Lápiz. Revista Internacional de Arte*, nº 132, Ediciones L., Madrid 1997, pp. 14-23.

desbordarlos. La elección del lugar no es trivial y no puede darse en un lugar elegido al azar, ya que todos los lugares poseen un significado propio que se suma al significado de la acción. Una localización inadecuada puede hacer variar la comprensión de la acción realizada.

3. – Cuerpo: En la performance el cuerpo del artista y su presencia o ausencia (presencia en negativo) se convierten en la materia de trabajo, es decir, un instrumento y el intérprete no es un actor sino, tal y como asegura Esther Ferrer, un elemento con el que realizar la acción:

*...en la performance hay presencia y no representación. El performer no es un actor, sino un elemento corporal que ejecuta la acción, con neutralidad (...) El performer, elemento corporal de la acción, es a su vez, un instrumento de ésta, un ejecutante...*⁷²

El artista ofrece una imagen de su cuerpo, que posee significado propio pero también cambiante gracias a diferentes elementos como podrían ser el maquillaje o el vestuario, o bien otros menos tangibles pero más poderosos incluso, como sería la edad del intérprete, su constitución física, cicatrices y heridas,...etc. El cuerpo es el elemento a través del que se encauza la acción y el que se ofrece al espectador como porción mínima de empatía y reconocimiento mutuo.

El proceso de reconocimiento e identificación de imágenes se traslada al cuerpo del intérprete que, en definitiva, es el elemento básico que define a intérpretes y observadores. A través del cuerpo del intérprete el observador de la performance se sentirá reconocido e identificado con el suceso que presencia. La relación directa que se establece entre el intérprete y el observador es la característica fundamental que introduce la performance como categoría artística. El intérprete debe conocer los mecanismos de percepción del público para ser

⁷² AIZPURU, Margarita: "Esther Ferrer, de la acción al objeto y viceversa" en AIZPURU, Margarita; COLLADO, Gloria y DE LA MOTTE, Helga: *Esther Ferrer, de la acción al objeto y viceversa* (catálogo de la exposición en el Koldo Mitxelena Kulturunea, San Sebastián 04/12/1997 a 04/02/1998), Gipuzkoako Foru Aldundia / Diputación Foral de Guipúzcoa, San Sebastián, 1997, p. 17.

capaz de provocar reacciones de rechazo, aceptación, interés o simple aburrimiento, sensibilidad al calor, al olor,...en definitiva se trata de conocer los dispositivos mediante los cuales se percibe la realidad cotidiana para poner en marcha nuevos caminos de percepción. La performance debe utilizar un soporte material para dar a conocer las ideas; ese necesario soporte físico no es otro que el cuerpo del intérprete, que desarrolla una acción mediante su presencia durante un lapso de tiempo y en un lugar determinado. La performance es, en definitiva, la acción artística que da forma a ideas mediante el desarrollo del cuerpo humano en la dimensión espacio-temporal.

1.3.2 - Videoperformance.

La utilización del vídeo en la performance se produjo desde el mismo instante de aparición de la nueva tecnología aunque, en principio, su uso se limitó a actuar como simple registro documental de las acciones. El término *videoperformance* no cuajó en un primer momento, y no fue hasta 1981 cuando la crítica de arte francesa Anne-Marie Duguet lo utilizó por primera vez, aunque todavía limitado a su carácter de testimonio de la acción en vivo:

...(la videoperformance es) una acción en la cual existe una relación esencial entre la presencia física de un "actuante" (pintor, bailarín, actor, etc.) y un dispositivo videográfico. (...) De hecho, se trata simplemente de documentación sobre una acción en la cual el vídeo no interviene directamente como útil de expresión plástica, sino como mirada exterior, como constancia, al igual que las fotografías...⁷³

Aún habría de transcurrir un tiempo para que los artistas comenzaran a servirse de la especificidad implícita en la tecnología del vídeo y concebir acciones para ser registradas en vídeo y expuestas según un lenguaje específico. En este nuevo tipo de trabajos, los elementos del lenguaje audiovisual adquieren un

⁷³ DUGUET, Anne-Marie: *Vidéo, la mémoire au poing*, Hachette, París 1981, p. 154.

protagonismo esencial y de hecho, la acción tendría dimensiones y significados distintos en caso de no recurrir a estas especificidades.

La vídeoperformance, al igual que toda performance, es una obra que implica una actuación del artista para desarrollar una acción en la que se propone una reflexión en torno al cuerpo; no obstante, ha sido ideada en función de la presencia de la cámara de vídeo y utiliza las cualidades de la imagen de vídeo como forma de expresión. Este tipo de trabajos han sido concebidos para ser captados mediante procesos audiovisuales y para ser percibidos por el espectador mediante esos mismos elementos:

...Son obras que difieren sustancialmente de las performances realizadas por los artistas con el sólo fin de ser grabadas en vídeo, que existen, por lo tanto, sólo en función del vídeo y del lenguaje de la imagen electrónica. Estas performances se efectúan por lo general, sin testigos, ante la sola presencia de una cámara, hecho que refuerza el aislamiento y soledad del artista. Es en este caso cuando puede hablarse incluso de un género videográfico autónomo, de difícil definición, pues las denominaciones al uso no pasan del vocablo compuesto Vídeoperformance...⁷⁴

Mediante procesos de producción, puesta en escena, registro y post-producción, su efímera existencia transcurre gracias a la dinámica de la aparición y la desaparición del sujeto representado. La cámara de vídeo codifica los rayos luminosos que recibe, traduciéndolos en valores abstractos. Esto implica ya la utilización de cortes y tomas rápidas, de acuerdo con los cuales las imágenes se someten a un incesante proceso de transformación e intercambio recíproco. A través de los medios informáticos es posible alterar dichas tomas, invertirlas, borrarlas, colorearlas de forma arbitraria y realizar copias en número ilimitado.

Muchas de las obras que nacieron en esta nueva rama fueron concebidas y realizadas confrontando directamente el cuerpo del autor con la cámara de vídeo que, por un lado, sustituía al público mientras que, al mismo tiempo, se

⁷⁴ PÉREZ ORNIA (Op. Cit.), p. 79.

comportaba como un espejo. Numerosos trabajos de vídeoperformance tratan de la biografía, o más concretamente de la autobiografía, dando lugar a retratos (auto-retratos) en los que se combinan los recuerdos y vivencias personales con el momento presente. La inmediatez que permite la cámara de vídeo, otorga una gran capacidad de observación (auto-observación) para el artista, quién enfrentado al conjunto cámara/monitor como si se tratara de un espejo, le permite grabar sus pensamientos e inquietudes más interiores con una fluidez infinitamente superior a la que permite un tradicional cuaderno de notas.

El vídeo ha sido uno de los medios favoritos para muchos artistas porque permite a éstos conectar directamente con el público. Con anterioridad, la performance era un acontecimiento de representación única y singular, cuyo carácter de suceso irrepetible formaba parte de su condición (aunque la acción pudiera repetirse, cada representación seguía siendo única en sí misma). En la actualidad es posible adquirir una copia grabada en vídeo de cualquier performance, algo que no altera la calidad artística del trabajo y que es independiente del número de copias. La unicidad del trabajo reside en su naturaleza artística y en el contexto en el que es exhibido.

El vídeo se introdujo en el medio artístico gracias a su bajo precio, que lo hacía mucho más asequible que el cine, y también gracias a la inmediatez que permite reproducir una cinta de vídeo después de haber sido grabada. Si la performance es un acontecimiento de una única representación que desaparece sin dejar rastro una vez transcurrida la obra, el vídeo permite no sólo el registro documental de ese acontecimiento, sino la posibilidad de contemplarlo durante un número indeterminado de ocasiones.

Las vídeoperformances se constituyeron en obras que implican una relación estricta con la imagen electrónica, obviando su uso como documentación de actividades efímeras que sólo existen en el momento de su representación. Si en la performance el énfasis de la obra se encontraba en la *presencia* del cuerpo del artista, en el vídeo, como tecnología de registro que es, queda desplazado hacia la *re-presentación* electrónica de ese mismo cuerpo.

2. – El vídeo como medio creativo.

Al igual que la fotografía y el cine trajeron consigo un nuevo método de creación y de contemplación de las imágenes, la televisión y el vídeo cambiaron la forma de percibir las imágenes. Los artistas comenzaron a utilizar monitores e imágenes electrónicas desde el mismo momento de la aparición de la nueva tecnología, todavía con una escasa calidad técnica. Cuando comenzaba a perder fuerza el expresionismo abstracto norteamericano, aparecieron de manera casi simultánea movimientos como el *Pop art*, *Fluxus*, el *Land Art*, el *Minimal* y el *Conceptual* y junto a ellos, el vídeo, primero como una sencilla herramienta de registro y más tarde como elemento con una expresividad propia.

A finales de los años sesenta se introdujeron en la performance componentes tecnológicos, primero en forma de música y sonido, lo que no supone un verdadero trauma ya que la performance siempre había estado relacionada con el campo de la música, como lo demuestran los primeros trabajos de Paik y sus colaboraciones con John Cage.

Después se incorporaron proyecciones de diapositivas y filmaciones mientras el artista realizaba su intervención, que buscaban una integración total de sonido, música, imagen y acción. Posteriormente, el vídeo se reveló como la documentación idónea que permite el registro temporal de la acción. Estos primeros trabajos eran esencialmente de tipo procesual, desarrollados en directo y en tiempo real, en los que el vídeo intervenía en ellos bien como circuito cerrado o como simple documentación sin producir ningún tipo de alteración en el significado de la obra.

Aunque su medio de difusión más lógico debiera ser la televisión, los trabajos artísticos en vídeo se encuentran segregados de ella, pues su narrativa no suele ser lineal, a diferencia de lo que ocurre con la primera, perturbando con ello la percepción del espacio cotidiano que posee el espectador.

La vídeoescultura por su parte, incluye la imagen de vídeo integrada en un objeto tridimensional, característica ésta por la que se incluye en la denominación tradicional de *escultura*, mientras que la videoinstalación utiliza como componente central la relación que se establece entre la imagen de vídeo y otros objetos y la manera en que ocupan un espacio determinado y lo modifican con su presencia. La instalación, al igual que la performance, es provisional, concebida para un lugar y un momento específico. Si bien una instalación puede ser expuesta durante un largo período de tiempo, en un momento u otro será retirada del lugar que ocupa.

El alemán Wolf Vostell y el coreano Nam June Paik son considerados los pioneros en el uso de la televisión como objeto artístico. Ambos estaban ligados al movimiento Fluxus, donde el televisor ya había sido utilizado en diversas acciones.

Vostell empleó televisores en sus instalaciones como aplicación práctica del collage en la escultura; en 1958 realizó *Das Schwarze Zimmer* (La habitación oscura) una instalación formada por tres esculturas, de las que una de ellas, *Deutscher Ausblick* (La ventana alemana) incorporaba un monitor de TV (fig. 52). Al año siguiente con el título de *TV-dé-collage für Millionen* (TV-dé-collage, Sucesos y acciones para millones) suprimió tres minutos un programa de televisión de la cadena WDR-TV de Colonia, dejando al espectador contemplando una simple pantalla en blanco (fig. 53).

También en 1959, Nam June Paik utilizaba el televisor en trabajos de carácter escultórico que situaba en el interior de acuarios o con los que construía violonchelos, pirámides (fig. 54), robots (fig. 55), etc.



Fig. 52 Wolf Vostell. *Deutscher Ausblick* 1958 (vídeoescultura para la instalación *Das Schwarze Zimmer*).

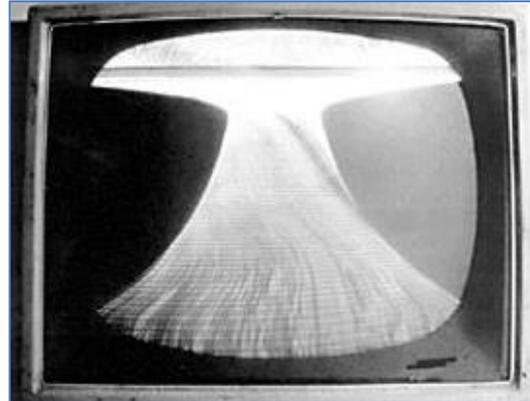


Fig. 53 Wolf Vostell. *TV-dé-coll/age: Ereignisse für Millionen*. 1959-1961 (interferencias en una emisión comercial de TV).



Fig. 54 Nam June Paik, *V-ramid*, 1982 (vídeoescultura).

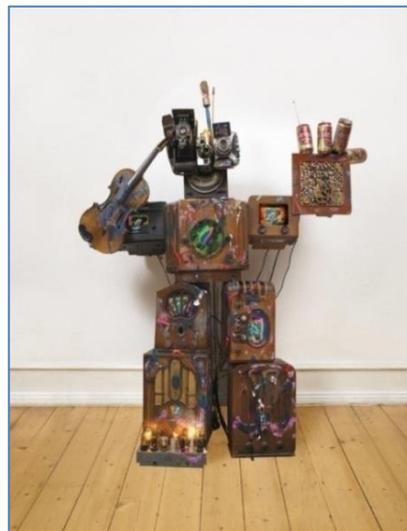


Fig. 55 Nam June Paik, *Miss Rheingold*, 1993 (vídeoescultura).

Paik provenía del mundo de la música; había aprendido de John Cage la técnica del *piano preparado* (ver pág. 65), que subvertía el carácter casi sagrado de este instrumento. Paik decidió operar de modo semejante con la televisión, que por aquel entonces era ya un referente cultural. En su *Exposición de televisión músico-electrónica* celebrada en la galería Parnass de Wuppertal en marzo de 1963 (considerada la primera manifestación artística que incorpora la televisión, fig. 56), Paik dispuso trece televisores repartidos por el suelo de una sala de la galería, de costado, hacia arriba y al revés. La imagen de cada aparato había sido

distorsionada con ayuda de imanes, de manera que lo que se apreciaba eran interferencias abstractas, líneas o, simplemente, nada.



Fig. 56 Nam June Paik: *Exposition of Music - Electronic Television*, 1963 (videoinstalación).

Desde el punto de vista meramente técnico, la nueva televisión artística no era más que deformaciones de la imagen electrónica, aunque hay que considerar que la verdadera innovación de estas primeras experiencias, consistía en haber sido creadas sin necesidad de cámaras o magnetoscopios. Al igual que la primera acuarela abstracta de Kandinsky, las experiencias de Paik se habían realizado sin ningún tipo de referencia de la realidad, convirtiendo la imagen televisiva en imagen abstracta.

Después de la exposición de Wuppertal, Paik realizó junto a los ingenieros Hideo Uchida y Shuya Abe en Japón experimentos sobre la manipulación de la imagen de televisión. En 1963 construyó su *Robot K-456*, del que luego se hablará (ver pág. 121 y ss.), una marioneta electrónica controlada a distancia concebida para anunciar por las calles la nueva tecnología. Entre los trabajos de Paik sobresalen *Zen for TV*, *TV Glasses*, *TV Buddha* y, en especial, uno de ellos, *TV Rodin* (fig. 57) se convierte en una perfecta metáfora sobre el impacto de la imagen electrónica en la sociedad actual. En este *ready made*, una pequeña copia de la escultura de Rodin conocida como *El pensador* se encuentra contemplando su imagen recogida en un monitor, anunciando con esta reflexión el papel subsidiario de las artes plásticas frente a la preponderancia de la televisión.



Fig. 57 Nam June Paik: *TV Rodin*, 1975 (vídeoescultura).

Dado que el vídeo nacía de la tecnología de la televisión, quedaba condicionado por ésta. Por lo tanto era necesario desligarse de ella para encontrar un camino propio reorganizando el lenguaje y las imágenes, y apropiarse de un campo que hasta entonces había sido ajeno al mundo del arte. Muchos de los primeros trabajos de vídeo buscaban la deconstrucción de la televisión como primera meta. Para empezar, negaban que debido a la naturaleza tecnológica del medio, sus trabajos hubieran de estar asociados a la televisión. Wolf Vostell, de acuerdo con su trayectoria artística, no encontró dificultades en aplicar el término *dé-collage* a estos trabajos; en *TV-Begräbnis* (Entierro de un televisor) sepultó un monitor de TV como si de un grupo de exaltados actuaran contra una víctima indefensa (1963, fig. 58.1 y 58.2).

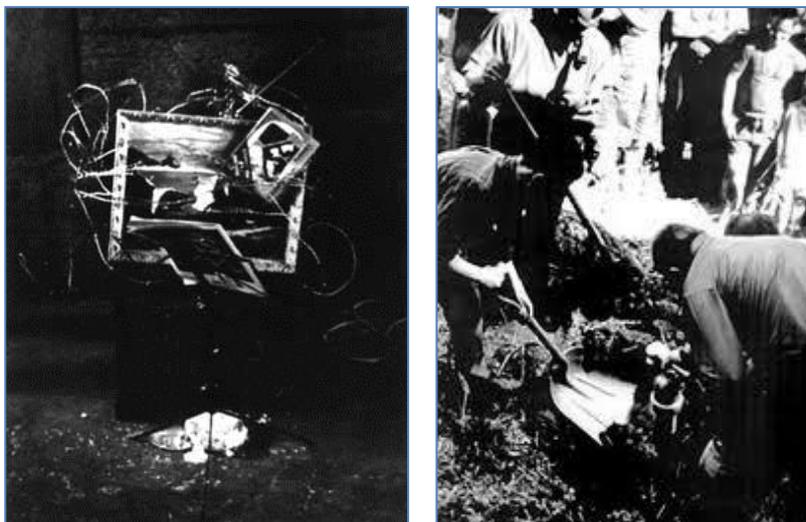


Fig. 58.1 y 58.2 Wolf Vostell: *TV-Begräbnis*, 1963 (acción en vivo/fotografías B/N)

Las movilizaciones ideológicas de finales de la década de 1960 favorecían la índole reivindicativa con la que nacía el vídeo-arte. Los creadores de vídeo siguieron la corriente dominante de oposición a todo lo que tuviera visos de institucional, y decidieron que su trabajo debía cubrir el campo que la cámara de televisión no mostraba. Las emisoras de televisión, por su parte, se habían consolidado y sus productos eran absolutamente comerciales, de manera que para muchos artistas el medio televisivo pasó a ser objetivo de sus ataques como parte de la estructura del poder.

Las primeras producciones alternativas realizadas en vídeo, en la práctica se agrupaban en documentales activistas y vídeos marcadamente artísticos. En Estados Unidos y Canadá aparecieron los primeros grupos independientes, como Videofreex, Raindance Corporation, Paper Tiger Television y Ant Farm, que con un marcado carácter anticultural, crítico e innovador pretendían originar una estética propia que estuviera basada en los fundamentos del arte y no en los de la televisión.



Fig. 59.1 y 59.2 Ant Farm: *Media Burn*, 1975 (vídeoperformance/vídeo color).

Una de las intervenciones más recordadas de Ant Farm, fue *Media Burn* (fig. 59.1 y 59.2) en la que un automóvil atravesaba un muro ardiendo construido con televisores:

...La imagen surgió de lo subliminal: la idea de amontonar múltiples televisores en el recinto de un aparcamiento y hacer chocar contra ellos un viejo coche con el parabrisas protegido metálicamente... Oculto tras la

pirámide de 42 televisores, el tío Buddie iba impregnando todo con petróleo. En el momento preciso, le pegó fuego y empezó el incendio de los Media. En el coche, los dobles (de John F. Kennedy y su escolta) vacilaban, ya que en su monitor de 9 pulgadas, no podían ver bien las llamas., Pero en seguida arrancaron; primero iban muy despacio, luego apretaron el acelerador a 55 millas. La multitud aplaudía. El coche se estrello contra el montón de televisores, como si fuera el estampido de una bala. Un fotógrafo sordo de nacimiento dijo que era el primer sonido que había oído en su vida. La multitud enloqueció...⁷⁵

Al poco tiempo, el éxito de las fórmulas empleadas por estos artistas acabó volviéndose contra ellos, ya que su estilo de trabajo pronto interesó a las cadenas comerciales, de manera que éstas emplearon las mismas fórmulas a la hora de cubrir las noticias. Uno de los mencionados grupos de vídeo alternativo, Top Value Television, produjo *The World's Largest TV Studio*, un reportaje del congreso del partido demócrata de 1972. Los miembros de TVTV consiguieron cubrir las reuniones principales sin estar acreditados, entrevistaron a políticos y también a los reporteros de televisión comercial, poniendo de manifiesto la fragilidad del sistema político norteamericano⁷⁶.



Fig. 60.1 y 60.2 Top Value Television: *The World's Largest TV Studio*, 1972 (vídeo B/N).

⁷⁵ MUNTADAS, Antoni: "Una subjetividad crítica" en BONET, Eugeni: *En torno al vídeo*, Gustavo Gili, Barcelona 1980, p. 280.

⁷⁶ STURKEN, Marita: "Vídeo in the United Sates" en PAYANT, René (ed.): *Vídeo*, Arttextes, Montreal 1986, p. 59.

2.1 – Usos del vídeo en el arte de acción.

A mediados de la década de 1960 el vídeo comenzó a ser utilizado en el contexto del arte acción para documentar eventos de happening y performance. Ambas prácticas eran eminentemente procesuales y efímeras; de hecho, el happening acentuaba el carácter provisional de la obra de arte, primando la idea de “acción” como suceso o acontecimiento inmaterial. Allan Kaprow propugnaba que el artista se desentendiera de la obra una vez concluida la acción de la que nacía. Así, por ejemplo, en septiembre de 1967, *Fluids* fue llevado a cabo por Kaprow durante 3 días en los que amontonó bloques de hielo en diversos lugares de Los Ángeles dejando que, simplemente, se derritieran (fig. 61.1 y 61.2).



Fig. 61.1 y 61.2 Allan Kaprow: *Fluids*, 1967 (fotografías color).

El aspecto puramente procesual de la obra se desvanecería cuando los artistas comenzaron a documentar el proceso de realización mediante la fotografía primero y, seguidamente, mediante películas cinematográficas y vídeo. Estas técnicas permitían captar la dimensión temporal, el movimiento y el proceso; el vídeo permitía grabar en tiempo real el desarrollo de la acción prescindiendo de las obligatorias elipses que implicaba economizar la película cinematográfica. La inmaterialidad de la proyección de vídeo y su existencia

únicamente en la dimensión temporal, lo convirtió en el medio idóneo con el que lograr la desmaterialización del objeto. La mayor parte de estos primeros registros en vídeo del proceso artístico, no hacían sino un mínimo uso de la potencialidad de la nueva técnica y sus recursos narrativos. Este tipo de trabajos que prescindían de las posibilidades técnicas y experimentales del vídeo fueron inicialmente agrupados por su carácter de documentación de eventos, de hecho, la vídeo-artista francesa Dominique Belloir los agrupó bajo el apelativo de *Vidéo documentaire* (Vídeo documental), a comienzos de la década de 1980⁷⁷.

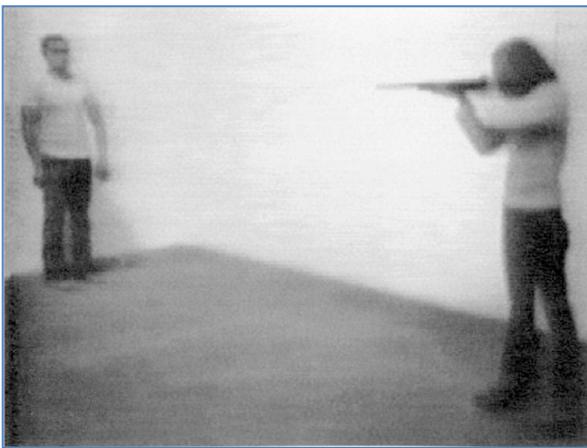


Fig. 62 Chris Burden: *Shoot*, 1971
(acción en vivo/vídeo B/N).



Fig. 63 Chris Burden herido
en el brazo tras la acción de *Shoot*.

Shoot (1971, fig. 62), de Chris Burden fue llevada a cabo en la galería F Space de Santa Ana; el artista debía permanecer inmóvil mientras se hacía disparar con un rifle de calibre 0.22. Documentada tanto en vídeo como en película cinematográfica, la acción tenía lugar en el contexto de la guerra de Vietnam, y con ella se pretendía poner de relieve la impotencia de un país que estaba disipando su juventud en aquel conflicto. La intención era que el proyectil simplemente rozara el brazo de Burden, pero el disparo erró por unos centímetros impactando directamente (fig. 63). Consecuencia inesperada, esta herida real se convirtió en una de las imágenes más impactantes del arte de acción; la cámara fue emplazada

⁷⁷ Víd. BELLOIR, Dominique: "Vidéo art explorations", en *Cahiers du cinéma*, (número extraordinario), 1981, p.16.

en un punto de la sala desde donde pudiera recoger un plano general del espacio donde iba a tener lugar la acción y proporcionar así la mayor cantidad de información posible. La utilización del vídeo en este caso sólo tiene sentido como documentación con la que mostrar la acción a posteriores espectadores.

Los primeros vídeos realizados por Marina Abramovic y Ulay fueron documentación de sus performances en los que intentaron reproducir el tiempo real del acontecimiento, prescindieron de la edición del material grabado y usaron el sonido original sin ninguna alteración. *Relation in Space*, su primera performance conjunta, fue realizada en vivo y documentada en vídeo durante su presentación ante el público de la Bienal de Venecia de 1976. En esta acción ambos caminaban desnudos, partiendo de dos puntos opuestos para converger en el centro del espacio sin cesar la marcha (fig. 64.1 y 64.2). La intención era que sus cuerpos ocuparan al mismo tiempo el mismo espacio, de forma que el resultado fuera la aparición de un ente totalmente nuevo: un “objeto” artístico que conjugara ambos cuerpos en uno sólo y que reuniera al mismo tiempo el sexo masculino y el femenino, al modo de los Andróginos descritos en *El Banquete* por Platón. Evidentemente, sus intentos de fusionarse en un solo cuerpo no se vieron culminados por el éxito.

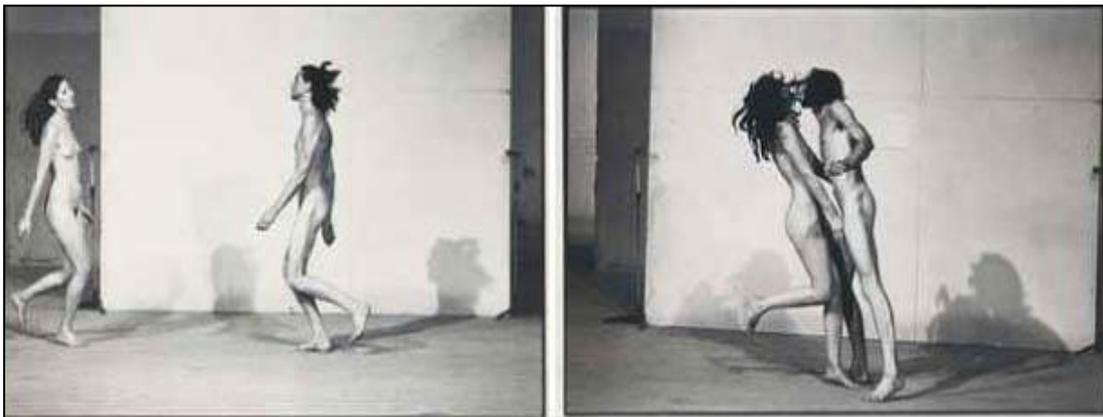


Fig. 64.1 y 64.2 Marina Abramovic y Ulay: *Relation in Space*, 1976 (performance/vídeo B/N).

Su paso era resuelto y el ritmo de la caminata se aceleraba gradualmente, de manera que el impacto entre los dos cuerpos era cada vez más fuerte, pero no

perdían nunca el equilibrio. En un estado similar al de trance, Marina y Ulay prolongaron la acción durante 58 minutos. La cámara, colocada en la parte trasera del espacio reservado al público asistente, se comportó como un espectador más limitándose a recoger la acción mediante un plano general que abarcara el espacio expositivo y la marcha de ambos artistas.

En el caso de *Light / Dark*, otra performance conjunta de Abramovic y Ulay, la acción original fue realizada en vivo durante la Feria *Kunstmarkt* de Colonia en octubre de 1977; al año siguiente fue repetida en el estudio del cineasta holandés Louis van Gasteren para ser documentada en película cinematográfica (fig. 65.1 y 65.2). La cámara fue colocada a pocos metros de Abramovic y Ulay, proporcionando un plano $\frac{3}{4}$ que permitía apreciar los gestos y movimientos de sus manos; ambos estaban arrodillados, frente a frente y situados ante un fondo oscuro. Cada uno recibía la luz proveniente de un foco de iluminación dirigido a su rostro. La acción comenzó cuando uno de ellos abofeteó al otro en la cara. Debido a la fuerte luminosidad, ambos están cegados, de forma que resulta imposible prevenirse acerca del momento en que recibirán un golpe. Tras cada bofetada, la mano es colocada sobre el muslo de quien inicia la acción, dando como resultado un ritmo muy regular, a modo de metrónomo. Durante los primeros veinte minutos de la performance Abramovic y Ulay permanecieron en silencio abofeteándose mutuamente. Durante el resto de la performance, las bofetadas se suceden incrementando su *tempo*.



Fig. 65.1 y 65.2 Marina Abramovic y Ulay: *Light / Dark* 1977-1978
(acción en vivo/película cinematográfica 16 mm B/N).

En un momento dado, Ulay ofrece su mejilla cuando Abramovic propina un fuerte golpe, mientras que Marina Abramovic retira la suya, esquivando el golpe y la performance se da por concluida. La brillante luz que ciega a Abramovic y Ulay, y la oscuridad que envuelve a ambos artistas, dan sentido al título de esta performance. Sin embargo, *Light / Dark* posee otro significado al ser capaz de reflejar la relación entre hombre y mujer. Esta acción no hablaba de la relación particular entre Abramovic y Ulay, algo que sin duda facilitó la realización de un trabajo que no pretendía reflejar un estado personal. *Light / Dark* tampoco trata sobre el dolor; Marina Abramovic explicaba que ella y Ulay buscaban una forma de crear una ruptura en el cuerpo, de abrir una brecha hacia un nivel superior de realidad.

2.2 – Performances que utilizan el vídeo como parte integrante de la acción.

Tras utilizar la cámara como documentación de las acciones, algunos artistas comenzaron a aprovechar las cualidades específicas del vídeo y sus posibilidades para generar un nuevo lenguaje artístico. Un paso obvio era servirse del vídeo como participante directo de la acción e interactuar tanto con el monitor de TV, en tanto que objeto, como con las imágenes que proporciona la cámara de vídeo.

Joseph Beuys utilizó el monitor como oponente, de forma literal, en su acción *Filz TV*. La acción original fue realizada en vivo durante el Festival de Happening de Copenhague en 1966; aunque Beuys nunca llegó a realizar trabajos específicamente para el formato vídeo, en 1970 aceptó recrear esta acción para ser grabada como parte de *Identifications*, una producción de vídeo realizada por Gerry Schum⁷⁸ que recopilaba el trabajo de una veintena de artistas de seis países y que sería emitida por la cadena alemana SWF/ARD.

⁷⁸ Antiguo operador de cámara de TV, se especializó en la producción de películas y vídeos de artista.

En *Filz TV*, Beuys aparece sentado dando la espalda a la cámara y frente a un monitor en el que intenta ver un programa. La tarea es imposible dado que la pantalla está cubierta con fieltro (fig. 66.1). Beuys levanta una de las esquinas de la capa de tela, de modo que puede vislumbrarse la imagen de la pantalla (mientras la banda sonora del programa sigue siendo audible); tras reponer el fieltro en su posición original, Beuys se calza unos guantes boxeo y comienza a auto-golpearse durante varios minutos dirigiendo su frustración contra sí mismo (fig. 66.2). Luego intenta manipular el monitor acoplando un extraño dispositivo creado con una salchicha (fig. 66.3) para, finalmente arrinconar el aparato junto a una pared (fig. 66.4).

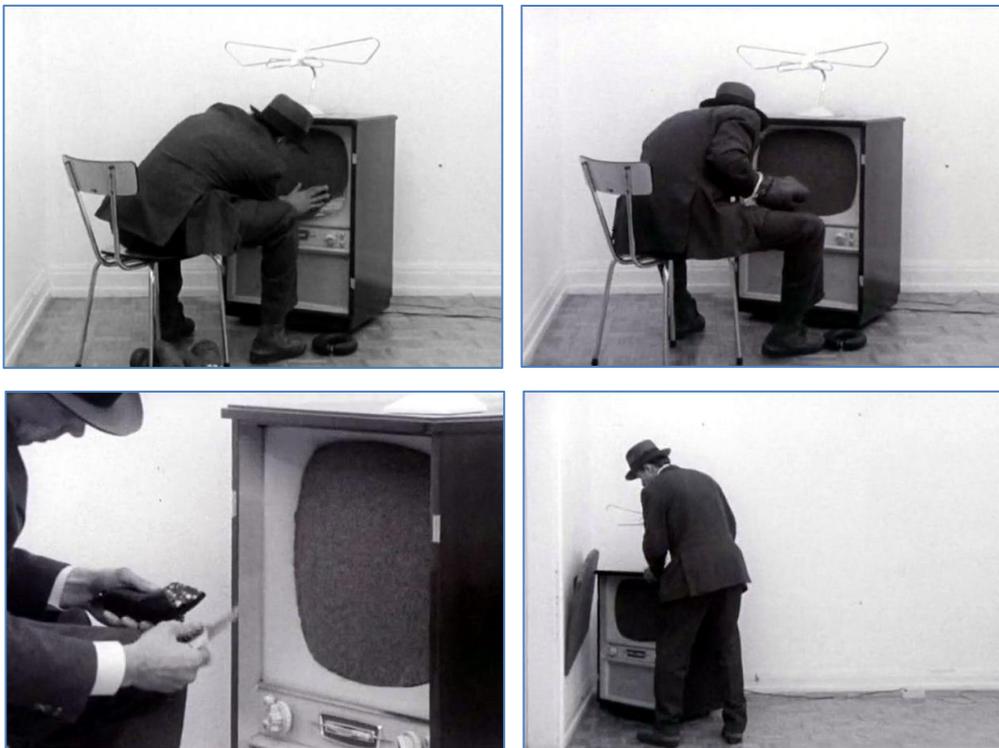


Fig. 66.1 a 66.4 Joseph Beuys: *Filz TV*, 1966-1970 (acción en vivo/vídeo B/N).

Al desarrollarse en paralelo a la televisión, el medio de comunicación de masas por excelencia, el vídeo fue considerado un medio que posibilitaba la comunicación directa entre artista y espectador tanto en el tiempo como en la distancia. Douglas Davis, uno de los pioneros del uso expresivo del vídeo, se interrogó acerca de la veracidad de esta afirmación; en sus primeros trabajos ya

mostraba como la pantalla de televisión es en realidad una frontera que separa al espectador de aquello que está viendo. En *Austrian Tapes* (fig. 67), formada por tres secuencias (*Handling*, *Facing* y *Backing*), que muestran diferentes partes del cuerpo a través de las cuales Davis invita al espectador a entrar en contacto físico con él mediante diferentes gestos que realiza previamente. Un trabajo posterior, *The Florence Tapes* (fig. 68), formado por cuatro secuencias (*Clothing*, *Walking*, *Lifting*, *Leaving*), es la continuación tanto en contenido como en forma de *Austrian Tapes*, aunque en esta ocasión la experiencia de contacto físico se ha extendido a la totalidad del espacio.



Fig. 67 Douglas Davis: *Handling*
(*The Austrian Tapes*), 1974
(vídeoperformance/vídeo B/N).



Fig. 68 Douglas Davis: *Lifting*
(*The Florence Tapes*), 1974
(vídeoperformance/vídeo B/N).

Mediante el contacto, o al menos el acto de tocar, que constituye la forma más elemental de comunicación, Davis intenta iniciar una interacción con el espectador. El propósito de estos trabajos es establecer comunicación entre personas, y el vídeo en este caso no tiene otra utilidad que ser el medio de enlace. Ese “contacto” físico propuesto por Davis no es más que una simulación, ya que el tiempo que separa la grabación de la acción real y la reproducción de tal grabación por parte del espectador, es el principal impedimento para que se establezca la interacción directa. El mensaje que transmiten *Austrian Tapes* y *Florence Tapes* es que cada vez que un espectador contemple estos trabajos, se le ofrece la posibilidad de participar de forma activa, independientemente del hecho de que el artista en la pantalla haya ejecutado esos mismos gestos en un tiempo ya pasado.

La intención de estos trabajos no es la de provocar un contacto real, sino la de promover un comportamiento activo en el espectador que, al menos, debería imaginar ese contacto y reflexionar sobre él. La cuestión es si en las propuestas de *Austrian Tapes* y *Florence Tapes* se produce un verdadero proceso de comunicación, ya que en el mundo real no se ha producido un contacto entre autor y espectador, dado que la información sólo ha fluido en un sentido; por otra parte, mientras el espectador pudo escoger entre seguir las acciones propuestas o limitarse a observar de modo pasivo, nunca tuvo la menor posibilidad de influir o modificar las acciones del artista. Estas cuestiones evidencian la ambigüedad del medio videográfico que, a pesar de ser considerado un vehículo de comunicación, sólo permite un flujo unidireccional.

Velvet Water, de Chris Burden (fig. 69), evidencia este sentido único del medio vídeo. En esta propuesta el espectador sería incapaz de intervenir en la acción de la que iba a ser testigo, por lo que de él sólo se requería que actuara en su papel tradicional de consumidor de imágenes un medio, la televisión, que *suprime y reemplaza la imaginación creativa, alimenta la pasividad mental y entrena a la gente a aceptar la autoridad*⁷⁹.

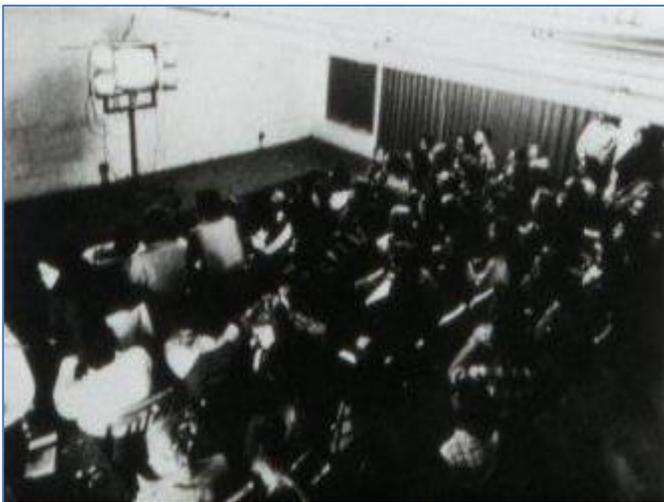


Fig. 69 El público instalado en una sala contigua, observa la acción a través de monitores.

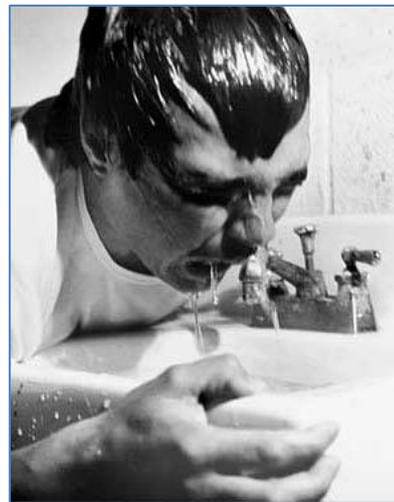


Fig. 70 Chris Burden: *Velvet Water*, 1974 (performance en vivo/videoinstalación).

⁷⁹ MANDER, Jerry: *Four Arguments for the Elimination of Television*, William Morrow Paperbacks, Nueva York 1978, p. 349.

El público fue acomodado en una sala frente a varios monitores que mostraban a Burden en una sala cercana, sentado frente a una pila llena de agua. El monitor de mayor tamaño mostraba un primer plano de Burden (elección que denota que se buscaba la identificación de los espectadores con el artista), mientras que las imágenes del resto de monitores que flanqueaban a éste mostraban el torso, la cabeza y la pila llena de agua. Mediante un micrófono y un altavoz, Burden anunció a la audiencia que iba, literalmente, a intentar *respirar agua* (hizo hincapié en que se trataba de lo opuesto a *respirar aire*) puesto que, había deducido, se trataba de un elemento más denso y rico en oxígeno, lo que le hacía más apropiado que el aire para sostener la vida. A continuación, Burden sumergió la cabeza una vez tras otra en el agua hasta que prácticamente se ahogó (fig. 70). En ningún momento los espectadores tuvieron ninguna posibilidad de intervenir en la acción, modificarla o auxiliar al artista. Tras varias inmersiones y cuando Burden estaba a punto de perder el conocimiento, la acción se dio por concluida y la cámara fue desconectada.

Siendo evidente el carácter unidireccional del vídeo, la solución más obvia para establecer una verdadera comunicación consiste en aumentar el número de canales a través de los cuales enviar y recibir información. En *Les Rituals* (fig. 71.1 y 71.2), la cámara y los monitores de vídeo eran los interlocutores entre las autoras del trabajo, las francesas Nil Yalter y Nicole Croiset.

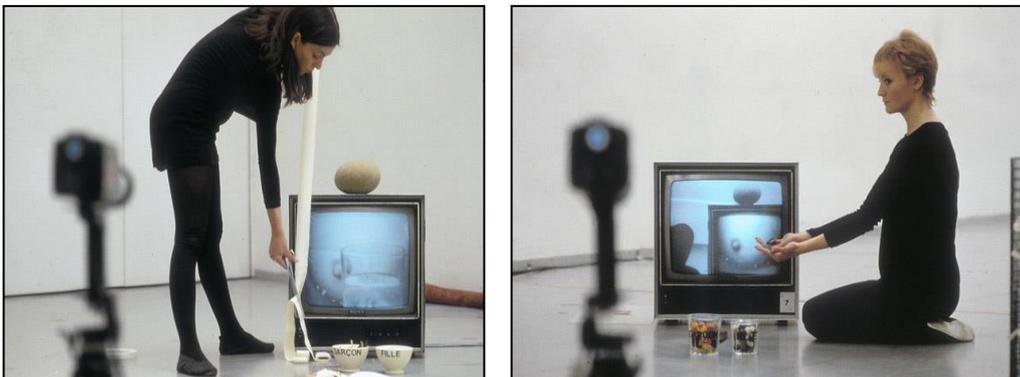


Fig. 71.1 y 71.2 Nil Yalter y Nicole Croiset: *Les Rituals*, 1980
(performance en vivo/videoinstalación).

En esta performance llevada a cabo en febrero de 1980 en el museo de Arte Moderno de París, ambas artistas se comunicaban a distancia gracias a un circuito cerrado de vídeo que conectaba dos espacios escénicos, en cada uno de ellos se había instalado una cámara y un magnetoscopio que suministraban imágenes a un monitor situado en el espacio opuesto. La comunicación entre ambas artistas era esencialmente visual, basándose en elementos simbólicos (máscaras, espejos, etc.) y rituales sobre la identidad y la diferencia entre géneros, los cuales eran mostrados por las artistas ante su respectivas cámaras o bien a través de los magnetoscopios.

3. – Espacios fronterizos: la performance permeable.

Otros territorios que tradicionalmente se relacionan con la performance y la vídeoperformance sin llegar a posicionarse claramente en ninguno de estos dos campos (de ahí la elección del término *territorios fronterizos*, ya que comparten características inducidas desde ambos campos), son aquellos que, sin perder de vista la experimentación corporal, emplean las cualidades expresivas de ciertos elementos mecánicos o electrónicos, como son las prótesis electromecánicas (la performance mecánica), la creación de robots y autómatas que sustituyen literalmente la presencia humana (el arte robótico), o aquellas obras que explotan con fines artísticos el carácter de artefacto que posee el monitor (videoinstalación y videoescultura).

Los primeros trabajos de la artista lituana Egle Rakauskaite estaban centrados en la experimentación con materiales diversos (chocolate, flores, grasa, cabello, etc.) con los que crear objetos artísticos. Su trabajo *In Honey* (1996) fue el primero en el que incorporó al mismo tiempo cuerpo y vídeo. Durante esta performance, documentada en vídeo, presentada en el Museo de Arte Municipal de Reykjavik, la artista se acomodó sobre un gran lienzo blanco tensado por una estructura metálica que mantenía la tela, y su ocupante, a unos dos metros de altura. El peso de su cuerpo deformaba esta superficie bidimensional e hizo verter

miel en este volumen vacío hasta que cubrió su cuerpo (fig. 72.1 y 72.2). Los espectadores presentes en la sala tan sólo podían percibir una forma orgánica, a modo de un gigantesco fruto colgando de un extraño arbusto metálico, o quizá también el envoltorio de seda de un gran insecto (fig. 72.3).

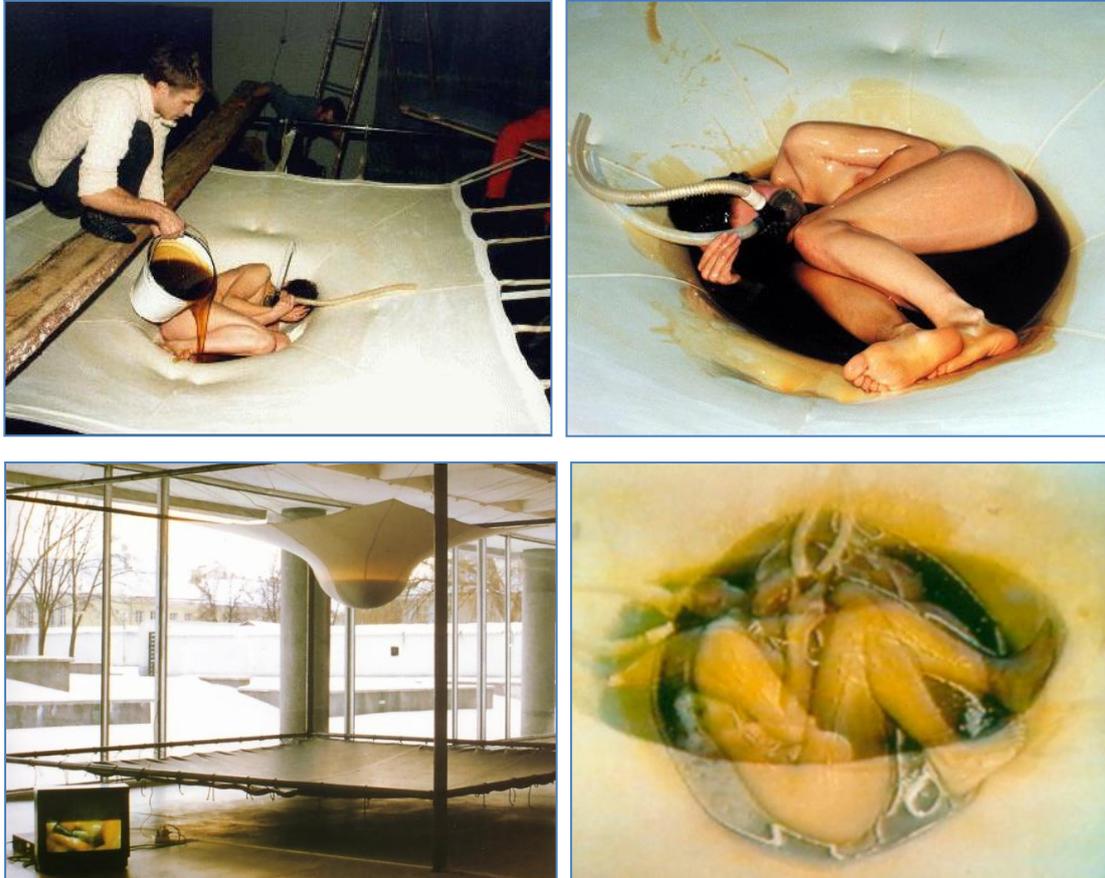


Fig. 72.1 a 72.4 Egle Rakauskaite: *In Honey*, 1996 (acción en vivo / videoinstalación).

Rakauskaite pretendía realizar la acción más simple posible: permanecer estática y contraída; debía moverse lo mínimo posible, algo que la estructura le facilitaba al comportarse como una suerte de lecho. Por otra parte, esta peculiar disposición permitió a la artista ocultarse a la visión directa de los espectadores (algo que buscaba de forma expresa), quienes sólo podían percibir el interior de aquella gigantesca crisálida mediante una cámara de vídeo que proyectaba sus imágenes en un monitor situado en la sala. De esta forma se podía apreciar como la artista se hallaba en posición fetal en el interior de un líquido amarillento, a modo de líquido amniótico (fig. 72.4), moviéndose tan sólo en ocasiones y durante unos

instantes, al igual que lo haría un feto humano en el interior del vientre materno. La referencia al útero era aún más clara gracias a una mascarilla y a un largo tubo flexible que permitían respirar a la artista, proveyendo así una vital conexión con el aire que necesitaba y que funcionaban visualmente como un cordón umbilical.

En las imágenes del monitor de televisión la artista aparecía brillante y amarilla como la yema de un huevo, pero también asemejaba las imágenes de un feto obtenidas mediante ecografía. La cámara de vídeo y el aparato de respiración proporcionaban a la artista la necesaria extensión tecnológica, que permitían conectar su cuerpo con el entorno en el que se encontraba y así acentuar su conexión con el lugar y su dependencia de él que, de este modo, quedaba transformado en una suerte de cuerpo gestante.

3.1- Metaformance: desmaterialización del cuerpo y construcción del sujeto.

En el territorio fronterizo entre las performances en vivo y las performances audiovisuales, encontramos en primer lugar la *metaformance*, una práctica que englobaría aquellas performances que utilizan elementos tecnológicos que posibilitan una ampliación de las capacidades del cuerpo humano, ampliando así las acciones que pueden ser llevadas a cabo por los artistas.

El término metaformance fue propuesto por la teórica del arte Claudia Giannetti en 1994⁸⁰ tras haber constatado como las performances de las décadas de 1960 y 1970, que en principio se habían orientando hacia una vertiente que enfatizaba el elemento físico y corporal, fueron evolucionando hacia obras en las que el lugar del cuerpo era ocupado por elementos tecnológicos y audiovisuales. La metaformance sería una categoría *expandida* de la performance que agruparía a todas aquellas variantes *multimediales* que se sirven de instrumental electrónico, telemático, de digitalización y manipulación de la imagen, de simulación corporal y espacio-temporal.

⁸⁰ Víd. GIANNETTI, Claudia: "Metaformance Proceso troposomático en la performance multimedia" en GIANNETTI, Claudia (ed.): *Media culture*, Ediciones L'Angelot, Barcelona, 1995.

El término no es específico, ni pretende poner límites a la performance; al contrario, Giannetti indica que su intención no fue la de crear un concepto cerrado y que, en todo caso, el concepto de metaformance constata *la imposibilidad de establecer parámetros o límites entre las diferentes manifestaciones debido a su hibridismo característico*⁸¹. Si las performances en vivo se centraban en el cuerpo como contenedor de la identidad o como método de representación del discurso, en la metaformance *el proceso de interacción entre máquina y performer, o de la aplicación de las nuevas tecnologías pasa a ser un elemento inherente a la obra*⁸². Gracias a la presencia de los elementos tecnológicos, en la metaformance el cuerpo del artista sería *desintegrado*, para ser luego reconstruido por la réplica que del mismo proporcionan esos elementos. Esto implica que la presencia física del cuerpo del intérprete no sería necesaria para realizar la acción; en otras palabras, la metaformance consigue crear un cuerpo desprovisto de sujeto:

*...el propio empleo de la técnica permite al artista/performer prescindir de su presencia física en el espacio de la acción, muchas veces sustituida por la de la imagen electrónica...*⁸³

Sin embargo, la metaformance no implica la desaparición del cuerpo como referente máximo de la obra sino que lo que hace es cuestionar los conceptos establecidos de cuerpo y sujeto. Frente a planteamientos que defienden la idea del cuerpo como contenedor de la identidad individual, aparecen conceptos en los que el mundo cognitivo es un elemento auto-contenido y que existe por sí mismo, y en el que el entorno, el cuerpo y el sujeto no serían sino construcciones del cerebro, es decir, representaciones creadas por el proceso cognitivo.

Es en este contexto de *deconstrucción y nueva construcción por fragmentos de la apariencia externa del individuo*⁸⁴ donde se inserta las performances quirúrgicas

⁸¹ IBÍD., p. 49.

⁸² IDEM: "Metaformance: El sujeto-proyecto" en ARROYO PLANELLES, Marta (coord.): *Luces, Cámara, Acción (...); Corten!: Videoacción: el cuerpo y sus fronteras*, IVAM / Consellería de Cultura, Educación y Ciencia de la Generalitat Valenciana, Valencia 1997, p. 97.

⁸³ IBÍD.

de la artista francesa Mireille Suzanne Francette Porte, conocida como Orlan, quién comenzó su carrera con provocadoras performances impregnadas de crítica al rol de la mujer en la sociedad occidental. Orlan adquirió fama internacional a partir de la década de 1990, cuando comenzó a modificar su propio cuerpo copiando modelos de belleza femenina mediante operaciones de cirugía que documentó con fotografías y grabaciones de vídeo (fig. 73.1 y 73.2).



Fig. 73.1 y 73.2: Orlan: (izda.) *Opera-Opération*, 1991 (acción en vivo/fotografías color) y (dcha.) *Omniprésence*, 1993 (acción en vivo/vídeo color).

Para las operaciones, Orlan recibía anestesia local, lo que le permitía dirigir el evento y animar la situación mediante la lectura de textos sobre Filosofía o Psicoanálisis. Asimismo, los cirujanos eran integrados en las performances como parte de la acción, vestidos con vistosos trajes diseñados por Paco Rabanne, Frank Sorbier, Issey Miyake o la misma Orlan. En estas operaciones se hizo injertar prótesis sobre la frente, modificar su nariz, boca y barbilla, etc., tomando como modelos la Venus de Boticelli, la Mona Lisa de Leonardo, estatuas clásicas de Diana, etc., no con el objetivo de alcanzar la belleza en sí, sino de transformar su naturaleza siguiendo estos modelos.

Mediante la transformación de su cuerpo Orlan se servía del debate sobre los conceptos de belleza ideal (una convención artificial y temporal), para abordar la cuestión sobre si es el cuerpo el lugar que alberga al sujeto. A pesar de sus

⁸⁴ *Ibíd.*, p. 99.

transformaciones corporales, la artista seguirá siendo el mismo sujeto que antes de la transformación, lo que convertía en *obsoleta la noción del cuerpo natural*⁸⁵.

La cirugía y los implantes han permitido a Orlan crear un nuevo cuerpo, es decir, *un sujeto (artificialmente) reencarnado*⁸⁶ y desligar su imagen de su identidad en un proceso de deconstrucción y reconstrucción de un cuerpo; éste desaparecerá tras la muerte dejando tras de sí únicamente la idea y el concepto de transformación, en definitiva, el proceso artístico. Según Claudia Giannetti, en la metaformance el cuerpo sería desintegrado para luego ser reconstruido, por lo que no estamos sólo ante una *versión expandida de la performance (expanded performance)* (sino que) *su característica principal es su capacidad para generar un nuevo tipo de event, en el que los conceptos de obra, performer, público, entorno y procedimiento están en mayor o menor medida circunscritos a la relación entre ser humano y máquina*⁸⁷.

3.1.1- Prescindir del artista: de la súper-marioneta al autómeta.

La creación de un sujeto desprovisto de cuerpo puede encontrarse ya en algunos planteamientos teóricos del teatro que reclamaban la sustitución total o parcial de los actores en la obra teatral, cuyo máximo representante fue el actor y director británico Edward Gordon Craig (1872-1966).

Para éste, cualquier obra resultaba descompensada ya que el protagonismo estaba siempre cocentrado en el actor, lo que hacía que otros elementos de la escena (decoración, iluminación, música, palabra) resultaran desatendidos, cuando no olvidados. El equilibrio sólo podría recuperarse eliminando todo lo accidental y personal de la escena, reduciendo al mínimo el papel del actor (*los actores y las*

85 DAVIS, Kathy: *El cuerpo a la carta. Estudios culturales sobre cirugía cosmética*, La Cifra, México 2007, p. 137.

86 GIANNETTI, 1997, (Op. Cit.), p. 99.

87 IBÍD., p. 97.

*actrices tienen que morir todos de peste*⁸⁸) quienes deberían ceder su lugar a una “supermarioneta” capaz de ejecutar ciegamente las instrucciones del director.

Craig consideraba que si el actor vivo no resultaba adecuado para llevar a cabo la acción concebida por el director, era porque inevitablemente iba a colisionar con éste, resultando imposible cualquier tipo de control. Debido a su individualismo, ningún actor sería capaz de seguir al pie de la letra las líneas marcadas por el director, y mucho menos, de realizar la misma acción una y otra vez en todas sus actuaciones. En todo caso, Craig se conformaba con que el actor no ofreciera resistencias personales a un guión que debía ejecutar de modo estricto.

Los futuristas, en cambio, sí construyeron tales criaturas, títeres y decorados móviles para su *teatro mecánico* y llegaron a utilizarlas en sus performances, aunque por razones más formales. Con un actor “construido” se podía recurrir al mismo material para realizar la escenografía y los intérpretes, quedando resueltos ambos con idéntica geometría y pintados con los mismos colores. También se posibilitaban cambios de escala o el empleo de figuras totalmente inusuales, algo imposible con actores humanos. Gilberto Clavel aseguraba que con estas marionetas sería posible eliminar las distinciones entre acción y representación, contenido y forma, personaje y escenario⁸⁹.

La supermarioneta vendría a ser la materialización en el ámbito artístico de los autómatas del siglo XVIII creados para sorprender a reyes y príncipes con la recreación mecánica del cuerpo humano. Los autómatas hicieron su aparición en la literatura de ficción a mediados del siglo XIX, seguidos luego por los robots; desde entonces han servido como excusa para abrir el debate acerca de la diferencia entre humano y máquina en lo que se refiere a la moralidad, el libre albedrío y la empatía y para evidenciar la dependencia actual del ser humano de la tecnología.

⁸⁸ SÁNCHEZ, José Antonio: *Dramaturgias de la imagen*, Universidad Castilla-La Mancha, Cuenca 2002, p. 35.

⁸⁹ KIRBY, Michael y NES KIRBY, Victoria: *Futurist performance*, PAJ Publications, Nueva York 1986, pp. 112-113.

Según Claudia Giannetti, detrás de los autómatas se encontrarían teorías filosóficas que consideraban que el cuerpo no es sino *una máquina que funciona mediante una mecánica metabólica*⁹⁰; recrear mediante mecanismos artificiales el funcionamiento del cuerpo ponía en entredicho la propia existencia divina, de forma que *los seres humanos dejan de ser personajes en un teatro divino, para ser sistemas mecánicos autodeterminados, en definitiva, seres inteligentes capaces de aprender de la experiencia*⁹¹.

Giannetti constata que en el salto del siglo XVIII al siglo XX, el empeño en construir autómatas inteligentes perduró entre los ingenieros: Torres Quevedo con un mecanismo ideado para resolver los movimientos específicos contra el rey en el final de una partida de ajedrez, o con el desarrollo por Konrad Zuse de un ordenador programable ya en 1941, para trasladarse al campo del arte con la creación del primer *performer androide*: el robot K456 de Nam June Paik⁹².

Al comienzo de su carrera Paik utilizó partes de electrodomésticos y elementos de todo tipo para realizar *assamblages* que carecían de cualquier finalidad práctica, al más puro estilo dadaísta. En 1964 Paik junto con el ingeniero Suhya Abe realizó *K-456* (fig. 74.1 y 74.2), una figura humanoide que recibió su nombre en honor al concierto *nº 456 de Köchel* de Mozart.

K-456 estaba realizado mediante un conglomerado de piezas de aparatos de radio y televisión, pedazos de madera, alambres y otros materiales de desecho, a imitación de los perturbados genios que crearon su propio monstruo mecánico en la literatura del siglo XIX. Para que *K-456* pudiera funcionar se necesitaban cuatro personas que accionaran varios controles con los que el humanoide realizaba ciertos movimientos y giros.

⁹⁰ GIANNETTI, 1997 (Op. Cit.), p. 92.

⁹¹ IBÍD., pp. 92-93.

⁹² IBÍD., p. 93.

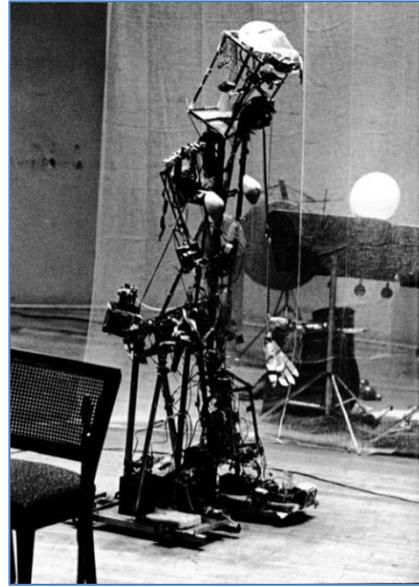
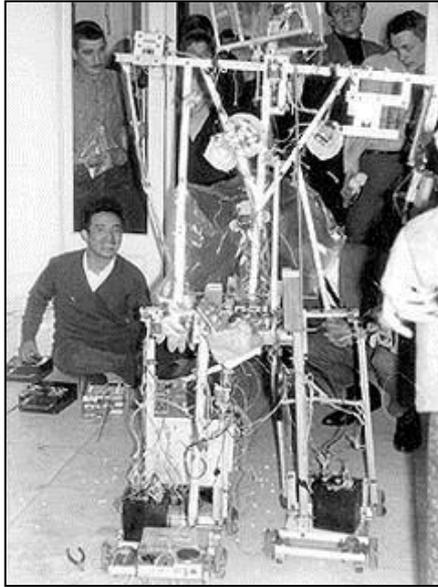


Fig. 74.1 y 74.2: Nam June Paik y Suhya Abe: *Robot K-456*, 1964 (acción en vivo/fotografías B/N).

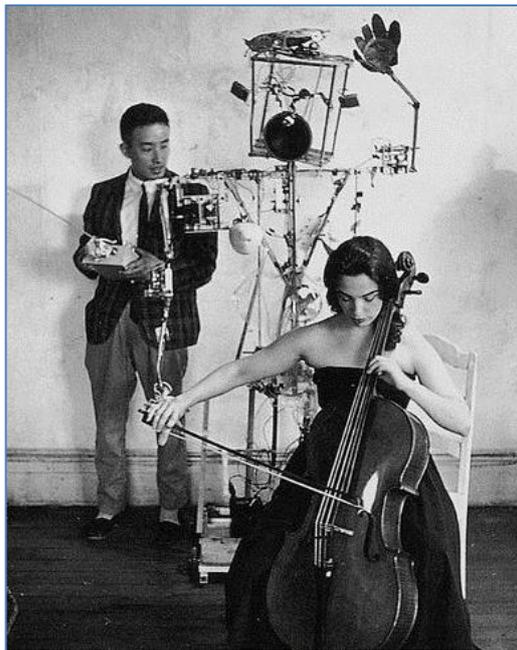


Fig. 75 Nam June Paik y Charlotte Moorman, junto a K-456 interpretan *Opera's Robot* en el Hudson Hall, 1964 (acción en vivo/fotografía B/N).



Fig. 76 *K-456* interactúa con los transeúntes en las calles de Nueva York, 1964 (acción en vivo/fotografía B/N).

La creación de Paik disponía de una cierta autonomía que le permitía abandonar un espacio estrictamente expositivo para interactuar en un ambiente más cotidiano; este autómatas representaba en cierto modo la reencarnación del

cuerpo de su creador, y con ella Paik pudo realizar la performance *Opera's Robot*, en colaboración con Charlotte Moorman, que tuvo lugar en el Hudson Hall como parte del Segundo Festival Anual de Vanguardia (fig. 75). Dentro de este mismo festival, el binomio *K-456*/Paik realizó diversas acciones en las calles de Nueva York en las que el robot difundía una grabación de un discurso de John F. Kennedy, defecaba alubias e interactuaba con los espectadores (fig. 76).

En 1982, *K-456* fue reactivado con ocasión de la muestra retrospectiva de Paik en el Museo Whitney de Arte Americano. Para abordar los problemas potenciales que surgen cuando las tecnologías quedan fuera del control humano, Paik ideó la performance *Primera catástrofe del siglo veintiuno* en la que planeó la destrucción intencionada de su creación (fig. 77.1 a 77.3). *K-456* salió de las vitrinas del museo guiado por Paik y al atravesar la calle fue atropellado por un coche conducido por el artista Bill Anastasi.



Fig. 77.1 a 77.3 Nam June Paik: secuencia de *Primera catástrofe del Siglo XXI*, 1982
(vídeoperformance/vídeo B/N).

Otro artista que crea autómatas es Chico MacMurtrie, fundador en 1991 del colectivo *Amorphic Robot Works* que agrupa artistas e ingenieros dedicados a desarrollar performances e instalaciones en las que los protagonistas principales son autómatas robóticos. A diferencia de Paik, habituado a trabajar con objetos tridimensionales como el monitor de TV y otros electrodomésticos, los autómatas de MacMurtrie tienen un origen eminentemente pictórico; éste, al inicio de su carrera artística, plasmaba en sus lienzos escenarios *de megalópolis sumidas en la anarquía* en los que los protagonistas eran personajes calificados como

*tecnomarionetas*⁹³. Según evolucionaba su obra, y atendiendo a una necesidad personal, estas figuras fueron recreadas en objetos exentos, ya que, según declaraba MacMurtrie *la pintura no podía expresar todo lo que yo quería hacer (...) todo empezó literalmente a liberarse del lienzo, acabé con más pintura en mi cuerpo que en el lienzo*⁹⁴. Inicialmente, estos objetos consistían en *pieles de látex pintado* que posteriormente recibieron un relleno ligero y fueron incorporadas a estructuras articuladas con el tamaño de una persona.

El siguiente paso se produjo como consecuencia del azar, cuando MacMurtrie encontró un mecanismo de apertura y cierre de una puerta automática en el que se incluía un pistón de aire y que decidió utilizar en *Old Man Squatter*, una figura humanoide construida con *basura, cables de bicicletas (...) tuercas, tornillos, cadenas y alambres retorcidos* y con el que iniciaría su serie de *hombres-máquina*, que poseía una movilidad tan limitada que tan sólo podía *con una mano agitar una espada (defendiendo el bosque frente a la tecnología)* y con la otra *golpear rítmicamente sobre su enorme tripa metálica*⁹⁵.

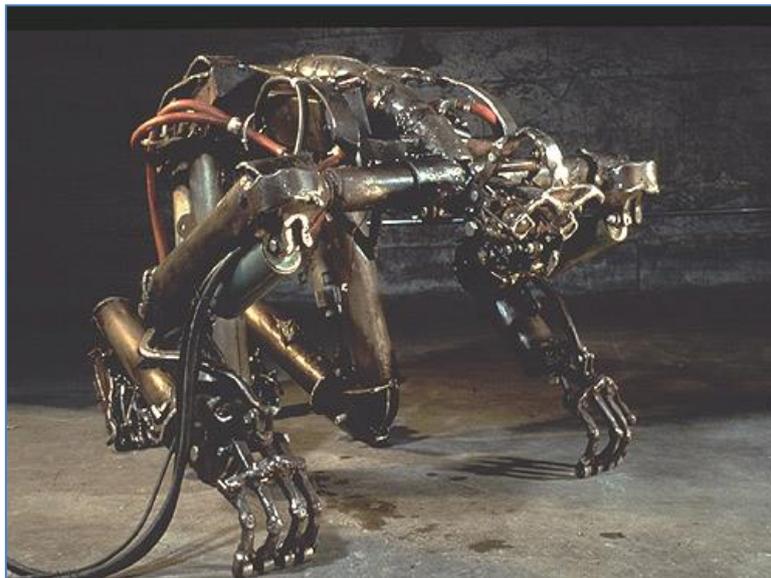


Fig. 78 Chico MacMurtrie: *Tumbling Man*, 1991 (acción en vivo/fotografía color).

⁹³ DERY, Mark: *Velocidad de Escape. La Cibercultura en el final de siglo*, Siruela, Madrid. 1998, p. 142.

⁹⁴ Chico MarMurtrie en IBÍD.

⁹⁵ IBÍD., pp. 142-144.

Una versión más elaborada de este humanoide fue *Tumbling Man* (El hombre que cae, 1991, fig. 78), cuyos movimientos eran determinados de forma aleatoria por los datos obtenidos de los dispositivos de telemetría que portaban dos operadores. Las repetidas caídas de este autómeta eran fruto del conflicto de órdenes que se causaba cuando ambos operadores efectuaban movimientos sin coordinación:

...Tumbling Man es un robot neumático humanoide que no sólo cae, sino que con la ayuda y cooperación de dos participantes llevando trajes de telemetría puede contorsionarse, sentarse y utilizar su cuerpo como instrumento de percusión. Sus movimientos inseguros poseen una convincente cualidad antropomórfica, capaz de crear empatía con el participante y espectador (...) El ordenador de Tumbling Man escoge determinado conjunto de miembros de cada participante a través de los cuales será controlado. De esta forma, por ejemplo, será controlado por las piernas de uno de los participantes y los brazos y el cuello de otro. Esta elección por la que cada participante controla con determinados miembros Tumbling Man cambia con el tiempo, lo que requiere que los participantes redefinan su método de cooperación...⁹⁶

Skeletal reflections (1997) es otro humanoide de MacMurtrie que posee una capacidad de interacción con el público más elaborada, hasta el punto de estar dotado de cierta autonomía. De nuevo, la figura a tamaño natural está formada por dispositivos mecánicos, neumáticos y electrónicos cuyo conjunto se asemeja a un esqueleto humano a tamaño natural (fig. 79). Mediante diversos sensores ópticos y un software de captura del movimiento, *Skeletal Reflections* es capaz de analizar las posturas que adoptan los espectadores que se sitúan ante él; tras éste análisis, su programación trata de encontrar similitudes con poses clásicas de la historia del arte que luego se transformarán en determinadas señales electrónicas enviadas a sus motores y pistones neumáticos para reproducirlas lo más fielmente posible (fig. 80).

⁹⁶ SHANKEN, Edward A. (ed.): *Art and Electronic Media*, Phaidon Press, Londres 2009, p. 151.



Fig. 79 Chico MacMurtrie imita la pose de *Skeletal reflections*, 1997. (fotografía color).



Fig. 80 Chico MacMurtrie: *Skeletal reflections* desarrollada como instalación, 2003 (instalación interactiva/vídeo color).

3.1.2 – Interfaces hombre-máquina: el cyborg.

La relación entre el autómatas y el ser humano es ante todo una relación externa (en ella aparece un elemento nuevo: el humanoide que replica el cuerpo y “exterior” a éste); en todo caso se trataría de un enlace superficial puesto que la relación “interna” entre cuerpo y máquina se produciría mediante *una simbiosis más profunda entre lo natural y lo artificial*, que se lograría mediante dos caminos: *la vida directa mediante prótesis invasoras y el mundo de las interfaces no invasoras, como los sensores, guantes o trajes de datos, cascos, etc.,...*⁹⁷.

La filósofa estadounidense Donna Haraway expresaba en su *Manifiesto Cyborg*⁹⁸ que estas prótesis y mecanismos son extensiones de nosotros mismos y no simples elementos exteriores e inertes. Para ella, la fusión del cuerpo humano con los elementos tecnológicos ha dado paso al *cyborg*⁹⁹, un híbrido entre un

⁹⁷ GIANNETTI, 1997 (Op. Cit.), p. 95.

⁹⁸ HARAWAY, Donna Jeanne: “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century”, en *Simians, Cyborgs and Women The Reinvention of Nature*, Routledge, Nueva York 1990, pp. 149-181.

⁹⁹ El término *cyborg* fue acuñado en 1960 por Manfred Clynes y Nathan S. Kline en un artículo titulado *Cyborgs and Space*, en el que describían un ser humano mejorado y modificado

organismo fusionado con lo *otro*, a semejanza de los *monstruos* (en este caso una máquina), que en la cultura clásica servían para marcar los límites de lo que era considerado propio de los humanos. Para Haraway su mera existencia posibilitaría superar las limitaciones sociales en temas de género e identidad, puesto que un cyborg no debería estar identificado como masculino o femenino, pues no es ninguno de ellos y es ambos a la vez¹⁰⁰. De esta forma, los mecanismos fusionados con el cuerpo humano han creado una nueva estructura en la que el elemento tecnológico ha reconfigurado tanto el componente corporal (mediante capacidades aumentadas), como el sujeto que habita el cuerpo al dotarle de una nueva identidad.

Para Giannetti el artista australiano Stelarc se ha significado especialmente en la puesta en práctica de las posibilidades artísticas tanto de la *interfaz externa* como de las *prótesis invasoras*¹⁰¹. La carrera artística de Stelarc se ha centrado en la exploración de la simbiosis entre el cuerpo y la máquina que surge de las teorías del *cyborg*. La relación del cuerpo con la tecnología en el caso de Stelarc se lleva a cabo desde la ampliación de las capacidades físicas y sensoriales del cuerpo humano mediante determinados implantes electrónicos y mecánicos; así, una prótesis se convertirá en un *tercer brazo* para el artista, o el vídeo será empleado como una visión mejorada. Stelarc describe sus primeros trabajos a finales de la década de 1960 como “eventos esencialmente multimedia”, como es el caso de *Event from Micro to Macro and in Between* de 1968, donde tres bailarines actuaban frente a proyecciones gráficas generadas por ordenador; el público disponía de cascos y gafas que alteraban su visión binocular mediante la superposición de imágenes fragmentadas de los costados y el dorso del portador¹⁰².

externamente mediante drogas o dispositivos reguladores de forma que el ser pueda vivir en ambientes diferentes al normal... Vid. CLYNE, Manfred y KLINE, Nathan S.: “Cyborgs and Space”, en *Astronautics*, sept. 1960, pp. 26-27 y 74-76.

¹⁰⁰ HARAWAY (Op. Cit.), p. 180.

¹⁰¹ GIANNETTI, 1997 (Op. Cit.), p. 95.

¹⁰² MARSH, Ann: *Body and Self: performance art in Australia, 1969-73*, Oxford University Press, Melbourne 1993, p. 25.

Sus siguientes trabajos consistieron en diferentes variantes de *Suspension*, acciones en las que era suspendido en el aire mediante un arnés sujeto por cuerdas que pendían desde el techo, pero que posteriormente fue sustituido por grandes anzuelos de pesca que le atravesaban la piel de la espalda (fig. 81 y 82). Las acciones no reivindicaban ningún tipo de culto chamánico, ni tenían connotaciones masoquistas; antes, al contrario, producían un resultado claramente estético¹⁰³ en el que un cuerpo anónimo, que ni tan siquiera sangraba, quedaba suspendido en el espacio balanceándose como cualquier otro objeto en relación compositiva con el volumen que le rodeaba.

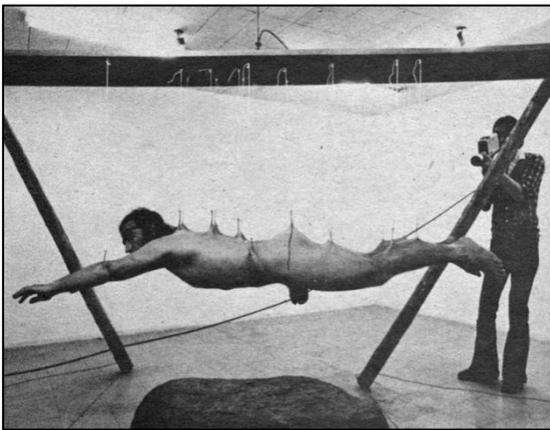


Fig. 81 Stelarc: *Suspension*, 1976
(acción en vivo/fotografía B/N).



Fig. 82 Stelarc: *Ear on Arm Suspension*, 2012
(acción en vivo/fotografía color).

En 1980, Stelarc se hizo implantar una prótesis robótica a modo de tercer brazo (fig. 83), que controlaba mediante los músculos del abdomen y de la pierna y con la que desarrolló performances que ahondaban en el terreno del cyborg y la evolución y adaptación del cuerpo humano a un ambiente altamente tecnológico. La evolución de este brazo robótico ha sido *Exoskeleton*, un extraño medio de locomoción a modo de prótesis mayúscula que permite al artista disponer de seis piernas. Los movimientos de esta versión cyborg del centauro son controlados mediante una versión especial de *Third hand* (fig. 84).

¹⁰³ MIGNACCA, Eneide: "Hanging the Human Marlins" en *Nation Review* (2-6 Dec. 1976), p. 162.

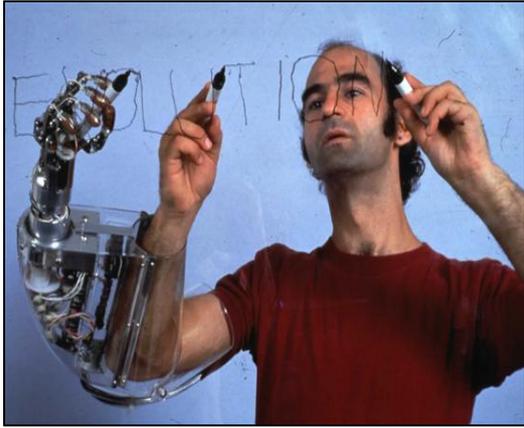


Fig. 83 Stelarc: *Third Hand*, 1980–1998
(acción en vivo/fotografía color).

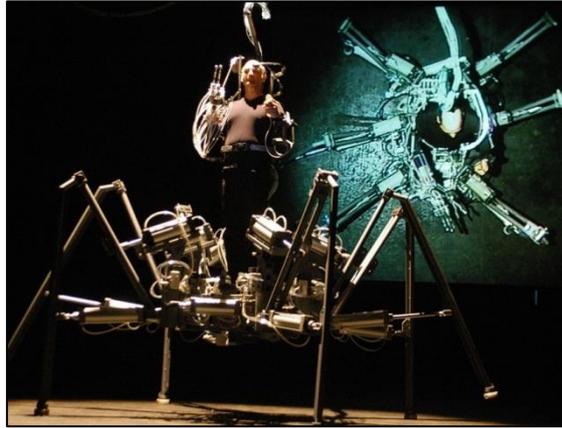


Fig. 84 Stelarc: *Exoskeleton*, 2013
(acción en vivo/fotografía color).

En otras performances Stelarc ha cedido el control de sus prótesis a usuarios remotos, en ocasiones mediante conexiones intercontinentales, de forma que estos operadores suplían la voluntad del artista para controlar su cuerpo. Los músculos de Stelarc eran estimulados a distancia mediante señales electrónicas y realizaban movimientos y acciones según las instrucciones del operador. Stelarc pretendía convertirse en una interfaz humana que ejecutara las órdenes recibidas para realizar una acción lógica, útil y creíble; sin embargo el resultado más habitual consistía en una serie de movimientos inconexos y gestos involuntarios con los que más bien parecía estar dirigido por un *parásito corporal* (fig. 85).

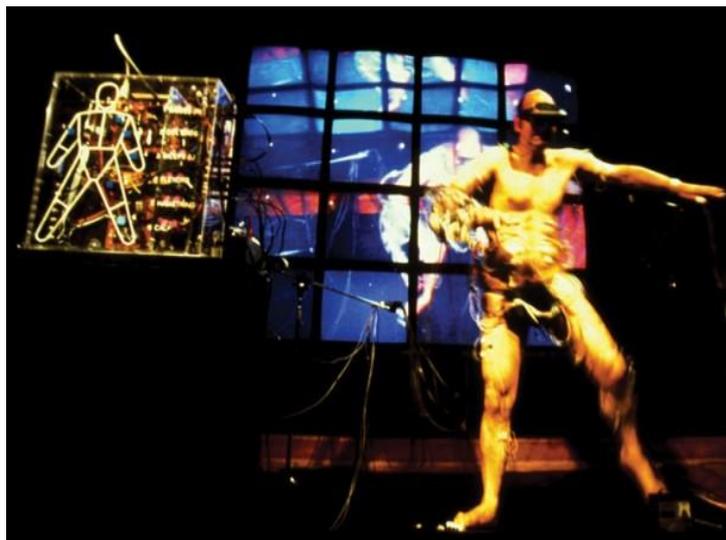


Fig. 85 Stelarc: *Parasite: Event for Invaded and Involuntary Body*, 1997
(acción en vivo/fotografía color).

Las performances de Stelarc gravitan en torno al reacondicionamiento del cuerpo para acomodarlo a unas necesidades que, inexistentes cuando el ser humano comenzó a evolucionar, hoy son una realidad ineludible. Stelarc considera que el cuerpo está obsoleto y es incapaz de procesar adecuadamente la creciente cantidad y complejidad de la información actual; esto es debido a que el cuerpo humano está lastrado por una serie de insuficiencias que hacen que la mayor parte de los conocimientos que adquirimos a lo largo de nuestra vida acaben perdiéndose. Siendo así, el único valor que le queda al cuerpo humano es el de convertirse en la envuelta exterior de nuevos componentes tecnológicos, una suerte de carcasa vacía lista para ser colmada con nuevas *interfaces*:

*...considerar obsoleto el cuerpo en la forma y en la función, podría parecer el colmo de la bestialidad tecnológica, pero también podría convertirse en la mayor realización humana. Porque sólo cuando el cuerpo es consciente de su propia condición, puede planificar sus propias estrategias postevolutivas (...) Lo más significativo no es la relación macho-hembra, sino el interfaz hombre-máquina. El cuerpo está obsoleto...*¹⁰⁴

Otro artista que trabaja con las interfaces invasoras es Marcel.Í Antúnez Roca. Su relación con las prótesis electro-mecánicas se originó como evolución de su idea de crear una *réplica humana mediante materiales diversos*¹⁰⁵ que materializó en *Joan l'home de carn*, una figura con atributos masculinos construida a escala natural recubriendo una estructura con piel de cerdo. Se trataba de un autómata *gesticulante y dependiente de las condiciones del entorno* que se movía en secuencias aleatorias según el sonido emitido por los espectadores (fig. 86). Estos condicionantes implicaron la mecanización de partes internas y la inclusión de una programación informática que permitiera *la participación de los espectadores como*

¹⁰⁴ STELARC: "Da strategie psicologiche a cyberstrategia: prostetica, robotica ed esistenza remota" en MACRÌ, Teresa (ed.): *Il corpo postorganico: Sconfinamenti della performance (I turbamenti dell'arte)*, Costa & Nolan, Génova 2006, p. 238.

¹⁰⁵ GIANNETTI, Claudia (ed.): *Marcel.Í Antúnez Roca. Performance, objetos y dibujos*, Media Centre d'Art y disenny, Barcelona 1998, p. 51.

*agentes modificadores del comportamiento*¹⁰⁶ de la figura. Dado que la intención era de mantener en funcionamiento este autómatu recubierto de carne durante al menos un mes, se hizo necesario introducirlo en un contenedor frigorífico; se decidió luego que un mercado de alimentación sería el lugar más adecuado para exponer al *hombre de carne, donde los cadáveres son materia expositiva habitual y abundan los expositores (frigoríficos)*¹⁰⁷.



Fig. 86 Marcel·lí Antúnez Roca y Sergi Jordà: *Joan l'home de carn*, 1992–1993
(instalación interactiva).

La lógica evolución de *Joan* culminó en *Epizoo*, donde Antúnez decidió ocupar el lugar de la figura y realizar aquellos movimientos condicionados por el entorno. Una serie de mecanismos neumáticos se encargaban de mover distintas partes del cuerpo del artista: nariz, nalgas, pectorales, boca, etc. (fig. 87.1 y 87.2). Estos movimientos eran determinados por las acciones de los espectadores sobre una serie de mecanismos interactivos; al mismo tiempo un programa informático generaba una docena de entornos gráficos sobre una pantalla en la que se recreaba la figura del artista acentuando la parte del cuerpo que se encontraba activa en ese momento. El resultado final de *Epizoo* era la culminación de la evolución del

¹⁰⁶ IBÍD., p. 52.

¹⁰⁷ IBÍD.

trabajo de Marcel.lí Antúnez Roca quien, desde la marioneta que era *Joan l'home de carn*, se personificaba en cyborg, un nuevo sujeto que tenía existencia únicamente en un entorno virtual (fig. 88).



Fig. 87.1 y 87.2 El rostro de Marcel.lí Antúnez Roca deformado por las prótesis controladas por los espectadores de *Epizoo*, 1994 (acción en vivo/vídeo color).



Fig. 88 Marcel.lí Antúnez Roca y tras él, su doble virtual creado por *Epizoo*, 1994 (acción en vivo /vídeo color).

3.1.3- La acción proyectada: tele-performances y tele-presencia.

Tras los autómatas y las prótesis, para Claudia Gianetti la tercera vía de creación de metaformances está *relacionada con la noción de comunicación a larga distancia en tiempo real*¹⁰⁸ que permitieron los primeros satélites puestos en órbita. La concienciación de los artistas acerca del potencial ofrecido por las comunicaciones en tiempo real y a escala planetaria que permitían las diferentes tecnologías de

¹⁰⁸ GIANNETTI, 1997 (Op. Cit.), p. 100.

comunicación (teléfono, satélites, redes informáticas), fue la fuente de inspiración para numerosos proyectos. Ya en 1961 Nam June Paik ideó la retransmisión de un concierto para piano en el que una parte sería llevada a cabo desde San Francisco por un intérprete tocando únicamente con la mano izquierda, mientras que de forma simultánea otro intérprete desde Shanghai tocaría únicamente con su mano derecha; las dos señales serían retransmitidas recíprocamente y el concierto quedaría completado al ser recompuestas las señales en cada emplazamiento.

La idea era prematura, ya que la primera emisión por satélite tuvo lugar en julio del año siguiente, cuando el Telstar-2 retransmitió una señal de televisión entre Estados Unidos y Europa; aún hubieron de transcurrir quince años más para que tuviera lugar el primer evento artístico que se sirviera de las posibilidades de la señales de satélite. Entre el 10 y el 11 de septiembre de 1977, tuvo lugar la acción *Two Way-Demo. Send and Receive* (fig. 89) que puso en contacto dos grupos de artistas en el Center for New Art Activities Inc. de Nueva York, con La Mamelle, Inc./Art Com de San Francisco. Básicamente fue una tele-conferencia, una comunicación de dos canales, en la que a lo largo de dos horas y media unos 25.000 espectadores fueron testigos del intercambio de lecturas entre ambos grupos y sus discusiones y debates sobre algunas trabajos de vídeo.



Fig. 89 Center for New Art Activities/La Mamelle: *Two Way Demo*, 1977
(acción en vivo y transmisión satélite).

Con motivo de la Documenta VI de Kassel en 1977, se emitieron por televisión diversos trabajos artísticos de vídeo. En un momento dado, la emisión del material grabado se sustituyó por tres performances desarrolladas en vivo por, respectivamente, Joseph Beuys, en una acción en la que desarrolló sus teorías sobre arte social, Charlotte Moorman y Nam June Paik que llevaron a cabo sus acciones colaborativas *TV Bra*, *TV Cello* y *TV Bed*, mientras que Douglas Davies desde Caracas, llevó a cabo la performance *The Last Nine Minutes* en la que intentó, simbólicamente, romper la barrera que suponía la pantalla de televisión y establecer comunicación directa con su audiencia (fig. 90.1 y 90.2), argumento que, como hemos visto, era recurrente en la obra de Davis (ver pág. 112).



Fig. 90.1 y 90.2 Douglas Davies, *The Last Nine Minutes*, Documenta VI de Kassel, 1977
(vídeo color y transmisión satélite).

En 1984 Nam June Paik consiguió reunir cerca de cincuenta artistas en torno a *Good Morning Mr. Orwell* un programa de televisión, en realidad una performance colaborativa, en homenaje a la figura del escritor británico autor de la obra distópica *1984*. En esta novela, el autor contemplaba una tecnología muy similar a la televisión que era utilizada como instrumento de control y represión por parte de una élite gobernante sobre una hipotética sociedad emplazada en el año 1984. Según se aproximaba esta fecha, Nam June Paik comenzó a idear este evento artístico como prueba de las posibilidades reales de la televisión y en concreto de las capacidades positivas de la tecnología para servir como instrumento de intercambio cultural entre sociedades situadas en diferentes

continentes. *Good Morning Mr. Orwell*, mezcla de performance, videoinstalación y programa de televisión comercial, enlazó mediante satélite a los artistas que se habían reunido en el Centre Pompidou de París, el estudio del canal WNET-TV de Nueva York y otras emisoras de televisión en Alemania y Corea del Sur. El escritor y editor George Plimpton fue el conductor de la retransmisión de casi una hora de duración; sus intervenciones combinaban en la pantalla imágenes grabadas con otras que llegaban en directo desde París y gráficos diseñados por Paik (fig. 91), una técnica habitual en la actualidad pero novedosa por entonces. John Cage desde Nueva York interpretó una de sus piezas con las notas que producía en un instrumento realizado con espinas de cactus que hacía vibrar con el cañón de una pluma de ave (fig. 92).



Fig. 91 Intervención de George Plimpton en *Good Morning Mr. Orwell*, 1984 (vídeo color y transmisión satélite).



Fig. 92 John Cage maneja un instrumento creado por él mismo (acción en vivo y transmisión satélite).



Fig. 93 Intervención de Charlotte Moorman en *Good Morning Mr. Orwell*, 1984 (acción en vivo y transmisión satélite).



Fig. 94 Intervención de Peter Gabriel y Laurie Anderson (vídeo color y transmisión satélite).

Charlotte Moorman interpretó una nueva versión de *TV Cello* (fig. 93), mientras que Laurie Anderson y Peter Gabriel interpretaron la canción *This Is the Picture* (fig. 94) y los Thompson Twins hicieron lo mismo con *Hold Me Now* y así continuando con las colaboraciones de Merce Cunningham, Joseph Beuys, los poetas Allen Ginsberg y Peter Orlovsky, etc. Se calcula que el programa tuvo una audiencia de 25 millones de espectadores por todo el mundo, a pesar de los constantes fallos técnicos, concentrados en la pérdida de la conexión mediante satélite, lo que dejó a la improvisación de los implicados en cada lado de la transmisión la mejor forma de completar la ausencia de señal algo que, según Paik, no hizo sino acentuar su carácter de transmisión en vivo.

Nina Sobell y Emily Hartzell, en colaboración con ingenieros de la New York University Center of Advanced Technology, crearon *Alice Sat Here* (1995), este trabajo consistía en una silla de ruedas equipada con una cámara de vídeo que podía ser guiada tanto por dispositivos locales como por otros dispositivos controlados a través de Internet (fig. 95.1 y 95.2). *Alice Sat Here* fue exhibida por primera vez en la galería Ricco/Maresca de Nueva York. Los visitantes de la galería podían sentarse y guiar la silla de ruedas, mientras que los visitantes de Internet podían guiar la dirección de la cámara que enviaba sus imágenes a un monitor situado en la ventana de la galería. A su vez éste vídeo se procesó para ser exhibido en Internet como una secuencia de imágenes estáticas.



Fig. 95.1 y 95.2 Nina Sobell y Emily Hartzell: *Alice Sat Here*, 1995
(instalación interactiva/vídeo color).

En definitiva, el arte de la telepresencia surgió gracias a las telecomunicaciones dando lugar a una nueva forma de comunicación en la que el artista puede participar en la obra proyectando su presencia e interactuando en ella aunque se encuentre en un espacio físico distinto. La telepresencia debe mucho a la tecnología del vídeo, pero difiere de las obras concebidas específicamente como vídeo-arte, ya que su centro semántico bascula en la visión y en la acción del espectador y no en la poética de la imagen del vídeo.

3.2 – Vídeoesculturas: la culminación de la *supermarioneta*.

Un nuevo terreno permeable entre la performance y el vídeoarte viene definido por la *vídeoescultura*, donde la imagen de vídeo queda integrada en un objeto tridimensional. La vídeoescultura posee dimensiones espaciales (volumen, masa, tridimensionalidad) a la vez que incorpora la dimensión temporal en forma de imagen en movimiento, creando finalmente idénticas relaciones espaciales a las de la escultura tradicional en la que la posición del observador es siempre externa:

...La noción de vídeo-objeto o vídeoescultura podría pues caracterizarse en términos de una transformación o integración de uno o más monitores o televisores en/dentro de una construcción volumétrica singular – o como una metamorfosis (y, con frecuencia, trasgresión) de su apariencia objetual–, creándose además una determinada relación entre el ente objetual o escultórico, y el contenido interno de la pantalla o pantallas...¹⁰⁹

La vídeoescultura se sirve, además, de las cualidades estéticas que la pantalla de vídeo posee como objeto tridimensional. De esta forma, la vídeoescultura puede estar formada por una o más pantallas en las que se muestran un único programa o bien puede difundir varias secuencias simultáneas, interrelacionadas entre sí para obtener el propósito buscado por el autor. Las

¹⁰⁹ BONET, Eugeni: “La instalación como hipermedio (una aproximación)” en GIANNETTI, Claudia (ed.): *Media Culture*, L’Angelot, Barcelona, 1995, p. 37.

pantallas pueden estar dispuestas de muy diferentes formas, creando las más variadas disposiciones tridimensionales, suspendidas desde un techo, alineadas sobre el suelo del espacio expositivo o apiladas una sobre otra. En otras ocasiones, los artistas han elegido exponer la carcasa que contiene la pantalla, desprovista de todos los elementos electrónicos de su interior.

A finales de la década de 1950, Wolf Vostell y Edward Kienholz experimentaron con los aparatos de televisión utilizándolos en algunas de sus acciones artísticas. En marzo de 1963, Nam June Paik iniciaba su carrera en la galería Parnass de Wupertal con la vídeoescultura titulada *Music/Electronic Television*, (ver pág. 101) para la que utilizó 13 televisores a los que había acoplado potentes electroimanes con los que distorsionaba la imagen de las pantallas (fig. 96). La primera vídeoescultura adquirida por el Museo de Arte Moderno de Nueva York fue *Duchampiana: Nude Descending a Staircase* (1976) que Shigeo Kubota había presentado en el festival Documenta VI de Kassel (fig. 97).



Fig. 96 Nam June Paik, *Music/Electronic Television*, 1963 (fotografía B/N).

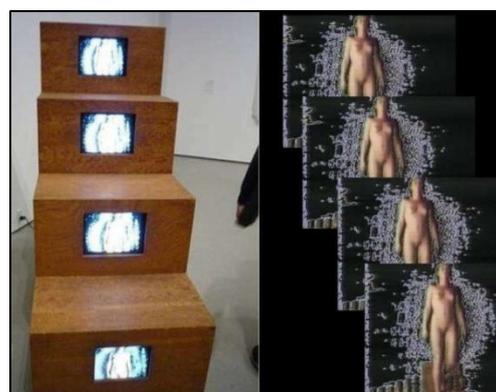


Fig. 97 Shigeo Kubota: *Duchampiana: Nude Descending a Staircase*, 1976 (vídeo-escultura).

Otra de las características que comparte la vídeoescultura con la escultura tradicional, es su constante referencia al cuerpo humano. Como se ha anotado anteriormente, la representación de la figura humana ha estado asociada a la escultura hasta comienzos del siglo XX, y el propio cuerpo humano ha sido tomado como medida de los cánones de representación. La incorporación de la dimensión

temporal gracias al vídeo permite que el cuerpo humano, o más bien su imagen electrónica, desarrolle incansablemente y por tiempo indefinido una acción.

La artista alemana Friederike Pezold ha aislado diferentes partes de su cuerpo (boca, pubis, piernas, pechos, etc.) en el estrecho marco de la pantalla, grabados mediante lentos desplazamientos de la cámara sobre su cuerpo. En *Die neue leibhaftige Zeichensprache* (1975-77), Pezold representa la figura femenina de formas diversas a través de la pantalla de televisión (fig. 98). El trabajo consiste en una serie de cintas de vídeo con una duración individual de alrededor de diez minutos que son reproducidas de forma continua mediante un bucle. Las imágenes que componen cada uno de estos trabajos muestran fragmentos individuales del cuerpo femenino, estilizados, casi abstractos, el movimiento es muy pausado y casi estático de forma que irradian tranquilidad.

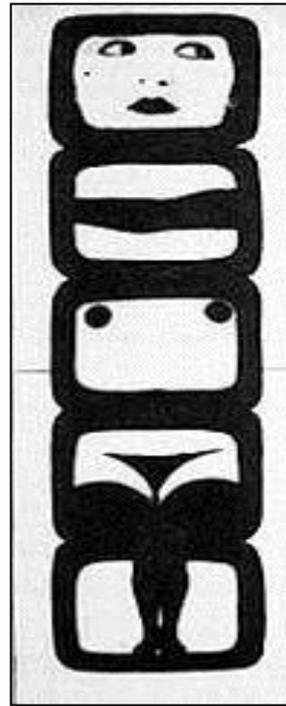
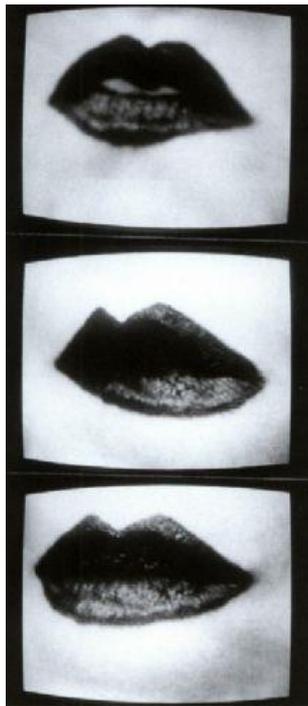


Fig. 98 Friederike Pezold: *Mouth Piece*, 1975
(vídeoescultura de tres canales, vídeo B/N).

Fig. 99 Friederike Pezold: *Madame Cucumatz*, 1977
(vídeoescultura de cinco canales, vídeo B/N).

Se trata de símbolos antes que imágenes entregadas al placer de la mirada, en realidad son pinturas adaptadas al medio audiovisual mediante su expansión hasta abarcar la dimensión temporal. En posteriores trabajos, cada imagen

fragmentaria fue combinada con otras imágenes, de forma que apilando los monitores en diversas combinaciones, la artista es capaz de crear distintos trabajos a modo de esculturas electrónicas (fig. 99).

Or-Phelia, ein transformationsstück (1987) de Ulrike Rosenbach, es una vídeoescultura de tres canales (fig. 100.1 y 100.2), que habla de la doble ausencia: la de la artista y la del inquietante personaje que aparece, en silencio en todo momento, en una quietud latente, para desarrollar una única acción al finalizar la obra: abandonar el lugar. El trabajo original, mostrado por primera vez en la cripta de una iglesia de Colonia, contiene una doble asociación en su título: el semidiós Orfeo, que consiguió atravesar el río que separa el mundo de los muertos, y Ofelia, la prometida de Hamlet, trágicas figuras cuyo destino está asociado al agua.



Fig. 100.1 y 100.2 Ulrike Rosenbach: *Or-Phelia, ein transformationsstück*, 1987 (vídeoescultura de tres canales/ vídeo color).

En *Or-Phelia*, una figura andrógina que puede representar tanto a Orfeo como a Ofelia, se halla sumergida bajo el agua y al igual que ambos personajes, permanece inanimada, inmóvil como un cadáver, tal vez durmiendo o simplemente descansando. Lentamente la figura comienza a ser cubierta por venas latientes y, de forma progresiva, el agua adquiere un tinte rojizo mientras es coloreada por la sangre que fluye, lo que hace que el cuerpo renazca a la vida y comience su

movimiento. El cuerpo de Or-Phelia es reconstruido mediante tres imágenes de vídeo sincronizadas en pantallas de televisión: la primera se encarga del torso y la cabeza, quizá en un modo de recordar que la cabeza de Orfeo fuera separada de su cuerpo y arrojada a un río. El mortecino estado inicial de Or-Phelia, su inmovilidad, es resaltado además por la estructura metálica que, a modo de ataúd, contiene a los monitores de televisión y a su vez confina el cuerpo de Or-Phelia. Una vez reanimado por los fluidos otorgadores de vida, el agua y la sangre, Or-Phelia se levanta y, simplemente, abandona el lugar.

En 1988 la autora realizó una versión en vídeo de *Or-Phelia* utilizando las imágenes de la anterior vídeoescultura, que fueron mezcladas con la documentación grabada de la performance que desarrolló en el aparcamiento subterráneo de la antigua Städtische Galerie en Karlsruhe; en esta ocasión la artista aparecía vestida con una falda larga y desarrollaba la acción sirviéndose de elementos como papel de seda y lana roja (fig. 101).



Fig. 101 Ulrike Rosenbach: *Or-Phelia, ein transformationsstück* 1988
(acción en vivo/vídeo color).

Cleaning the Mirror n°1 (hands, feet, pelvis, head, neck), fue originalmente una performance de tres horas llevada a cabo por Marina Abramovic en la Universidad de Oxford en 1995 (fig. 102), en la que limpiaba un esqueleto humano con agua y jabón, aludiendo a un rito tibetano denominado *La limpieza del Espejo*, con el que se pretende separar del alma los elementos terrenales que la han

contaminado. Según la artista manipula cada parte del esqueleto (costillas, manos, dedos, brazos..., etc.), el proceso gana en intimidad y consigue superar los profundos tabúes occidentales acerca de la muerte. El proceso de limpieza requiere un contacto directo de las manos de Abramovic con los huesos y, mientras éstos parecen palpitar y estremecerse, casi podría hablarse de un proceso de transferencia de energía vital, hasta el punto en que los huesos parecen quedar momentáneamente reanimados.



Fig. 102 Marina Abramovic: *Cleaning the Mirror n°1*, 1995 (performance en vivo).



Fig. 103 *Cleaning the Mirror n°1* como vídeoescultura de cinco canales.

En posteriores exhibiciones la obra fue presentada como vídeo escultura de cinco canales (fig. 103). Este vídeo-objeto, se constituía en una *metaformance* que permitió a Abramovic desmaterializar su cuerpo y su presencia física, mientras que, en su lugar, aparecía un nuevo cuerpo constituido por su *imagen electrónica*¹¹⁰. La disposición vertical de los monitores permite que el conjunto adquiera dimensiones muy similares a la de una figura humana. La imagen que muestra cada pantalla se centra en el proceso de limpieza de un fragmento del cuerpo: el monitor superior muestra el cráneo, el inmediatamente inferior muestra la caja torácica, seguidamente las manos, la pelvis, mientras que el último monitor

¹¹⁰ GIANNETTI, 1997 (Op. Cit.), p. 97 (ver nota nº 82).

muestra los pies. El vídeo permite que esta performance sea percibida simultáneamente desde cinco puntos de vista diferentes, no sólo espaciales sino también temporales, reconstruidos en un único elemento adaptado a un espacio de exhibición.

De forma similar, Mona Hatoum en *Pull* (1997) aprovecha el vídeo para crear una expansión, literal, de su cuerpo (fig. 104.1 y 104.2). Mientras permanecía en una estancia apartada del espacio expositivo, se había dispuesto para los visitantes una vídeoescultura en la que la pantalla de televisión mostraba el rostro de la artista; debajo de la pantalla pendía una trenza de cabello que parecía ser continuación de la imagen del monitor.

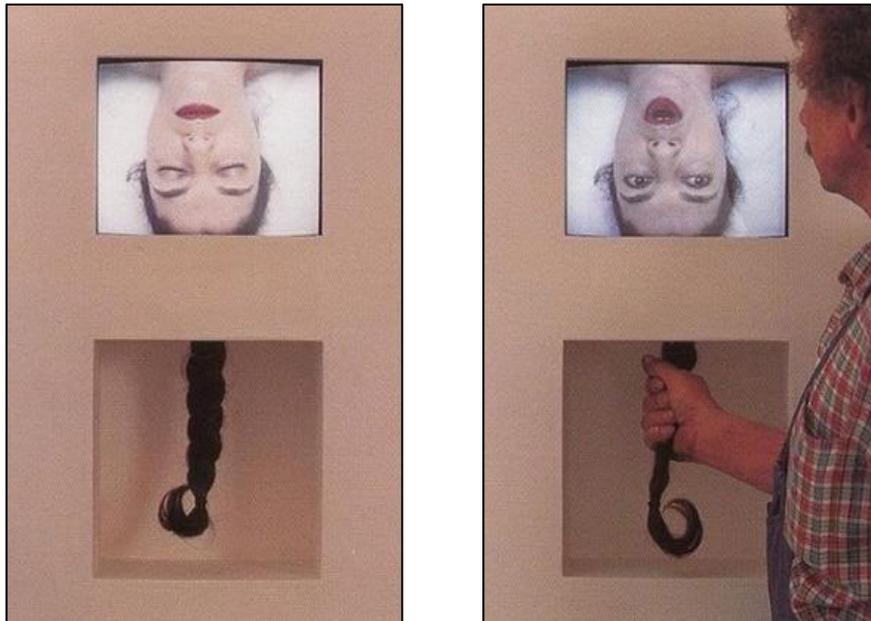


Fig. 104.1 y 10.2 Mona Hatoum, *Pull*, 1997 (acción en vivo/vídeo escultura).

El título de la obra, *Pull* (Estira) no dejaba lugar a dudas de lo que se esperaba del visitante: la trenza invitaba al espectador a estirar de ella a lo que, de forma inmediata, seguía la reacción de sorpresa que mostraba la artista en la pantalla, ya que realmente la trenza estaba comunicada con su propio cabello y podía percibir el tirón.

3.3 – Intervención artística en el espacio: las vídeoinstalaciones.

En las vídeoinstalaciones, imagen y objeto ocupan un espacio determinado y lo modifican con su presencia y, al igual que la performance, lo hacen de modo provisional, pues han sido concebidas para un lugar y un momento específico. Si bien una instalación puede ser expuesta durante un largo período, en un momento u otro será retirada del lugar que ocupa. Si la vídeoescultura consiste en un objeto tridimensional que posee significado cuando se le incorpora la imagen de vídeo, la vídeoinstalación consiste en la diseminación espacial de uno o varios objetos en relación con la imagen de vídeo:

...se establecen los elementos de la vídeoinstalación a partir de los dos dispositivos que la componen:

– El dispositivo vídeo, formado por:

- 1. La imagen electrónica.*
- 2. Los monitores y pantallas de proyección.*

– La instalación y el dispositivo “escénico”:

- 3. Los objetos incorporados.*
- 4. El espacio expositivo que se ocupa, la relación espacio temporal.*
- 5. El espectador...¹¹¹*

Para el artista norteamericano Dan Graham las vídeoinstalaciones son obras que han sido concebidas para ser exhibidas de forma provisional, lo que las relaciona con conceptos como lo temporal y lo espacial; en definitiva, son obras procesuales por su carácter efímero, un *acontecimiento* transitorio que las sitúa cerca de la performance y el happening:

...La vídeoinstalación es provisional y quizás tenga más relación con la noción de performance, de acontecimiento o de happening, que no son duplicables, sólo existen en un determinado tiempo y espacio y en un

¹¹¹ ORTÍZ SAUSOR, José Vicente. *Una propuesta escultórica: vídeoinstalación y vídeoescultura. (un análisis estructural de la vídeoinstalación y cuatro ejercicios experimentales)*, Universidad politécnica de Valencia, Valencia, 2002, p. 132.

*determinado contexto. Pienso también que una videoinstalación puede existir no sólo durante un breve período de tiempo, sino durante un período largo (...) Una instalación es básicamente provisional, en el sentido de que se va a desmontar en algún momento en el futuro y no es portátil, como lo son la escultura o la pintura...*¹¹²

Los primeros parámetros que se modifican en un lugar determinado mediante la intervención con dispositivos audiovisuales, son sus dimensiones físicas que, con la intención de resaltar algún aspecto del espacio circundante, resultan ampliadas artificialmente. Como ejemplo de esta modalidad aparece una de las obras precursoras de las instalaciones, *Emergences of continuous forms* (1966), en la que su autor, Jeffrey Shaw, mediante diferentes recursos modificaba el espacio interior del local Better Books de Londres.



Fig. 105.1 y 105.2 Jeffrey Shaw: *Emergences of continuous forms*, 1966
(instalación interactiva/ fotografías B/N).

Para ello se instalaron dos filas de pantallas semitransparentes suspendidas del techo de la sala en las que se proyectaban diapositivas y películas cinematográficas que eran distorsionadas (fig. 105.1) con una serie de globos blancos que el espectador podía inflar y desinflar alternativamente (fig. 105.2), manteniendo así un cierto control de la superficie de proyección. Este trabajo formaba parte de una serie de performances e instalaciones con los que su autor

¹¹² Dan Graham en PÉREZ ORNIA (Op. Cit.), p. 57.

pretendía extender la imagen cinematográfica dentro del espacio de los espectadores y provocar su interacción física en la experiencia cinemática¹¹³.

El teórico canadiense Marshall McLuhan formuló la idea de que cada innovación tecnológica origina una extensión artificial de las capacidades del ser humano¹¹⁴; así, la aparición de la cámara de vídeo habría de permitir que el artista prolongara sus capacidades y salvara algunas de sus limitaciones físicas. El artista, ahora puede ausentarse del lugar de representación, ni siquiera es necesario que acuda allí e incluso, gracias a su imagen electrónica y a las emisiones de TV por satélite, se hace posible que esté “presente” en distintos lugares del mundo al mismo tiempo, capacidad ésta que forma parte de la “reproductibilidad técnica” de la imagen electrónica.

En la transición de la década de 1970 a la de 1980, la cada vez más frecuente presencia de la cámara de vídeo permitió que el cuerpo físico del artista se ausentara del lugar de representación hasta llegar a abandonarlo. Gracias a la cámara de vídeo es posible que *el cuerpo sea sustituido y su papel reemplazado por medios electrónicos*¹¹⁵ como imágenes de vídeo directas o diferidas en el tiempo, grabaciones de sonido, efectos luminosos programados, etc. Estas “extensiones electrónicas” posibilitaron que el artista planeara acciones para ser registradas en formato de vídeo y, convenientemente editadas, exhibir la grabación junto a otros elementos utilizados en la acción u otros elegidos por su especial relación construyendo, en definitiva, instalaciones o vídeoinstalaciones, *que el artista abandona tras la fase de instalación*¹¹⁶.

¹¹³ DUGUET, Anne Marie; KLOTZ, Heinrich y WEIBEL, Peter (eds.): *Jeffrey Shaw –a user’s manual. From Expanded Cinema to Virtual Reality*, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern, 1997, p. 62.

¹¹⁴ Víd. MCLUHAN, Marshall: *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, University of Toronto Press, Toronto 1962.

¹¹⁵ BESACIER, Hubert: *Reflexiones sobre el fenómeno de la performance*, en VV.AA: *Estudios sobre Performance (Op. Cit.)*, p. 123.

¹¹⁶ IBÍD.

Algunas de estas instalaciones pueden ser consideradas como una “performance en ausencia” del artista, en la que éste ha cedido su lugar a una *súper-marioneta* que toma la forma de imagen de vídeo. Un ejemplo que puede ilustrar esta afirmación es *Crux* (1983), una de las obras más conocidas de Gary Hill. Desde mediados de la década de 1980, el trabajo de Hill comenzó a centrarse en el cuerpo, su relación con el espacio y con el espectador y, por lo general, en cuestiones sobre la fragmentación del cuerpo. En la versión inicial de *Crux*, Gary Hill sujetó cinco cámaras de vídeo a su cuerpo: la primera, en su pecho, recogía su rostro; dos más en los antebrazos recogían sus manos, y otras dos cámaras situadas en sus piernas tomaban imágenes de sus pies. Una vez equipado de esta forma, caminó por un bosque durante unos minutos (fig. 106), en ausencia de público, ya que la presencia de éste no era necesaria en ese momento. De haber sido desarrollada ante espectadores, no cabría ninguna duda que se trataba de una performance. Las imágenes grabadas apenas permiten reconstruir el paisaje en torno al artista, ya que cada monitor se encuentra descontextualizado y, fundamentalmente, desligado del cuerpo del artista. Posteriormente, *Crux* fue reconstruida en forma de videoinstalación que era presentada, por lo general, en escenarios cargados de significación como, por ejemplo, en la capilla de una iglesia medieval (fig. 107).



Fig. 106 Gary Hill: *Crux*, 1983 (acción en vivo/vídeo color).



Fig. 107 *Crux* desarrollada como videoinstalación de cinco canales, 1987.

Las cinco piezas de vídeo eran mostradas simultáneamente en otros tantos monitores dispuestos en una configuración que, inequívocamente, tomaban la forma esquemática de una cruz, de ahí su título, dejando un espacio vacío entre los monitores que correspondería al ausente cuerpo del artista. En esta obra, el cuerpo es representado a un mismo tiempo en su fragmentación (las cuatro extremidades y el rostro de Hill), y en su conjunto o más bien por la ausencia del mismo, al ser presentado de forma “invisible” al espectador.

De forma similar, la artista libanesa Mona Hatoum presentó en *Corps étranger* la fragmentación del cuerpo humano y la ausencia de éste. Esta video–instalación consistía en un espacio de forma cilíndrica y de 3’50 m. de altura, al que podía acceder el espectador a través de dos estrechos pasajes (fig. 108.1 y 108.2). En el suelo de este espacio se proyectaba un vídeo obtenido durante una exploración endoscópica a la que se había sometido la artista (fig. 109).

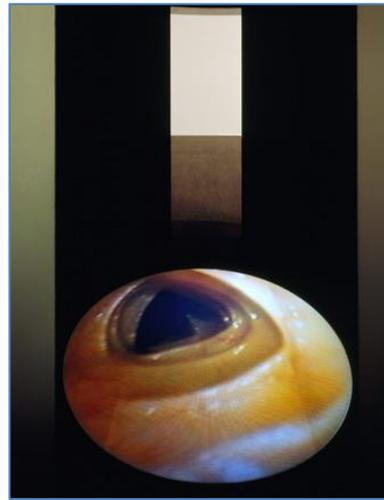


Fig. 108.1 y 108.2 Mona Hatoum: *Corps étranger*, 1994 (video–instalación).

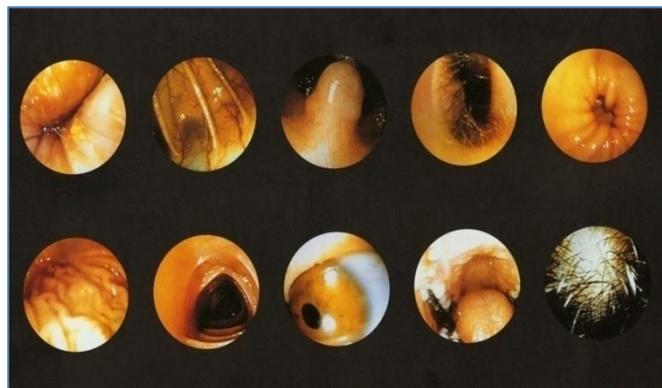


Fig. 109 Secuencia de imágenes utilizada en *Corps étranger*, 1994.

Una vez en el interior del cilindro, el espectador escuchaba la banda sonora consistente en sonidos amplificados de los latidos del corazón, la respiración, el flujo sanguíneo, etc. Asimismo, y debido al gran tamaño de las imágenes, el espectador quedaba convertido en ese *cuerpo extraño* al que hace referencia el título de la obra. Las imágenes de la exploración endoscópica, a pesar de provenir de un entorno próximo como es el cuerpo humano, se presentaban fragmentadas y parciales, convirtiéndolas en algo tan alejado como pudiera ser un paisaje extraterrestre. El tamaño ampliado de las imágenes las convertía en amenazadoras e irreales en cuanto el espectador penetraba en el espacio cerrado; allí la pérdida de referencias espaciales parecía empujarle hacia el interior de los orificios y conductos corporales, casi como una fuerza amenazadora que le engullera.

3.3.1- El espectador ante su reflejo: el circuito cerrado de TV.

Los sistemas de vigilancia basados en cámaras de vídeo fueron el origen de las primeras vídeoinstalaciones; la utilización de la imagen en directo, los distintos puntos de toma de imágenes y la participación de los espectadores como parte integrante de la imagen anunciaban la estética que tomarían posteriormente estas instalaciones. En este tipo de propuestas el espectador, situado ante *la mágica fascinación del espejo, el comportamiento del observador/observado -observándose a sí mismo*¹¹⁷, se convierte en parte esencial del significado del trabajo pues es necesario que su imagen sea captada por el dispositivo de televisión para completar el trabajo artístico. Se espera del espectador que abandone el papel de receptor pasivo de información, para pasar a ser una parte activa del sistema y completar una acción:

...Muchas de las primeras vídeoinstalaciones eran desarrolladas como complejos espejos analógicos donde el espectador, interactuando con su

¹¹⁷ Eugeni Bonet en PÉREZ ORNIA (Op. Cit.), p. 54.

*imagen como colaborador antes que como espectador, se convertía también en la imagen contemplada en un proceso de conciencia auto-referente...*¹¹⁸.

Ante todo, y debido a su carácter procesual y a que el dispositivo de vídeo generalmente sólo está pensado para mostrar la imagen del espectador en un monitor sin efectuar ningún tipo de grabación, se trata de obras de carácter efímero y, de manera similar a una performance, no están completas sin la acción del espectador al recorrerlas.

Con frecuencia, el creador de vídeoinstalaciones ha tomado como sujeto de la obra al espectador enfrentándole a nuevas experiencias. De esta forma, la base que sustenta la obra es la imagen del espectador y sus propias acciones en el interior de la instalación. Una disposición muy generalizada en las vídeoinstalaciones corresponde a lo que se conoce como *circuito cerrado*, un dispositivo en el que las imágenes tomadas por la cámara son transmitidas directamente al monitor, de forma que se combinan tanto el fundamento del espejo, como el de la televisión. El observador queda fascinado ante el espejo electrónico que es la televisión, contemplando sus propios movimientos y los laberínticos juegos que se proponen acerca del espacio-tiempo, de la percepción y la participación.

Existen gran número de semejanzas, pero también de diferencias, entre el espejo y la pantalla de un monitor de TV (ambos realizados en vidrio). Si para producir un reflejo es necesaria la presencia de un objeto ante el espejo, la cámara de TV debe captar la imagen reflejada por un objeto, pero al mismo tiempo, y dada la facilidad de manipulación de la imagen electrónica, existen numerosos ejemplos de imágenes de síntesis generadas artificialmente, o al menos modificadas en parte, lo que hace imposible declarar con certeza que cuando nos situamos frente a una imagen de televisión ésta fue necesariamente captada por una cámara. La

¹¹⁸ HALL, David: "Early Vídeo Art: A Look at a Controversial History" en KNIGHT, Julia (ed.): *Diverse Practices: A Critical Reader on British Vídeo Art*, John Libbey / University of Luton Press, Luton, 1996, pp. 71-80.

imagen de televisión no es completamente independiente del canal en que se forma, pero sí puede ser percibida de forma separada del objeto al que se refiere. Para la artista Joan Jonas la semejanza entre el espejo y la pantalla de televisión era tan obvia, que la transición entre de un elemento a otro se realizó con absoluta naturalidad:

*...La transición desde el espejo al vídeo fue muy suave, porque yo uso los monitores como espejos, al menos al principio. Me sentaba frente a los monitores y, mediante un sistema de circuito cerrado, me miraba a mí misma, jugaba con mi propia imagen utilizando diversos disfraces, máscaras, objetos, gestos, para crear una especie de lenguaje visual...*¹¹⁹

Desde finales de la década de 1960, la imagen en movimiento (cine o vídeo) combinada con cualquier otro soporte tecnológico (fotografía, diapositivas), se encuentra plenamente integrada en la instalación, propiciando una nueva relación entre la imagen y los diferentes elementos distribuidos en el espacio. El espectador abandona su pasividad y deambula por ese espacio, escogiendo nuevos puntos de vista y, lo que es más importante, transgrediendo el mítico ritual cinematográfico (gran pantalla, oscuridad, comodidad y silencio). En muchos de sus happenings Allan Kaprow reservó para el espectador un espacio situado en el interior de la acción, como sucedía en *18 happenings in 6 parts* (ver págs. 57-60), incluso en ocasiones llegó a instalar el escenario alrededor del espectador para que éste se viera envuelto por la acción, creando así una *pseudo-participación*¹²⁰ con la que rompía la linealidad en la percepción del acontecimiento artístico.

La videoinstalación de circuito cerrado sólo adquiere sentido cuando la imagen del espectador, una vez capturada por la cámara, es contemplada por él mismo en la pantalla del monitor devolviéndole su imagen como si de un reflejo especular se tratara. El tradicional papel del espectador se convierte en el de actor

¹¹⁹ Joan Jonas en PÉREZ ORNIA (Op. Cit.), p. 81.

¹²⁰ KIRBY, Michael: *The Art of Time*, E.P. Dutton, Nueva York 1969, p. 160.

en una obra de eminente carácter procesual que sólo existe en cuanto el espectador interviene en ella, y desaparece cuando el espectador abandona la sala.

El papel activo o pasivo del espectador ha sido el argumento utilizado por Dan Graham en muchas de sus performances iniciales. En algunos de sus trabajos, su intención fue la de presentar al mismo tiempo ambos estados del espectador: activo y pasivo. En *Projection(s) of the consciousness of two* (1973), introdujo espejos y equipos de vídeo que permitían a los espectadores ser intérpretes activos, y también simples espectadores pasivos, de sus propios movimientos (fig. 110.1 y 110.2).



Fig. 110.1 y 110.2 Dan Graham: *Projection(s) of the consciousness of two*, 1973 (videoinstalación).

Una cámara de vídeo, manejada por un espectador, recogía la imagen de otro espectador sentado frente a un monitor de vídeo en el que aparecía la imagen captada por la cámara. El espectador que operaba la cámara, debía describir lo que veía, mientras que el espectador que estaba situado frente al monitor, mostrando su propia imagen a modo de espejo, debía hacer lo mismo. Ambos espectadores estaban llevando a cabo la acción de forma activa, pero también eran observadores al modo tradicional contemplando imágenes de forma pasiva.

Entre 1971 y 1978 Peter Campus realizaría un total de 18 videoinstalaciones con las que el autor jugó con la imagen del espectador, enfrentándole a través de diversos medios con su imagen fragmentada,

desdoblada, invertida, deformada, etc.,... Así por ejemplo, la videoinstalación *Interface* (1972), consistía en un gran vidrio transparente instalado en una sala débilmente iluminada, de forma que pudiera ser empleado como pantalla de proyección (fig. 111). Detrás del vidrio se había instalado una cámara y opuesta a ésta, aunque en diagonal, se había colocado un vídeo-proyector conectado a la cámara (la configuración básica del circuito cerrado retransmitiendo en directo las imágenes que captura la cámara). El visitante, elemento con el cual se cerraba la obra, era invitado a circular en el espacio situado ante el vidrio.

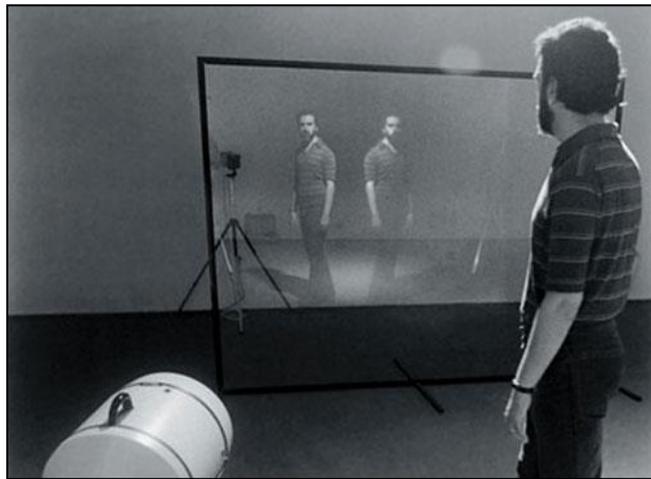


Fig. 111 Peter Campus: *Interface*, 1972 (videoinstalación).

El papel del espectador era, en principio, activo al proveer su imagen por duplicado: su reflejo, que aparecía en el vidrio gracias a la tenue iluminación de la sala, y su imagen electrónica captada y reinterpretada por la cámara y luego proyectada en el vidrio (que de esta forma también desempeñaba el doble papel de espejo y de lienzo “electrónico”). Al mismo tiempo, el espectador debía desempeñar su papel tradicional de espectador pasivo y ser testigo de la conclusión de la obra cuando su imagen se hacía presente por duplicado en aquella suerte de lienzo-espejo. El resultado final, cuando el espectador completaba la obra, era su desdoblamiento en una “vídeo-persona” y su reflejo:

...En Interface se trata de establecer una relación de interacción entre la vídeopersona y la imagen-espejo reflejada. La imagen-espejo es

*tridimensional y el vídeo es bidimensional. Tiene algo que ver con la idea de tu espíritu, de tu alma coexistiendo contigo mismo (...) Juegas a relacionar la imagen reflejada con la imagen del vídeo, intentas buscar la imagen fantasma en vez de la imagen real.*¹²¹

Continuando con estas experiencias, en *Shadow Projection* (1974) Campus invita a realizar una experiencia del todo desacostumbrada de auto-percepción en la que el espectador queda situado entre una pantalla y un foco de luz que proyecta su sombra sobre la pantalla (fig. 112). Una cámara de vídeo situada junto al foco de luz capta la imagen del visitante, la cual es proyectada en la parte opuesta de la pantalla por un vídeo-proyector (fig. 113).

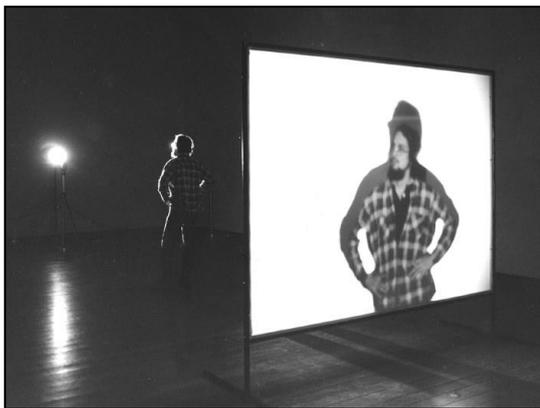


Fig. 112 Peter Campus: *Shadow Projection*, 1974 (videoinstalación)



Fig. 113 Imagen resultante de la proyección de vídeo superpuesta a la sombra del espectador.

El espectador nunca puede llegar a ver su imagen en la pantalla, ya que si se encuentra frente a ella, sólo verá su sombra (la imagen real) mezclada con la imagen de su espalda captada por la cámara y proyectada en la pantalla. Si elige volverse hacia la cámara, su sombra seguirá en la pantalla, mientras que los espectadores, excepto él mismo, podrán ver su imagen frontal.

La videoinstalación de David Hall *Progressive Recession* presentada en la Galería Serpentine de Londres en 1975, consistía en una instalación interactiva que

¹²¹ Peter Campues en PÉREZ ORNIA (Op. Cit.), p. 55.

obligaba al espectador a moverse a través de ella al presentar una imagen/reflejo que se iba alejando según el visitante avanzaba. Estaba constituida por nueve monitores de televisión situados en un corredor junto a los que se habían instalado otras tantas cámaras de vídeo (fig. 114.1 y 114.2).

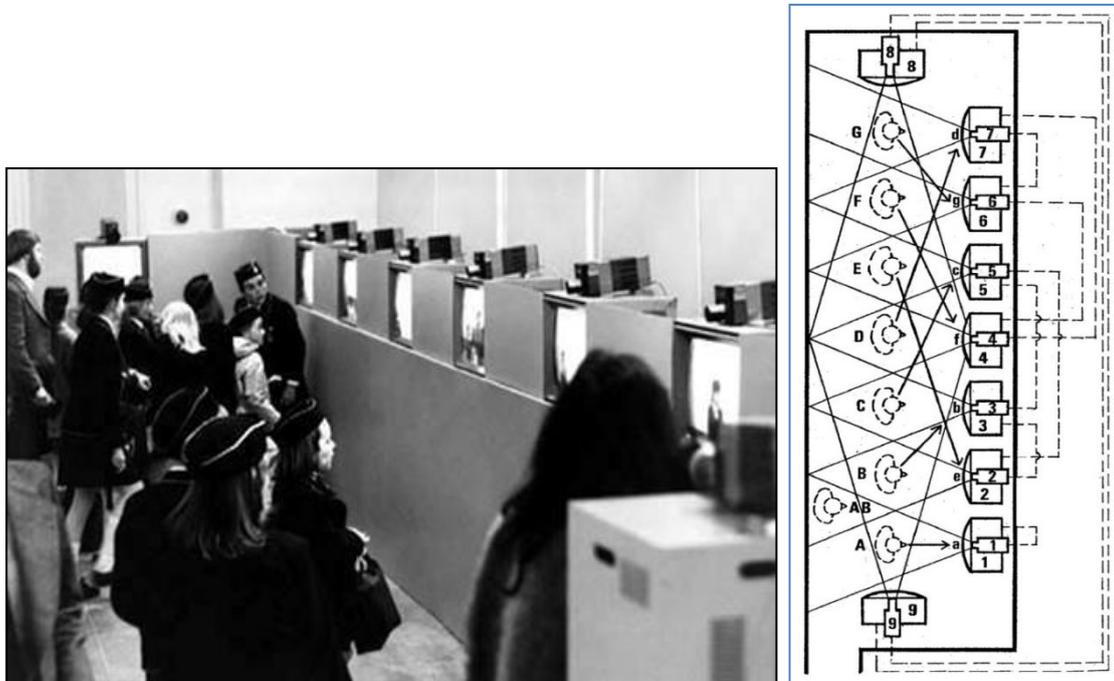


Fig. 114.1 y 114,2 David Hall: vista de *Progressive Recession* y su esquema, 1975 (videoinstalación).

La imagen que recogía cada cámara no era mostrada por el monitor que se encontraba asociado a ella (excepto en un único caso), sino que aparecía en un monitor alejado de la cámara frente a la que se situaba el espectador. De esta forma, cuando el espectador se acercaba al monitor en el que veía su imagen, en realidad se alejaba de la cámara que estaba captando esa imagen, obligando al espectador a un continuo e inútil desplazamiento en busca de su imagen/reflejo, al igual que el reflejo con la imagen de Narciso desaparecía en cada ocasión que éste tocaba la superficie del agua.

Al contrario de lo que sucede en instalaciones convencionales, la presencia del reflejo especular no apunta a una expansión del mundo real sino precisamente a aquello simultáneo, al tiempo vivido por el espectador. El gran mérito de las videoinstalaciones basadas en el circuito cerrado de televisión consiste en

hacernos conscientes de nuestra condición de espectadores, de la dependencia que el arte tiene de la mirada y de la presencia del espectador. Una vez que el espectador forma parte de la obra mediante la imagen electrónica, no debería existir separación entre objeto observado y observador.

3.3.2 - Prolongación del espacio-tiempo: dispositivos *time delay*:

El circuito cerrado de televisión ofrece la posibilidad de expandir el espacio, brindando al espectador la capacidad de situarse al mismo tiempo en dos espacios: el real y el artístico, gracias a una sencilla disposición de los elementos audiovisuales, el *time delay* o desfase temporal, en el que la cámara y el monitor de televisión, que siguen conectados en un circuito cerrado, devuelven al espectador la imagen del espacio en el que se encuentra con un retraso de unos segundos respecto al momento que está viviendo.

Live Taped Video Corridor (1969) de Bruce Nauman, una de las instalaciones arquetípicas de los dispositivos *time delay*, consistía en un estrecho pasillo delimitado mediante dos grandes superficies verticales (fig. 115.1). Situado en el interior de este espacio, el espectador sólo podía realizar un recorrido estrictamente lineal, al final del cual encontraba dos monitores de televisión superpuestos (fig. 115.2).



Fig. 115.1 y 115.2 Bruce Nauman: *Live Taped Video Corridor* 1969 (videoinstalación).

Uno de los monitores reproducía la imagen grabada con anterioridad de ese mismo pasillo sin público, mientras que el otro reproducía en circuito cerrado la imagen del espectador desfasada en tiempo captada por una cámara situada a la entrada del pasillo. Al caminar hacia los monitores, el espectador podía contemplar la imagen del pasillo vacío, un lugar que podía reconocer aunque sin su presencia. Al mismo tiempo podía ver en el segundo monitor su propia imagen entrando al pasillo tan sólo unos instantes antes, en una acción anterior, aproximándose al lugar en que se encontraba situado en ese momento. Si se acercaba al monitor para contemplar su imagen, ésta se hacía más pequeña, mientras que si se alejaba en dirección a la cámara, su imagen aumentaba de tamaño, algo que podía percibir con dificultad debido a la distancia. Quedaba así alterada la percepción del espectador y su posición real en ese lugar y momento.

Al comparar las dos imágenes, el espectador se sentía confundido con su percepción y no podía asegurar cuál era su posición real en ese lugar y del momento en que están sucediendo las acciones de las que es testigo en los monitores.

Esta instalación sólo adquiere sentido en función de la presencia del espectador en ella, realizando una suerte de performance involuntaria, y tiene la sensación de caminar en direcciones opuestas, de estar y no estar al mismo tiempo en el espacio de la instalación, confundiendo el tiempo real y el tiempo de la imagen de los monitores. *Live Taped Video Corridor* trastorna la orientación del espectador, obligándole a medirse con la obra en la que el cuerpo del espectador queda atrapado entre el espacio físico de la instalación y el espacio de la imagen, entre la cámara y el monitor.

Otro trabajo que trastoca la percepción del espacio-tiempo del espectador mediante el time-delay, es *Wype Cycle* (1969) de Ira Schneider y Frank Gillette. Esta videoinstalación estaba formada por un mosaico de nueve monitores de televisión (fig. 116 y 117), dispuestos en una matriz de 3x3, que mostraban simultáneamente grabaciones de programas comerciales de TV, imágenes tomadas en directo que eran retardadas entre cuatro y dieciséis segundos antes de ser

mostradas por los monitores. Un circuito electrónico actuaba como conmutador programado para que los monitores cambiaran entre ellos alternativamente la imagen mostrada.



Fig. 116 Ira Schneider y Frank Gillette: *Wipe Cycle*, 1969 (videoinstalación).

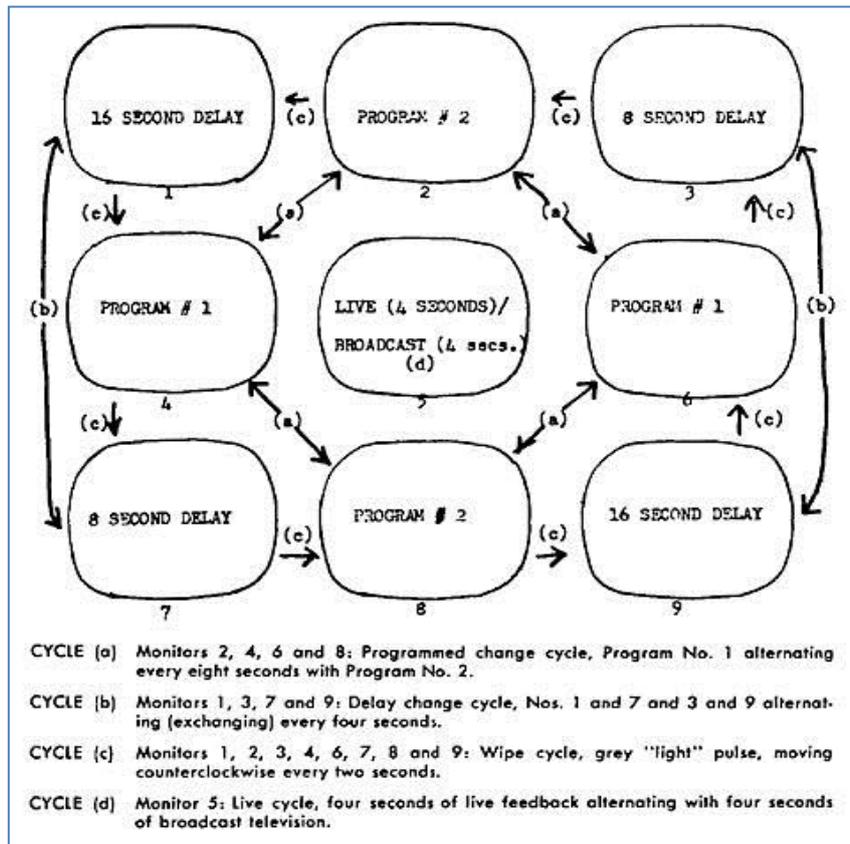


Fig. 117 Esquema previo que muestra el contenido de cada monitor en la matriz de monitores.

En la muestra *TV as a Creative Medium*, *Wipe Cycle* fue instalada frente a la salida del ascensor por el que se accedía a la sala, de manera que cuando el espectador llegaba al evento se encontraba inmediatamente enfrentado a las imágenes que de él habían sido captadas unos segundos antes. Ira Schneider pudo comprobar cómo los espectadores quedaban fascinados por la contemplación de su imagen incluida entre las imágenes que proporcionaban otros monitores:

...La gente estaba muy interesada en verse a sí misma (...) La gente entraba a la exposición al salir de los ascensores, y tenían enfrente nueve pantallas, una de las cuales tenía su imagen en tiempo real. Cada cuatro segundos se cortaba su imagen y se ponía la retransmisión de la televisión. Y después de otros cuatro segundos se ponía de nuevo su imagen. Había otras pantallas en las que había informaciones sobre los Beatles, imágenes de dos personas en una bañera, el hombre en el momento de llegar a La Luna, y cosas así.

*También había imágenes de la calle en donde se encontraba la galería, que eran como el contexto en el que tenía lugar la exposición, y que también se presentaban en el trabajo. Mientras miraban todas estas cosas y veían ocasionalmente su imagen en tiempo real en el centro, se veían a sí mismos saliendo del ascensor de nuevo y si esperaban un poco más se verían salir otra vez del ascensor. Esto les hacía sentirse de repente parte de toda esa información, de ese mundo televisivo. Era como si se introdujera ese concepto, que luego expresó Andy Warhol, de que todo el mundo puede ser famoso durante 15 minutos...*¹²²

Otra videoinstalación de Peter Campus, *Anamnesis* (1974) también contaba con un dispositivo time-delay; cuando el espectador se acerca, sólo puede contemplar una pantalla de proyección en la que aparece la imagen de una de las paredes y un fragmento del suelo de la sala de exposición. La llegada del espectador es captada por una cámara de vídeo conectada a un vídeo-proyector que, a su vez, proyecta la imagen en tiempo real sobre la pantalla (fig. 118.1). Sin

¹²² Ira Schneider en PÉREZ ORNIA (Op. Cit.), p. 61.

embargo, un dispositivo de retardo hace que una segunda proyección idéntica se muestre en la pantalla con tres segundos de retraso junto a la proyección en tiempo real, produciendo un molesto eco de los movimientos del espectador ante la cámara que, invariablemente, acaba modificando su conducta ante la proyección (fig. 118.2). Esta extraña suma de tiempo presente y pasado sólo desaparece si el espectador permanece inmóvil.

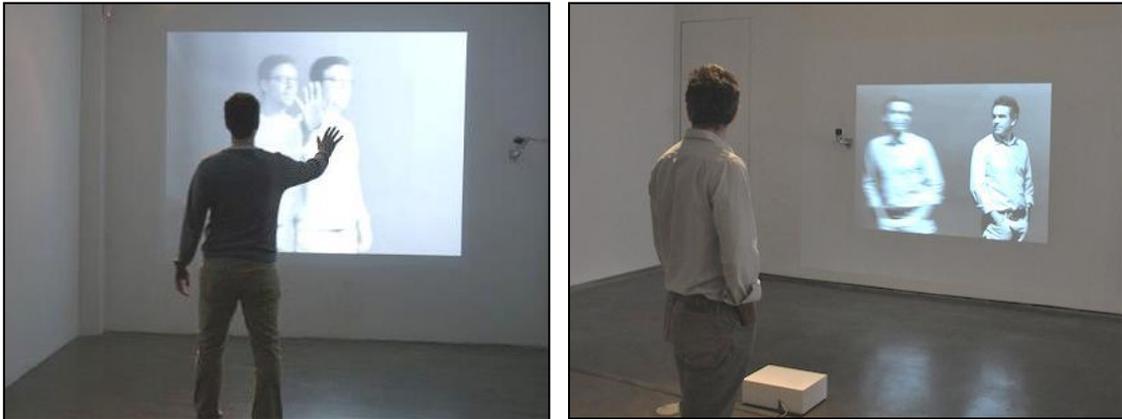


Fig. 118.1 y 118.2 Peter Campus, *Anamnesis*, 1974 (videoinstalación).

La videoinstalación *Track/Trace* (1973) de Frank Gillette consistía en quince monitores dispuestos en forma piramidal, de forma que un solo monitor ocupaba el vértice de la supuesta pirámide, la fila inmediatamente inferior estaba compuesta por dos monitores, y así sucesivamente hasta llegar a la fila que formaba la base de la pirámide, compuesta por cinco monitores (fig. 119 y 120).

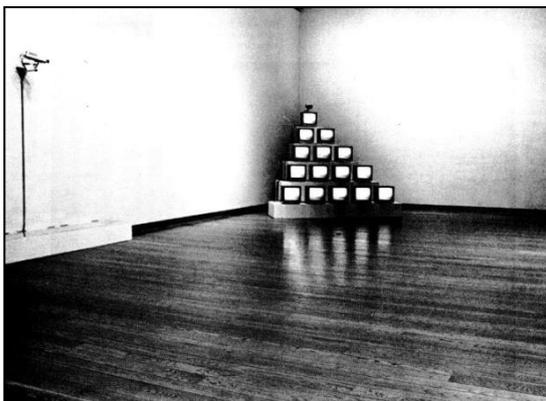


Fig. 119 Frank Gillette, *Track/Trace*, 1973 (videoinstalación).

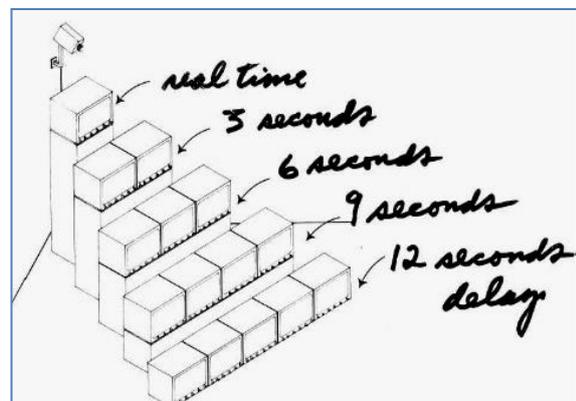


Fig. 120 Esquema previo que muestra la disposición de los monitores en *Track/Trace*.

Tres cámaras de vídeo dispuestas en diferentes ángulos estaban conectadas al monitor superior, alternando su imagen gracias a un conmutador electrónico; un dispositivo de *time-delay* se había conectado a cada fila de la pirámide, de forma que se iban acumulando tres segundos de retardo según se descendía de fila. Así, la segunda fila mostraba la escena del monitor individual con tres segundos de retardo, la tercera fila, formada por tres monitores, acumulaba seis segundos, la cuarta nueve y, finalmente, la fila inferior un total de doce segundos. De nuevo, la obra sólo se completaba cuando incorporaba la presencia de un espectador en la imagen, ofreciéndole la posibilidad de experimentar cinco dimensiones temporales, incluyendo el tiempo real, desde tres perspectivas distintas.

Otra de las primeras instalaciones de vídeo que jugaba con la imagen del espectador gracias al dispositivo de *time-delay*, fue el trabajo de Dan Graham *Present Continuous Past(s)* (1974), donde un dispositivo de realimentación de las cintas de vídeo ofrecía al espectador una nueva posición del espacio/tiempo. La instalación consistía en un recinto cuadrangular (fig. 121), donde se había practicado una abertura destinada a permitir la entrada del visitante; cuando éste llegaba a la habitación se encontraba con espejos que, ocupando la totalidad de la superficie de dos de las paredes, le devolvían el reflejo de su presencia en la sala.

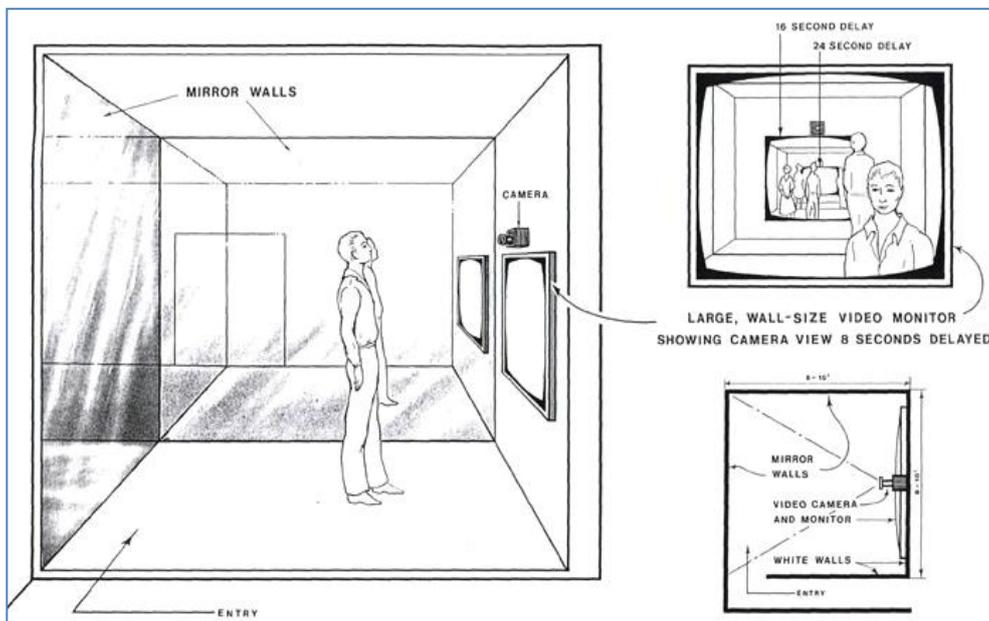


Fig. 121 Dan Graham: esquema de *Present Continuous Past(s)*, 1974 (videoinstalación).



Fig. 122 Dan Graham: *Present Continuous Past(s)*, 1974 (videoinstalación).

En otra pared se había instalado un circuito formado por una cámara y un monitor de vídeo que mostraba la imagen de la sala con un retardo de ocho segundos respecto al tiempo real (fig. 122). Este retardo temporal se conseguía situando una cinta de bobina abierta en dos magnetoscopios diferentes, de manera que el primer aparato realizaba la grabación de las imágenes de la sala, y el segundo aparato efectuaba la lectura de la cinta, acción esta que resultaría imposible con un solo magnetoscopio. La presencia del reflejo especular no apuntaba al espacio imaginario/expandido del mundo real sino precisamente a aquello simultáneo, al tiempo vivido por el espectador, mientras que el papel del espejo como alusión a un mundo irreal era ocupado por el circuito cerrado de vídeo que mostraba al espectador en un espacio/tiempo desfasado.

3.3.3 -Performances desarrolladas como videoinstalaciones.

Existe una variante de las instalaciones en las que la presencia del artista es necesaria para llevar a cabo la acción y en la que la imagen electrónica es la prolongación del cuerpo; éste, al aparecer de forma simultánea en un mismo recinto, genera dos propuestas temporales distintas para un único evento. Este es el caso de *Ecrire Paris avec les rues de cette ville*, de Roland Baladi, presentada

como videoinstalación con ocasión del festival Art Vidéo Confrontation en 1974. La performance en vivo consistió en la grabación de un itinerario realizado circulando en moto por las calles de París. Una cámara de vídeo instalada en el frontal de la motocicleta fue la encargada de tomar las imágenes del trayecto que, posteriormente fueron reproducidas en la sala de exposición (fig. 123.1); allí se había instalado la motocicleta usada en el trayecto y los espectadores podían acomodarse en ella para contemplar las imágenes reproducidas en un monitor (fig. 123.2). El trayecto había sido planificado de forma que, cuando era trasladado sobre un plano de la ciudad y, mediante un proceso de incrustación electrónica, estos trazos aparecían en el monitorado como una grafía con el nombre de la ciudad: "P-A-R-I-S" (fig. 124).



Fig. 123.1 y 123.2 Roland Baladi: *Ecrire Paris avec les rues de cette ville*, 1974 (acción en vivo/videoinstalación).



Fig. 124 Secuencia en la que se aprecia el recorrido de *Ecrire Paris avec les rues de cette ville* (acción en vivo/videoinstalación).

La duración del trayecto estuvo determinada por la duración de la cinta disponible: 60 minutos en total, de modo que el artista debía completar el circuito urbano en ese mismo intervalo, viéndose obligado a circular a la mayor velocidad posible. De esta forma, el resultado final ponía en oposición dos diferentes formas de escritura: el trayecto real y el reproducido en el plano de la ciudad. Aunque ambas se habían trazando al unísono y se completaban simultáneamente, en realidad estaban representando dos trayectos muy diferentes: de varios kilómetros en el caso del recorrido grabado en vídeo y de tan sólo unos centímetros en el trayecto reproducido sobre el papel.

En el caso de la performance *Glauben Sie nicht, dass ich eine Amazone bin* (No creas que soy una amazona), de Ulrike Rosenbach, el vídeo iba a permitir a la artista desarrollar dos significados distintos para un mismo trabajo. La performance en vivo fue presentada por primera vez durante la *IX Biennale des Jeunes* celebrada en París entre el 19 de septiembre y el 2 de noviembre de 1975.

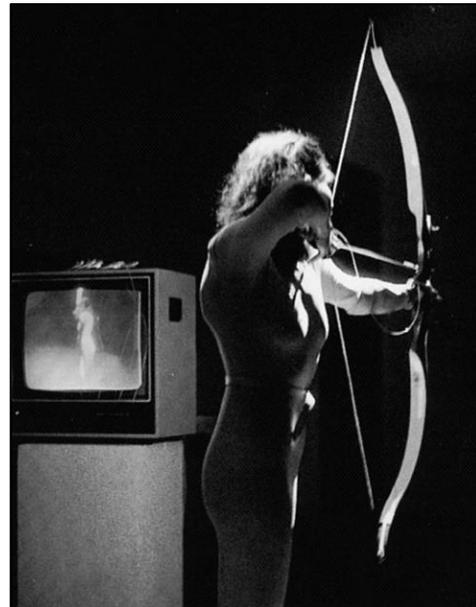


Fig. 125.1 y 125.2 Ulrike Rosenbach: *Glauben Sie nicht, dass ich eine Amazone bin*, Biennale des Jeunes artistes, París, sept. 1975 (performance en vivo/fotografías B/N).

Rosenbach apareció vestida con una malla blanca de cuerpo entero y se situó bajo el cono de luz proveniente de un foco suspendido del techo de la sala (fig. 125.1); con calma y concentración, utilizó un arco para lanzar quince flechas

sobre una diana en la que se había colocado una reproducción en blanco y negro de la obra *Madonna im Rosenhag* (La Virgen en el Rosal) de Stefan Lochner. En el centro de la diana se había practicado una abertura en la que se instaló una cámara de vídeo conectada a un monitor situado junto a la artista (fig. 125.2).

El público, situado detrás de Rosenbach y fuera de la zona iluminada, podía contemplar al mismo tiempo la acción en vivo y la imagen de la artista en el monitor en la que parecía lanzar las flechas directamente contra los espectadores. La performance sólo fue documentada mediante fotografías; los objetos utilizados en la acción (la diana con las quince flechas clavadas en ella), junto a algunas de las fotografías tomadas durante la performance, permanecieron en la sala durante el resto de la bienal. Poco después la acción fue repetida con idéntica disposición en la galería Ingrid Oppenheim de Colonia con el propósito de ser documentada en vídeo (fig. 126.1 y 126.2).



Fig. 126.1 y 126.2 Rosenbach durante la grabación realizada en Colonia, oct. 1975.

La performance fue presentada de nuevo el mismo mes de noviembre de 1975 en la galería Krinzinger de Innsbruck como parte de la muestra *Frauen und Kunst*. En esta ocasión, Rosenbach utilizaría dos cámaras y un mezclador de vídeo. Una de las cámaras recogía la imagen de la Madonna en la reproducción colocada sobre la diana, mientras que la segunda cámara tomaba un primer plano del rostro de la artista. Las dos cámaras fueron conectadas a un mezclador de vídeo donde las imágenes fueron combinadas en una sola y enviada a un monitor donde el público podía contemplar una única imagen que combinaba el rostro de Rosenbach y de la

Madonna. El recurso a este tipo de plano implicaba que este rostro combinado apareciera en la pantalla con un tamaño muy similar al que tendría un interlocutor real, favoreciendo así la identificación del espectador con los hechos que estaba presenciando (fig. 127.1 y 127.2).



Fig. 127.1 y 127.2 Combinación del rostro de Ulrike Rosenbach y de la Virgen del Rosal de Lochner, en una sola imagen, *Frauen und Kunst*, galería Krinzinger, Innsbruck, nov. 1975 (vídeo B/N).

Posteriormente, la artista repetiría la acción en su estudio de Düsseldorf, donde la acción fue recogida por dos cámaras y sus señales grabadas por otros tantos magnetoscopios. Estas imágenes serían editadas de forma conjunta con la grabación de la performance llevada a cabo en la galería Krinzinger. El resultado fue una pieza de unos 10 minutos de duración, siendo la versión más conocida y difundida bajo el título *Don't Believe I'm an Amazon* y que la artista describía así:

...(Yo) disparo quince flechas a una reproducción de una pintura medieval de una Madonna (Madonna im Rosenhag, Stefan Lochner, circa 1451). El monitor de vídeo muestra la cabeza de la Madonna, en la cual penetran las flechas, y también en mi rostro, ligeramente sobreimpuesto. La imagen de la Madonna, representativa, remota, bella, calmada y recatada, y

*muy a menudo un cliché insípido, se refleja en mí. Cuando las flechas alcanzan la pintura, también me alcanzan a mí...*¹²³

La imagen de la Virgen (*bella, calmada y recatada*), un estereotipo tradicionalmente usado para ilustrar las virtudes positivas adjudicadas a la mujer, se convertían en parte de la artista. Las flechas que herían la imagen también herían a Rosenbach, que apuntaba al público en la imagen de vídeo. Mediante esta maniobra, la artista confrontaba la pureza de la Virgen a la dureza de la amazona, imágenes ambas que conforman los extremos entre los que se mueven los estereotipos femeninos (santa, madre, ama de casa,..., prostituta).

Las flechas de las grabaciones de Innsbruck y Düsseldorf alcanzan a la Virgen y a la artista en la superposición de sus rostros. En contraste, en la performance de París y en la grabación del estudio Oppenheim, la artista apunta hacia la cámara instalada en la diana y su imagen en el monitor parece estar apuntando a los espectadores. La agresividad de Rosenbach no se dirige metafóricamente hacia ella misma, sino hacia el público. La artista intentaba demostrar que la mujer no es un ser totalmente puro hasta que no se completa con su parte implacable y agresiva:

*...La agresividad no es sólo una característica masculina, aunque las mujeres no se suelen comportar agresivamente, salvo en anormales excepciones de su papel (femenino). Las mujeres son multidimensionales y no se pueden reducir a simples entidades...*¹²⁴

Al año siguiente, y con ocasión de una exposición en solitario en Aquisgrán, Rosenbach transformó su performance en una videoinstalación. La diana, con las flechas clavadas en ella, fue presentada en combinación con una serie de

¹²³ Ulrike Rosenbach en SCHOLTE, Tatja y WHARTON, Glenn (eds.): *Inside Installations. theory and practice in the care of complex artworks*, Amsterdam University Press / RCE Publications, Amsterdam 2012, p. 56.

¹²⁴ SAINT-GELAIS, Thérèse: *Ulrike Rosenbach, un féminisme en évolution: une interview*, en "Parachute", (nº.57), 1990, pp. 28-30.

fotografías tomadas durante la acción de París y otras fotografías extraídas del vídeo; también se exhibía en un monitor la grabación de la sesión de Innsbruck. Esta configuración se utilizó en la misma galería en 1986, añadiéndose 14 fotografías extraídas de la película de 1973 *Le guerriere del seno nudo* (Las amazonas), elegidas por Rosenbach para aludir al mito de las Amazonas, añadiendo así una nueva capa de significado.

Con esta configuración la instalación fue adquirida por el Kunstmuseum de Düsseldorf y exhibida de forma permanente hasta 1994, siendo luego desmontada y almacenada hasta su reensamblaje para ser exhibida en el Museo de Bellas Artes de Bilbao en 2007¹²⁵ (fig. 128) y el Palacio Benrath cerca de Düsseldorf en 2009¹²⁶. En ambas ocasiones, el montaje fue supervisado por Rosenbach quien decidió la colocación de los elementos, cambiando el orden de algunas fotografías, la altura del monitor, etc. para adecuar la instalación al lugar de exhibición.



Fig. 128 *Glauben Sie nicht, dass ich eine Amazone bin* desarrollada como videoinstalación en el Museo de Bellas Artes de Bilbao (2007).

¹²⁵ *Kiss Kiss Bang Bang*, 45 años de arte y feminismo, Museo de Bellas Artes de Bilbao, 11/06 a 09/09/2007.

¹²⁶ *Vielleicht ist die Wahrheit ein Weib. Frauengestalten des Mythos im Zwielficht*, Palacio Benrath, Dusseldorf 24/05 a 13/09/ 2009.

Kiss my Royal Irish Ass (1993) de Cheryl Donegan, es una vídeoperformance reivindicativa dotada de una buena carga de humor e ironía en la que la artista irlandesa parodiaba las *pinturas antropométricas* de Klein. Ataviada con botas y lencería de cuero, Donegan sumergió su *Real Trasero Irlandés* en pintura verde para luego estampar por duplicado la marca de sus nalgas en un papel, reproduciendo así un trébol de cuatro hojas, a la vez símbolo de la suerte y símbolo nacional irlandés (fig. 129.1 y 129.2). Posteriormente, el vídeo fue exhibido en forma de pieza monocanal junto a una silla de plástico cuyo asiento había sido pintado con idéntico procedimiento. Mientras la cinta de vídeo sustituía a la artista, repitiendo de forma incansable la acción una y otra vez, la huella de pintura sobre el asiento evidenciaba, de una forma figurada, el paso de la artista por el lugar (fig. 130).



Fig. 129.1 y 129.2 Cheryl Donegan: *Kiss my Royal Irish Ass*, 1993 (vídeoperformance).



Fig. 130 Cheryl Donegan: *Kiss my Royal Irish Ass*, 1997 (videoinstalación).

Spirit House (fig. 131) es una videoinstalación de Marina Abramovic formada por las proyecciones de vídeo de tres performances anteriores (*Dissolution*, *Insomnia*, y *Luminosity*), siendo instalada en su primera versión en un matadero de Portugal en 1997. La combinación de las tres proyecciones en esta videoinstalación se constituía en metaformance en la que el cuerpo de Abramovic era disuelto, reconstruido y sustituido por una triple réplica electrónica. *Dissolution* (fig. 132) fue proyectada sobre una pared manchada todavía con la sangre de los animales sacrificados y muestra a la artista azotándose a sí misma con un látigo *hasta dejar de sentir dolor*¹²⁷.



Fig. 131 Marina Abramovic: *Spirit House*, 1997 (videoinstalación de tres canales).

Insomnia (fig. 133) era proyectada en la sala en la que el ganado pasaba la noche antes de ser sacrificado y en ella Abramovic baila al son de ritmos árabes ataviada con un vestido negro, proyectando su sombra sobre una pared blanca. Los espectadores que entraban en el lugar podían escuchar la voz grabada de Abramovic argumentando sobre el cuerpo, la sangre y el alma. *Luminosity* (fig. 134) mostraba a Abramovic desnuda, sentada (más bien suspendida) en un estrecho sillón de bicicleta instalado en un soporte metálico, recibiendo una iluminación con la que proyectaba su sombra sobre el suelo. Como se ha dicho, *Spirit House* fue ideada para un lugar concreto, un matadero en Portugal. Sin embargo, la propia portabilidad permitida por el vídeo, comportaba una

¹²⁷ RICO, Pablo J., ABRAMOVIC, Marina y WULFFEN, Thomas: *Marina Abramovic. The Bridge/El puente*, Generalitat Valenciana, Valencia 1998, p. 214.

reproductibilidad múltiple para miles de lugares en los que la instalación recibía nuevos significados.



Fig. 132 Marina Abramovic: *Dissolution*, 1995 (performance en vivo/vídeo color).



Fig. 133 Marina Abramovic: *Insomnia* 1996 (performance en vivo/vídeo color).



Fig. 134 Marina Abramovic: *Luminosity* 1996 (performance en vivo/vídeo color).

Balkan Baroque se constituye en una verdadera autobiografía de Marina Abramovic que mezcla lo real y lo imaginario mediante la instalación de vídeo y la performance. Fue presentada en la Bienal de Venecia de 1997 y en ella, Marina Abramovic aparecía sentada sobre 1.500 huesos de vaca (fig. 135.1). Durante seis horas diarias a lo largo de cuatro días la artista, utilizando un cepillo de púas, eliminó todo resto de carne de los huesos mientras entonaba canciones de cuna.



Fig. 135.1 a 135.4 Marina Abramovic: *Balkan Baroque*, 1997
(performance en vivo/videoinstalación).

En la sala en la que se desarrollaba *Balkan Baroque* fueron instaladas tres pantallas de vídeo, organizadas en el espacio como si fueran un tríptico (fig. 135.4). Ocupando la parte central aparecía a tamaño natural la imagen de Abramovic, a modo de su doble o su Yo dividido, ataviada con una bata blanca, contando cómo se crea la *Rata-Lobo* de los Balcanes¹²⁸. Después Abramovic se transformaba en cantante de taberna que divierte a su audiencia bailando y entonando como una posesa una melodía originaria de Rumania y el este de Serbia. A ambos lados de la pantalla central, dos pantallas en las que se mostraban retratos en vídeo de los padres de la artista. Las imágenes de estas pantallas estaban sincronizadas con el discurso de la pantalla central; al terminar esta narración, su padre, en la pantalla,

¹²⁸ RICO, ABRAMOVIC Y WULFFEN (Op. Cit.), p. 206.

se lleva una pistola a la sien y su madre se tapa los ojos. A modo de pilas bautismales, se habían colocado tres grandes contenedores de cobre llenos de agua, en cuya superficie se reflejaban las proyecciones de vídeo y que, de alguna forma, sugerían que allí había de darse algún modo de purificación espiritual.

Sin embargo, el verdadero acto de purificación fue el agotador ritual de limpieza llevado a cabo por la artista, un desprendimiento de lastre por el que Marina Abramovic llevó el luto a título individual en nombre de una sociedad entera (la asociación con la guerra civil que sacudía Yugoslavia en aquellos días parece evidente), y sin el cual ninguna transición puede ocurrir, sin el cual no es posible esperar un futuro sin sentimientos de odio. En posteriores exhibiciones, la complejidad de las lecturas de *Balkan Baroque* fue reproducida en forma de una videoinstalación de cuatro canales (fig. 136.1 y 136.2); la presencia de Abramovic fue asumida por un cuarto canal de vídeo añadido a los tres monitores presentes en la performance realizada en vivo: se trataba de un monitor instalado entre la montaña de huesos de vaca, ya completamente limpios, que mostraba una grabación de su proceso de limpieza.



Fig. 136.1 y 136.2 Marina Abramovic: *Balkan Baroque* en su versión como videoinstalación en el MoMA de Nueva York, 2010.

Capítulo II

Singularidades de la performance en relación con el medio audiovisual

En un proceso de inducción mutua, performance y vídeo se relacionaron de múltiples formas, dando lugar a diferentes modalidades que dependen del modo en que se establece esta relación. Sería posible en este sentido distinguir tres niveles de relación:

1. – El primero de estos niveles correspondería a la documentación, o *performance grabada*, en las que el vídeo, al igual que la fotografía en su momento, fue empleado para obtener un testimonio gráfico y con ello garantizar la preservación documental de acciones esencialmente efímeras. Primero la película cinematográfica, y luego el vídeo, posibilitaron recoger en un soporte físico la dimensión temporal, y con ella el proceso artístico. Su intencionalidad es muy clara pero, de forma indirecta, la documentación puso a la performance en contacto con las bases del lenguaje audiovisual y al poco tiempo algunos artistas pasaron a concebir sus acciones en función de la toma de imágenes y a editar su contenido.

2. – En un segundo nivel, la *interacción*, se situarían aquellas performances que se sirven tanto de la imagen de vídeo, como de otros elementos audiovisuales y electro-mecánicos (sonido, música, autómatas, proyecciones de diapositivas o filmaciones, monitores de TV, etc.) para llevar a la práctica la acción y elaborar su mensaje; en mayor o menor grado el artista interactúa con estos elementos.

3.– Por último, en un tercer nivel, la *creación*, nos encontraríamos con las performances desarrolladas específicamente para ser registradas y luego percibidas, mediante el vídeo: las vídeoperformances; en ellas la acción ha sido ideada para aprovechar las cualidades expresivas del lenguaje audiovisual como parte del significado de la acción, y sin las cuales, ésta quedaría desvirtuada.

4. – Documentación: la performance grabada.

Acciones, happenings, performances, *body art*, etc., eran trabajos esencialmente de tipo procesual y desarrollados en directo, en los que la cámara de vídeo se convertía en la mejor forma de plasmar en un soporte físico obras que desaparecían una vez habían acabado su representación. El vídeo y la performance comparten el tiempo como materia prima, aunque lo hacen de forma opuesta. Mientras la performance desaparece sin dejar rastro una vez ha concluido, el vídeo inmoviliza la dimensión temporal y lo fija en un soporte que, además, posibilita su reproducción durante un número indeterminado de ocasiones. El teórico del arte Eugeni Bonet describe así el proceso de integración del vídeo como documentación y testimonio de la acción:

*...en los denominados Artist's Films (films de artistas) o Films by Artists (films realizados por artistas) el medio filmico es utilizado básicamente para la documentación de obras procesuales/efímeras o como una pieza accesoria/complementaria dentro de la actividad del artista...*¹²⁹

¹²⁹ BONET, Eugeni; DOLS, Joaquim; MERCADER, Antoni y MUNTADAS, Antoni: *En torno al vídeo*, Gustavo Gili, Barcelona, 1980, p. 779.

4.1 – Documentación de la acción: el testimonio videográfico.

Como se ha anotado anteriormente, la primera aplicación del vídeo en el ámbito artístico consistió en su uso como herramienta de trabajo que debía limitarse a servir de documentación de las acciones. Inicialmente este papel había sido asumido por las fotografías que se realizaban durante el transcurso de la acción; con posterioridad se utilizaron las grabaciones cinematográficas para captar el movimiento y el tiempo con mayor fidelidad, para ser sustituidas en unos pocos años por el vídeo, una tecnología de bajo coste y que podía ser utilizada sin conocimientos especializados.

En las primeras grabaciones de happenings y performances se contaba, por lo general, con una única cámara que se instalaba en un punto fijo externo al lugar donde iba a realizarse la acción y desde donde podía recoger la mayor cantidad de información posible. Este es el caso, por ejemplo, de *Cut Piece* de Yoko Ono, representada en diferentes escenarios desde 1964 hasta la actualidad (fig. 137.1 y 137.2).



Fig. 137.1 y 137.2 Yoko Ono representación de *Cut Piece* en Carnegie Hall, 1965 (acción en vivo/película cinematográfica 16mm).

La acción era llevada a cabo sobre una tarima, con frecuencia perteneciente a un espacio escénico tradicional, donde la artista efectuaba la acción más sencilla posible: permanecer estática y pasiva ante el público al más puro estilo Fluxus (de hecho, la grabación está incluida dentro de los *Flux-Films*

de la artista con el número 9). Delante de Ono se habían colocado un par de tijeras y se invitaba al público a utilizarlas sobre ella. Una tras otra, subieron al escenario varias personas que cortaban primero grandes mechones del cabello de la artista, luego algunos trozos de su ropa, que acabó despedazada por completo, siguiendo luego con su ropa interior.

Tras esto, se daba por finalizada la intervención del público y la artista permanecía durante unos minutos cubriéndose con los jirones de lo que antes había sido su ropa. Con una acción extremadamente simplista, Yoko Ono había puesto al descubierto toda una serie de pasiones y sentimientos ocultos, con frecuencia violentos, en las relaciones humanas:

...El trabajo de Ono está relacionado con la destrucción de las relaciones humanas, con frecuencia íntimas, e interpersonales. Este elemento en particular es el que invita a la reflexión en Cut Piece, una de las acciones que realizó durante DIAS (Destruction in Art Symposium 1966). Ono representó por primera vez la performance Cut Piece en 1964 en Japón y de nuevo en el Carnegie Hall en Nueva York, en 1965. Ono se sentó inmóvil en el escenario después de invitar a la audiencia a subir y cortar su ropa. Cut Piece suponía desvestir, la revelación recíproca que existe entre el exhibicionismo y el alcance del deseo, entre víctima y agresor, entre el sádico y el masoquista...¹³⁰

Existe documentación tanto fotografías como grabaciones realizadas en película cinematográfica y en vídeo; en la representación efectuada en el Carnegie Hall el operador de cámara completó la grabación con un único plano-secuencia que se iniciaba desde su posición en el espacio destinado a los espectadores. Dado que la acción tenía lugar sobre una tarima elevada, el horizonte visual que recoge la cámara coincide con el que tendría Ono, iniciando así el proceso de empatía entre el espectador de estas imágenes con la artista. Tras esto, el operador cambia de posición y se acerca al escenario, por lo

¹³⁰ STILES, Kristine: "Uncorrupted Joy: International Art Actions" en SCHIMMEL, Paul (ed.): *Out of Actions: between performance and the object, 1949-1979*, Museum of Contemporary Art of Los Angeles, Nueva York/Londres, 1998, p. 278.

que el plano general anterior es sustituido por un primer plano de la artista. Como se ha anotado, el recurso al primer plano de un rostro implica que éste aparezca luego en pantalla con un tamaño que favorece su identificación con un interlocutor real; sin embargo, observando detenidamente la grabación no parece que fuera ésta la intención original del operador, quien parecía más interesado en recoger toda la información posible, ya que unos instantes después, cámara en mano, sube al escenario para captar algún detalle de la acción haciendo coincidir en todo momento el eje de la cámara con los sucesos que están teniendo lugar. En todo caso, y a pesar de una mínima variedad en los encuadres, la cámara no interfiere en la acción y se comporta como pudiera hacerlo cualquiera de los asistentes como parte del público.

Siguiendo con la intencionalidad de servir de documentación testimonial, la performance *Priyings* (1971) de Vito Acconci, fue documentada en vídeo. En la acción original, llevada a cabo por en la Universidad de Nueva York, el artista intentaba abrir los ojos cerrados de Kathy Dillon (fig. 138.1 y 138.2) mientras ésta se resistía cerrando inmediatamente sus párpados, otras veces protegiéndose la cara con las manos o simplemente tratando de evitar el contacto con Acconci.



Fig. 138.1 y 138.2 Vito Acconci: *Priyings*, 1971 (performance/vídeo B/N).

Aunque como se ha dicho, la intención inicial al realizar su documentación en vídeo era simplemente la de aportar el testimonio gráfico, al reproducir la acción de *Priyings*, aparece en escena un “actor” imprevisto: la cámara, situada

entre el público y la pareja de contendientes se había centrado en captar un primer plano del rostro de Kathy Dillon mientras intentaba mantener sus ojos cerrados, generado un punto de vista que ninguno de los espectadores presentes pudo observar.

Dado que la pareja permaneció en silencio mientras libraba su silencioso combate, la combinación del detalle mostrado en el primer plano dio como resultado una imagen a la vez violenta y apasionada, convertida en testimonio gráfico en el que se atisban los factores físicos y psicológicos que intervienen en la dinámica de la interacción entre hombre y mujer.

Si la grabación de la performance anterior generó un significado inesperado, la presencia de la cámara en *Rest Energy*, uno de los trabajos conjuntos de Marina Abramovic y Ulay, no alteraba ni modificaba la acción. Presentada por primera vez en 1980 en Dublín como performance en vivo, Marina y Ulay se situaban frente a frente, mientras Marina sujetaba un arco y Ulay colocaba una flecha en él, apuntando al corazón de ella, pero todavía con el arco sin tensar. Después ambos se reclinaban hacia atrás, de forma que el arco se tensaba, quedando en un equilibrio mantenido tanto por la tensión del arco como por la fuerza que ejercían sobre él.

Cualquier movimiento en falso por uno de ellos hubiera significado que la cuerda se destensaría y la flecha sería disparada hacia Abramovic. Tras mantener durante casi un minuto esta posición, en la que ambos se miraban fijamente a los ojos, regresaban a la posición inicial y destensaban el arco. *Rest Energy* pertenece a la línea de trabajos que Marina y Ulay en la que realizaban acciones que implicaban serios esfuerzos físicos que en ocasiones les llevaba hasta el agotamiento total; en este caso se trataba de una acción que ponía a prueba la confianza mutua entre ambos.

Ese mismo año, la acción fue recreada en los platós Filmstudio de Amsterdam (fig. 139.1 y 139.2), ante una cámara fija que grabó un único plano general con el que captaba la presencia de ambos artistas y cuyo eje ocupaba el

centro del encuadre, donde se producía el proceso de tensión del arco. La escena se desarrolló frente a un ciclorama que proporcionaba un fondo neutro y abstracto y la cámara no interfirió con la acción. La única información adicional que proporciona la grabación de vídeo respecto a la acción en vivo, es el sonido proveniente de los micrófonos que recogían los latidos de los corazones de ambos, y cuyo ritmo iba incrementándose según el arco se tensaba.



Fig. 139.1 y 139.2 Marina Abramovic y Ulay: *Rest Energy*, 1980 (performance en vivo/vídeo color).

También con propósitos de documentación, la performance *Variations on Discord and Division* de Mona Hatoum, fue grabada en 1984 durante su presentación en 1984 en el centro de arte ABC de Nueva York. Se trata de la primera performance de Hatoum concebida para ser representada en diferentes ubicaciones, ya que con anterioridad sus acciones eran ideadas para ser representadas en una única sesión y en un lugar concreto. De hecho las posibles variantes de esta performance justificaban el título de la misma. El espacio donde iba a tener lugar la acción fue delimitado con hojas de periódico, que representaban la diseminación y censura de la información, dispuestas en el suelo y las paredes del recinto; la artista se presentó vestida con ropa negra y una media opaca que no desvelaba su rostro, por lo que aparecía así como simple cuerpo actuante y no como individuo concreto.

Este cuerpo anónimo apareció entre los espectadores, reptando por el suelo hasta alcanzar el espacio de representación; a partir de ese momento, la artista

desarrolló varias situaciones, unas veces absurdas como cuando intentó limpiar el suelo con agua tintada de rojo (fig. 140.1 y 140.2), luego casi cómicas al intentar sentarse en una silla que se rompió. Otra escena hizo clara alusión a la violencia cuando la artista rasgó la media que le cubría el rostro con un cuchillo (fig. 140.3 y 140.4); en otro momento extrajo varios riñones de animales que llevaba escondidos en sus ropas, que cortó en rodajas y sirvió a los espectadores.



Fig. 140.1 a 140.4 Mona Hatoum: *Variations on discord and divisions*, 1984
(performance en vivo/vídeo color).

Finalmente, la performance concluyó cuando la artista rasgó varios periódicos como acto de liberación. La acción original se había prolongado durante unos 40 minutos; estas escenas fueron registradas por una cámara de vídeo, situada entre los espectadores actuando, al igual que éstos, como testigo de la acción. Posteriormente, el material videográfico obtenido durante la grabación fue recopilado y convenientemente editado en un vídeo de unos 27 minutos de duración.

Dragon Head (1990-94) es una performance de Marina Abramovic representada en diferentes ocasiones y escenarios con pequeñas variantes y documentada tanto en fotografías (fig. 141) como en vídeo. En ella, Abramovic permanecía inmóvil, sentada en una silla mientras una serpiente recorría su cuerpo. Para evitar que la serpiente pudiera reptar libremente o incluso llegar hasta el público, se habían dispuesto a su alrededor barras de hielo a modo de barrera (las serpientes no pueden reptar sobre hielo). La serpiente debía moverse siguiendo la energía del cuerpo de la artista, del mismo modo en que se supone que estos animales reptan siguiendo flujos de energía que atraviesan la superficie de la Tierra. En las grabaciones en vídeo la cámara situada frente a la artista recoge un primer plano de ésta mientras una o varias serpientes, dependiendo de la ocasión, se mueve libremente recorriendo el cuerpo de Abramovic (fig. 142 a 148).



Fig. 141 Marina Abramovic: *Dragon head*, 1990–1994 (performance en vivo/fotografía color).

En al menos una ocasión se recoge cómo la artista parece guiar a la serpiente diciendo: *Sigue mi piel, sigue mi energía, adéntrate en el centro de mi ser...* Ocasionalmente, estas grabaciones en su función de documentación, recogían pequeños acontecimientos que variaban de una representación a otra, como cuando en su recorrido las serpientes obligaban a que la artista cambiara ligeramente de postura, o cuando se enroscaban en su cuello y ejercían presión, sin llegar al estrangulamiento, que ocasionaban algún estertor en Abramovic. Con las grabaciones obtenidas durante las representaciones, *Dragon Head* ha sido reconstruida en ocasiones como una videoinstalación de cuatro a siete canales.



Fig. 142 Marina Abramovic: *Dragon head n°1*, 1990. (acción en vivo/vídeo color).



Fig. 143 Marina Abramovic: *Dragon head n°2*, 1991. (acción en vivo/vídeo color).



Fig. 144 Marina Abramovic: *Dragon head n°3*, 1990 (acción en vivo/vídeo color).



Fig. 145 Marina Abramovic: *Dragon head n°4*, 1990 (acción en vivo/vídeo color).



Fig. 146 Marina Abramovic: *Dragon head n°5*, 1991 (acción en vivo/vídeo color).



Fig. 147 Marina Abramovic: *Dragon head n°6*, 1991 (acción en vivo/vídeo color).



Fig. 148 Marina Abramovic: *Dragon head n°7*, 1992 (acción en vivo/vídeo color).

La documentación, tanto fotográfica como videográfica, de una performance ha sido asumida de tal forma que en la actualidad forma parte del proceso mismo de realización de la acción y debe ser planificada del mismo modo en que lo es ésta. En 2002 el artista belga Francis Alys organizó en Nueva York *The Modern Procession* (fig. 149.1 a 149.6) una performance colectiva en colaboración con el MoMA. Para ello reunió un grupo de 150 voluntarios que, precedidos por una banda de música, se encargaron de llevar en palanquines las reproducciones de tres icónicas obras conservadas en el museo: *Les Femmes d'Alger* de Pablo Picasso, el ready-made *Roue de bicyclette* de Marcel Duchamp y la escultura de Alberto Giacometti *Grande femme debut*, mientras que la artista alemana Kiki Smith ocupaba un cuarto palanquín que abría la peculiar procesión.



Fig. 149.1 a 149.6 Francis Alys: *The Modern Procession*, 2002.

Cada uno de estos palanquines estaba asignado a un grupo de voluntarios, diferenciados por el color de sus camisas (verde, azul y blanco); la comitiva recorrió, siguiendo el ritmo solemne de la música religiosa que interpretaba la banda, las aproximadamente tres millas (unos 5 km.) que separan las sedes del MoMA del distrito de Midtown hasta la del distrito de Queens. Para documentar el evento, la cámara de vídeo se sumó a la procesión, en ocasiones adelantándose a su recorrido; con el material obtenido, el recorrido de tres horas fue reducido a una pieza monocal (MoMA to MoMA QNS) de 7 minutos y 30 segundos que, pocos días después, se utilizó como proyección en la muestra que el museo dedico a Alÿs (fig. 150.1 y 150.2).



Fig. 150.1 y 150.2 Projects 76: Francis Alÿs, MoMA, Nueva York 2002.

Utilizada como documentación, la cámara es testigo de acontecimientos imprevistos. En la exposición que el Museum of Modern Art de Nueva York organizó en 2010 en torno a la obra de Marina Abramovic; la artista representó durante 700 horas repartidas en 62 días consecutivos su performance *The Artist is Present* (fig. 151.1 a 151.6) que permitía a los visitantes del museo sentarse durante un minuto frente a Abramovic al otro lado de una mesa. En 2012 la documentación audiovisual del acontecimiento fue recopilada en una producción de 99 minutos de duración bajo el título *Marina Abramovic: The Artist is Present*.



Fig. 151.1 a 151.6 Marina Abramovic: diversas imágenes de *The Artist is Present*, 2010 (performance en vivo/ vídeo color).

Entre las imágenes que forman parte de esta grabación documental puede verse como, de forma imprevista, entre los visitantes se encontraba Ulay, quien esperó pacientemente su turno y, llegado el momento se sentó en la silla vacía al otro lado de la mesa. Cuando Abramovic abrió los ojos, se encontró ante quien había sido su compañero artístico y sentimental hasta 1988. Durante unos instantes, Abramovic no pudo evitar que se le escapen algunas lágrimas; los momentos siguientes son de una gran carga emotiva para ambos, quienes

entrelazaron sus manos sobre la mesa. Una vez transcurrido el tiempo de su turno, Ulay se marchó y dejó que la acción prosiguiera.

En estos ejemplos, y en tantos otros, la introducción del vídeo en la performance no modifica o influye en la acción desarrollada; la única intención es la de recopilar información y convertirla en documentación que pueda ser accesible a posteriores espectadores. Sin embargo, la introducción del vídeo en la performance como documentación y testimonio de la acción, produjo una consecuencia nada inocente, ya que con ello quedaba destruida la idea de acontecimiento único. Mientras la performance desaparece sin dejar rastro una vez transcurrida la obra, el registro en vídeo proporcionará siempre una misma visión de ese acontecimiento y, además, la posibilidad de reproducirlo durante un número indeterminado de ocasiones.

4.2 – Edición y recursos expresivos del vídeo.

Utilizar el vídeo para obtener documentación de un proceso artístico representa un mínimo de su potencialidad. La posibilidad de grabar una y otra vez sobre la cinta magnética hizo que el proceso de montaje y edición no tuviera una importancia tan trascendental como la había tenido en el cine. El magnetoscopio permitía grabar la duración completa de un evento sin necesidad de recurrir a elipsis temporales y reconstruir la *alternativa sucesión de hechos significativos y de momentos de vacío que caracteriza la vida cotidiana*¹³¹. Algo diametralmente opuesto a lo que sucede cuando nos situamos ante la pantalla de cine o de televisión, donde la sucesión de secuencias ha sido cuidadosamente seleccionada, tanto en su duración como en el orden en el que aparecen, para provocar determinadas reacciones en el espectador.

De esta forma, algunos trabajos de vídeo no jugaban con estas reacciones emocionales provocadas por un cuidadoso montaje de secuencias, sino que

¹³¹ BELLOIR (Op. Cit.), p. 16.

mostraban la duración exacta de los eventos, sin deformación alguna, en los que el tiempo real, el grabado y el difundido coincidían plenamente. En este sentido apunta, por ejemplo, la acción de Jochen Gerz en *Rufen bis zur Erschöpfung* (Gritar hasta el agotamiento, 1972-73) que tenía como duración el período en el que el artista gritaba, efectivamente, hasta que su voz se agotaba (fig. 152.1 a 152.4). Gerz se situó a solas en un espacio al aire libre en las afueras de París, y a unos sesenta metros de distancia colocó la cámara de vídeo y comenzó a gritar “Hola”, en un intento de “llamar” a alguien, durante cerca de veinte minutos hasta que su voz enronqueció y se hizo inaudible. La cámara recogía un gran plano general en el que, siendo el único elemento de la escena, la empequeñecida figura de Gerz se recortaba al máximo en un escenario en el que ocupaba el centro geométrico.



Fig. 152.1 a 152.4 Jochen Gerz: *Rufen bis zur Erschöpfung*, 1972-1973(acción en vivo/vídeo B/N).

Con tan sólo unos elementos del lenguaje audiovisual extremadamente simples Gerz consiguió potenciar el significado de esta vídeoperformance. Debido a la distancia a la que se había emplazado la cámara, fue necesario emplear una distancia focal elevada en el conjunto de lentes, lo que hizo que el foco de la figura coincidiera con el del fondo, dando como resultado el aplastamiento de aquella contra el cielo, amplificando aún más la sensación de soledad de aquella silueta disminuida que grita preguntándose si hay alguien más. El vídeo recibió una edición muy simple: se suprimieron tanto el inicio como el final, dejando tan

sólo la acción lo que, en consecuencia, determinó la duración total de la pieza final. Gerz repitió la acción al año siguiente en la ciudad de Saarbruck, en esta ocasión durante unos 25 minutos; esta cinta fue emitida por la cadena ZDF, siendo ésta la copia que se conserva, al haberse perdido la primera.

Un simple recurso compositivo, extremadamente sencillo (presentar de forma invertida en el monitor una imagen por otro lado habitual y frecuente) fue utilizado por Marina Abramovic en *Freeing the Voice*, una performance grabada en el palacio Charlottenborg de Copenhague en 1975. La grabación de vídeo muestra un único plano fijo del rostro y el torso de Abramovic tumbada sobre su espalda, con su cabeza reclinada hacia atrás, para que la cámara pueda percibir claramente su rostro. Sin embargo, se trata de una imagen desconcertante puesto que, aún pudiendo percibir la fisionomía de un rostro, los rasgos identificativos se encuentran dispuestos en una secuencia invertida, obligando así al espectador a centrar su mirada en la boca de Abramovic, situada ahora en el lugar en el que deberían encontrarse los ojos de su interlocutor (fig. 153).



Fig. 153 Marina Abramovic: *Freeing the Voice*, 1976 (acción en vivo/vídeo B/N).

La duración total del vídeo recoge 14 minutos de la acción que se prolongó durante un total de 45 minutos. Durante este tiempo la artista estuvo gritando de forma ininterrumpida; al principio, el sonido se asemejaba más a una palabra pronunciada de forma prolongada a modo de mantra, hasta que se convirtió en un grito histérico que parecía pedir ayuda. Finalmente, el grito fue apagándose hasta

ser sustituido por profundas inspiraciones de la artista, agotada e incapaz de continuar la acción.

Esta performance sería reelaborada con Ulay en *AAA-AAA*; presentada en Amsterdam en 1978 como acción en vivo, poco después fue grabada con intención documental por el director holandés Louis van Gastereen en los estudios de la televisión belga RTBF de Lieja. En la grabación un plano de $\frac{3}{4}$ recoge a ambos artistas de perfil, situados frente a frente y separados por una distancia inferior a 1m. (fig. 154.1); la acción comienza cuando ambos producen un sonido continuo con sus bocas abiertas. Poco a poco, la intensidad de este sonido aumenta hasta convertirse en un verdadero grito mientras comienzan a acercarse hasta cerrar la distancia que los separaba (fig. 154.2).

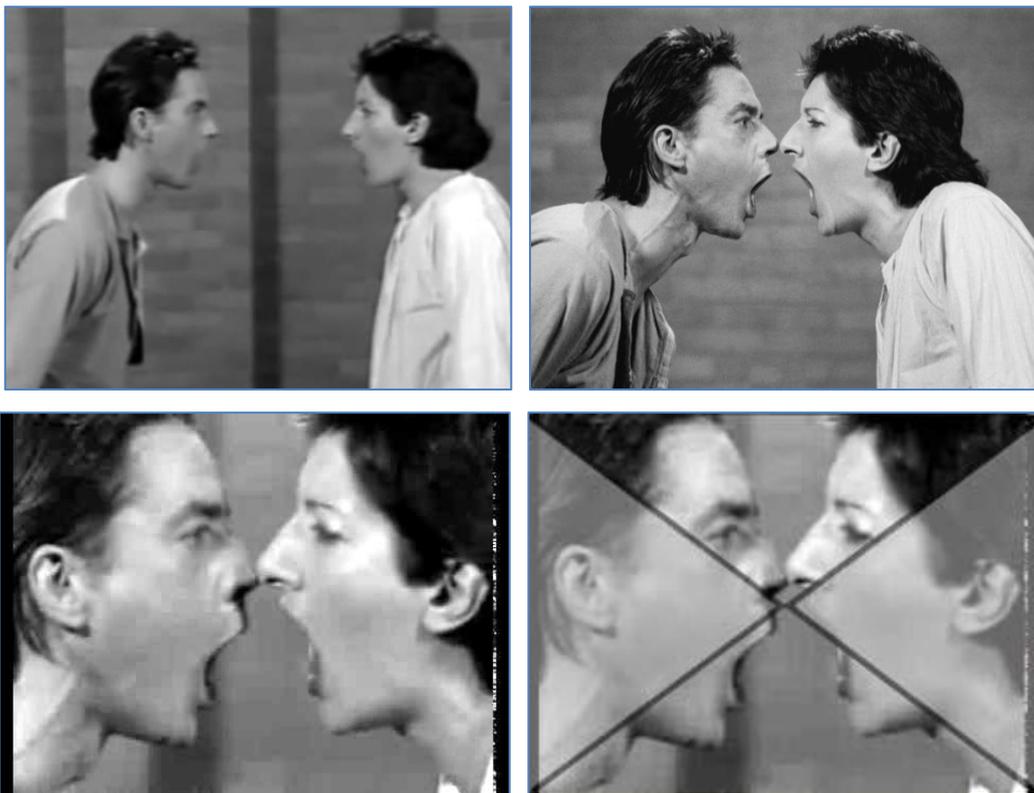


Fig. 154.1 a 154.4 Marina Abramovic y Ulay: *AAA-AAA*, 1978 (acción en vivo/vídeo B/N).

De forma simultánea, el plano comienza a cerrarse sobre ellos hasta proporcionar un primer plano centrado en sus bocas abiertas durante el acto de gritar; sus rostros de perfil forman dos triángulos en contacto por un vértice (la

nariz) que ocupan las diagonales de la pantalla remarcando la agresividad de la escena (fig. 154.3 y 154.4). Mientras que en *Freeing the Voice* Marina pretendía “liberarse” mediante un acto catártico, en *AAA-AAA* ambos artistas pretendían explorar sus respectivos límites físicos (un aspecto abordado con frecuencia en sus trabajos en común); en este caso, la duración de la acción, y con ella la del vídeo, quedó determinada por la fuerza de sus pulmones que resistieron unos 15 minutos.

5. - Interacción: performance y medios audiovisuales.

En un segundo nivel de relación de la performance con los medios audiovisuales encontraríamos aquellas performances que se sirven del video en forma de monitores, cámaras y proyecciones como elementos materiales con los que desarrollar la acción. Una vez asimilado el vídeo en la performance, los artistas lo incorporarían plenamente a la acción, no ya como documentación o como juego de efectos visuales más o menos complejo, sino como elemento integrante de la misma, es decir, de actor con un papel en la representación.

5.1 - El monitor de TV en la performance: la acción a escala humana.

La interacción del artista con el monitor de televisión dentro de la performance se realiza aprovechando las cualidades de éste como objeto tridimensional. Dado que se trata de un objeto concebido para integrarse en el hogar y ser manipulado por el usuario, las dimensiones físicas del monitor lo sitúan en una escala similar a la del cuerpo humano.

Desde mediados de la década de 1960 Nam June Paik utilizaba el monitor de televisión como base de algunos trabajos escultóricos. En 1969 comenzó a idear algunos aparatos de televisión modificados para ser utilizados en performances que eran llevadas a cabo por Charlotte Moorman. Algunos de estos ingenios se

utilizaron en performances como *TV Bra for Living Sculpture* (1969), *TV Glasses* (1971) o *TV Bed* (1972). Paik había conocido a Charlotte Moorman en Nueva York en 1964, y desde entonces, trabajaron juntos en numerosas performances para las que Paik desarrolló algunos de sus vídeo-objetos.

TV-Bra for Living Sculpture, consistía en dos pantallas en miniatura modificadas para que Charlotte Moorman pudiera lucirlas a modo de sujetador mientras tocaba el violonchelo (fig. 155). La intención de Paik era humanizar la tecnología mediante nuevas formas de utilización de la electrónica. En 1971 Paik volvería a desarrollar un vídeo-objeto muy similar, el *TV Cello* (fig. 156), que fue utilizado para una vídeoperformance, *Concerto for TV Cello* ideada también para Charlotte Moorman. Ésta tocaba un peculiar violonchelo construido con tres televisores de diferentes tamaños, superpuestos, unidos por las cuerdas y pegados a su cuerpo. Según Paik, *la televisión equivale a un cello y suena como un cello...*¹³².



Fig. 155 Nam June Paik: *TV-Bra for Living Sculpture*, 1969 (acción en vivo/fotografía color).



Fig. 156 Nam June Paik: *TV Cello*, 1971 (acción en vivo/fotografía color) .

Las imágenes que mostraban las pantallas consistían en grabaciones en las que aparecían Janis Joplin en un programa de televisión, Paik en una de sus peculiares intervenciones en un piano y Charlotte Moorman tocando el *TV Cello*.

¹³² Nam June Paik en PÉREZ ORNIA (Op. Cit.), p. 35.

Estas imágenes eran deformadas por la instrumentista pellizcando las cuerdas del violonchelo. La relación entre monitor, instrumento, imágenes y música era literal. Charlotte Moorman no sólo estaba dentro de la televisión sino que tenía la televisión pegada a su cuerpo, el cual transmitía y recibía imágenes, produciéndose un efecto de *realimentación* completo entre el vídeo y el cuerpo. Paik escribió acerca de *TV Cello* que *la pantalla de televisión sobre su cuerpo es literalmente la corporización del vídeoarte en vivo*¹³³.

El artista chileno Juan Downey utilizó imágenes que había grabado durante varios viajes a través de Sudamérica en una serie de videoinstalaciones tituladas de forma genérica *Vídeo Trans América*. Estos trabajos, con ligeras variaciones, incluían el desarrollo de algunas performances dentro del espacio de la misma instalación, cuyo núcleo estaba formado por un espacio delimitado mediante un número variable de monitores de televisión. En *Vídeo Trans América' De-briefing Pyramid* (1974) colocó catorce monitores distribuidos por la sala, uno en la parte superior, otro en el suelo y los otros doce suspendidos del techo, formando un octaedro cuyas proporciones eran las mismas de la pirámide de Keops (fig. 157.1).

La referencia espacial a la pirámide se completaba con la recreación electrónica que ofrecían las imágenes de vídeo en los monitores, ya que la instalación difundía cuatro canales de vídeo, con un total de once minutos de duración, correspondientes cada uno a las grabaciones que Downey había efectuado al visitar cuatro pirámides de América: Teotihuacán, Palenque y Tajín en México y Tikal en Guatemala.

En el centro del espacio definido por los doce monitores suspendidos se situó una plataforma que incluía uno de los monitores y sobre la que la bailarina Carmen Beuchat elaboró un baile lento que fue grabado en vídeo (fig. 157.2). Posteriormente, Downey utilizó las grabaciones de esta performance para editar *Videodances* un vídeo de 30 minutos en el que alternó las imágenes de la danza con las de la pirámide de Tikal. La intención de Downey al situar la acción bajo aquella

¹³³ IBÍD.

recreación electrónica de un volumen era *generar una sensación de desgravitación similar a la pérdida de referencia espacial al escalar una pirámide*¹³⁴.



Fig. 157.1 y 157.2 Juan Downey: *Vídeo Trans América' De-briefing Pyramid*, 1974 (acción en vivo/videoinstalación).

A pesar de su innegable versatilidad, las cualidades del medio videográfico poseen limitaciones muy acentuadas. La acción que aparece en forma de imagen electrónica, aunque se forma a partir del mismo referente, no es idéntica a la acción realizada en vivo y, además, es percibida de forma muy diferente. Durante una acción en vivo, el espectador establece un vínculo directo con los cuerpos y objetos dispuestos en el espacio en el que se encuentra; la imagen de vídeo introduce una separación entre la acción real y el espectador que la observa. Aunque pudiera parecer una cualidad adversa, algunos artistas han sabido servirse de ella en trabajos que evidencian la separación entre la acción y el observador (como ponía de manifiesto Douglas Davies, ver págs. 111 y 112), o bien entre los diferentes actores encargados de llevar a cabo la acción.

Sonya (1979) realizado por los estadounidenses Jack Krueger y Paula Barr, es un ejemplo de utilización intencional del vídeo para crear una distancia entre

¹³⁴ Nota de Juan Downey en ARROYO PLANELLES, Marta (coord.): *Juan Downey. With energy Beyond these walls (con energía más allá de estos muros)*, IVAM, Valencia 1998, p. 134.

personajes (fig. 158). La acción involucraba a varios actores de los cuales una parte realizaba la acción en vivo, mientras que otros sólo podían verse a través de monitores de televisión (los mismo Krueger y Barr, que habían sido grabados previamente). Tanto unos como otros hablaban simultáneamente produciendo un molesto murmullo, formado por elementos verbales pero carente de cualquier utilidad comunicativa. En ocasiones este zumbido se interrumpía cuando uno o varios personajes cesaban en su discurso, permitiendo que el espectador distinguiera algunas frases. Los personajes de la acción en vivo no parecían más interesados en resolver aquel barullo incoherente que sus contrapartidas en vídeo; sin embargo, al menos existía la posibilidad de establecer comunicación con ellos, algo que el propio medio impedía a los personajes enclaustrados en la imagen de vídeo.



Fig. 158 Jack Krueger y Paula Barr: *Sonya*, 1979 (acción en vivo/videoinstalación).

Siguiendo esta línea, son muy numerosas las propuestas que acentúan la forma en la que la omnipresencia de la imagen de televisión más que un apoyo a nuestra vida cotidiana, se ha convertido en una interferencia. Este es el caso de *Sintaxi*, de Bartolomé Ferrando, una poesía sonora que fragmenta literalmente las reglas del lenguaje y las recombina para construir un discurso invisible. El autor

realiza una alocución sobre la fragmentación de la comunicación haciendo continua referencia a vocales, consonantes, sílabas, párrafos, etc.; al mismo tiempo, porta sobre su cabeza un dispositivo que consiste en un pequeño monitor de TV adosado a un casco y en el que se recoge un plano de detalle de su boca (fig. 159.1 y 159.2).



Fig. 159.1 y 159.2 Bartolomé Ferrando: *Sintaxi*, 1994 (performance en vivo/vídeo color).

Esta acción es una versión en solitario de un trabajo anterior en el que, con el mismo título, recitaba una poesía simultánea junto a otros dos artistas. En sentido estricto, el vídeo permite que esta nueva versión se convierta en un dúo, pues mientras Ferrando declama en directo, el monitor de TV adosado a su peculiar prótesis “duplica” figuradamente los actores que llevan a cabo esta acción. Como se ha anotado, este monitor muestra un plano de detalle de la boca de Ferrando que, en una grabación anterior, recitaba las líneas del texto de la composición, redundando y sobreponiéndose a las palabras que está pronunciando el artista durante la acción en vivo. De esta forma, un fragmento corporal queda convertido en elemento activo y ejecutante que desempeña un papel fundamental en la acción.

El texto de *Sintaxi* (declamado en valenciano) habla y enuncia “vocales”, “consonantes”, “sílabas”, “palabras” y “párrafos”, elementos éstos de un texto que nunca llega a completarse. Cada estrofa comienza con su enunciado en el monitor, seguido por la voz del autor y una serie de repeticiones, variaciones y regreso a

esos enunciados buscando siempre un efecto fonético en el juego simultáneo de las dos líneas de sonido. La combinación de texto, sonido, imagen y tecnología configuran una versión simultaneísta de una acción en la que el solapamiento e interferencia mutua de las dos fuentes sonoras sirven para acentuar la fragmentación y la fragilidad de la comunicación verbal.

5.2 – Imágenes proyectadas: la acción en un escenario ilimitado.

La imagen del monitor de televisión, al fin y al cabo, queda constreñida al pequeño volumen que representa este elemento como objeto físico. Una forma de interrelación de la acción con la imagen audiovisual que permite superar no sólo la escala física, sino también superar la dimensión espacial de la acción, consiste en la proyección tanto de diapositivas como de imágenes de vídeo en el lugar de representación. Estas imágenes no sólo no están contenidas por el monitor, sino que carecen de toda fisicidad permitiendo que la imagen colme la totalidad del espacio de representación.

Uno de los primeros artistas en utilizar proyecciones fílmicas con las que interactuaban los ejecutantes fue el norteamericano Robert Whitman; según RoseLee Goldberg la intención del artista con este recurso era la potenciar *la separación entre el público y el escenario, que trato de mantener e incluso de hacer más acusada*¹³⁵. El trabajo con el que alcanzó notoriedad, y también su pieza más conocida, fue *Prune Flat* representada por primera vez en 1965 en los locales de la Film-Makers' Cinematheque de Nueva York y desde entonces reproducida frecuentemente por todo el mundo.

Whitman empezó su carrera como pintor, recalando a finales de la década de 1950 en el ámbito de los happening junto a Jim Dine, Claes Oldenburg y Allan Kaprow. Whitman organizó acciones inspiradas en algunas obras de cine fantástico de Georges Méliès, en un intento de trasladar su trabajo pictórico al ámbito audiovisual y representar en un espacio-temporal los gestos humanos que antes se

¹³⁵ Robert Whitmann en GOLDBERG, 1996 (Op. Cit.), p. 137.

plasmaban estáticos en un lienzo. A partir de 1961 comenzó a introducir una cierta planificación en forma de guión y coreografía que, aunque carentes de narración y linealidad, permitían realizar más de una representación, lo que alejaba a sus trabajos del happening concebido como evento irrepetible.

Este es el caso de *Prune Flat* (1965, fig. 160.1 a 160.4) una puesta en escena en la que los actores interactúan en vivo con imágenes que son proyectadas en una pantalla situada tras ellos y también sobre sus cuerpos. Las imágenes proyectadas muestran objetos, sucesos e imágenes cotidianos, aunque mediante un adecuado montaje Whitman consiguió crear una poética onírica convirtiéndolos en algo fantástico e inverosímil.

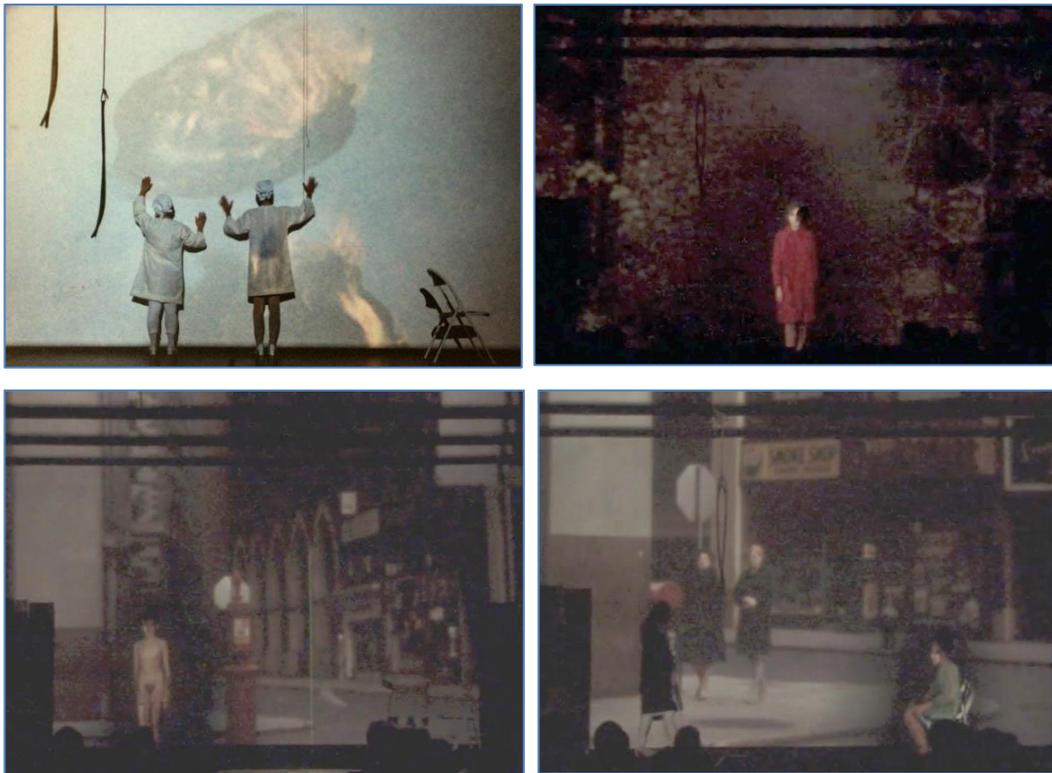


Fig. 160.1 a 160.4 Robert Whitman: *Prune Flat*, 1965.

Recreación de la acción original en el Centre Pompidou de París el 21 de marzo de 2001
(acción en vivo/proyecciones de película cinematográfica de 16 mm.)

La acción comienza con la proyección de imágenes de frutas que son cortadas por la mitad, surgiendo de su interior los más variados objetos (como se ha anotado, la influencia de Méliès es innegable); dos mujeres vestidas con trajes

blancos aparecen en el escenario realizando una serie de movimientos y acciones sincronizadas con las escenas que son proyectadas en la pantalla (fig. 160.1).

En un momento dado, una de las mujeres cambia de emplazamiento y permanece estática, frente al público y sobre su vestido comienzan a proyectarse imágenes de otros vestidos con los que figuradamente cambia de vestuario (fig. 160.2); luego se proyectan sobre ella las imágenes de una mujer duchándose (en la representación original se trataba de la misma actriz, fig. 160.3) que, al finalizar, vuelve a vestirse. Mientras estas imágenes eran proyectadas sobre los vestidos blancos de las figuras, otras imágenes eran proyectadas simultáneamente en la pantalla, en las que podían verse a las mismas mujeres caminando por la calle o al aire libre (fig. 160.4); se utilizaron diversas combinaciones de iluminación, incluyendo luz ultravioleta que *mantiene a la gente plana (...) lo que hacía que las figuras se vieran extrañas y fantásticas*¹³⁶. En definitiva, este trabajo estaba centrado en el tiempo y el espacio, combinando en un único suceso las grabaciones hechas en el pasado y *las distorsiones y la repetición de la acción pasada del tiempo presente del escenario*¹³⁷.

En *Mirage* (1976), el último de un grupo de trabajos de Joan Jonas conocidos como “Performances en blanco y negro”, la autora combinó proyecciones de cine, vídeo, objetos y dibujos con los que interactuaba en una performance con la que pretendía redefinir los parámetros lineales de la lectura convencional de una película cinematográfica. En la presentación de *Mirage* como performance en vivo, llevada a cabo en la institución Anthology Film Archives de Nueva York, Jonas realizó una serie de acciones utilizando elementos y objetos diversos (fig. 161.1 a 161.4).

¹³⁶ IBÍD.,

¹³⁷ IBÍD., p. 138.

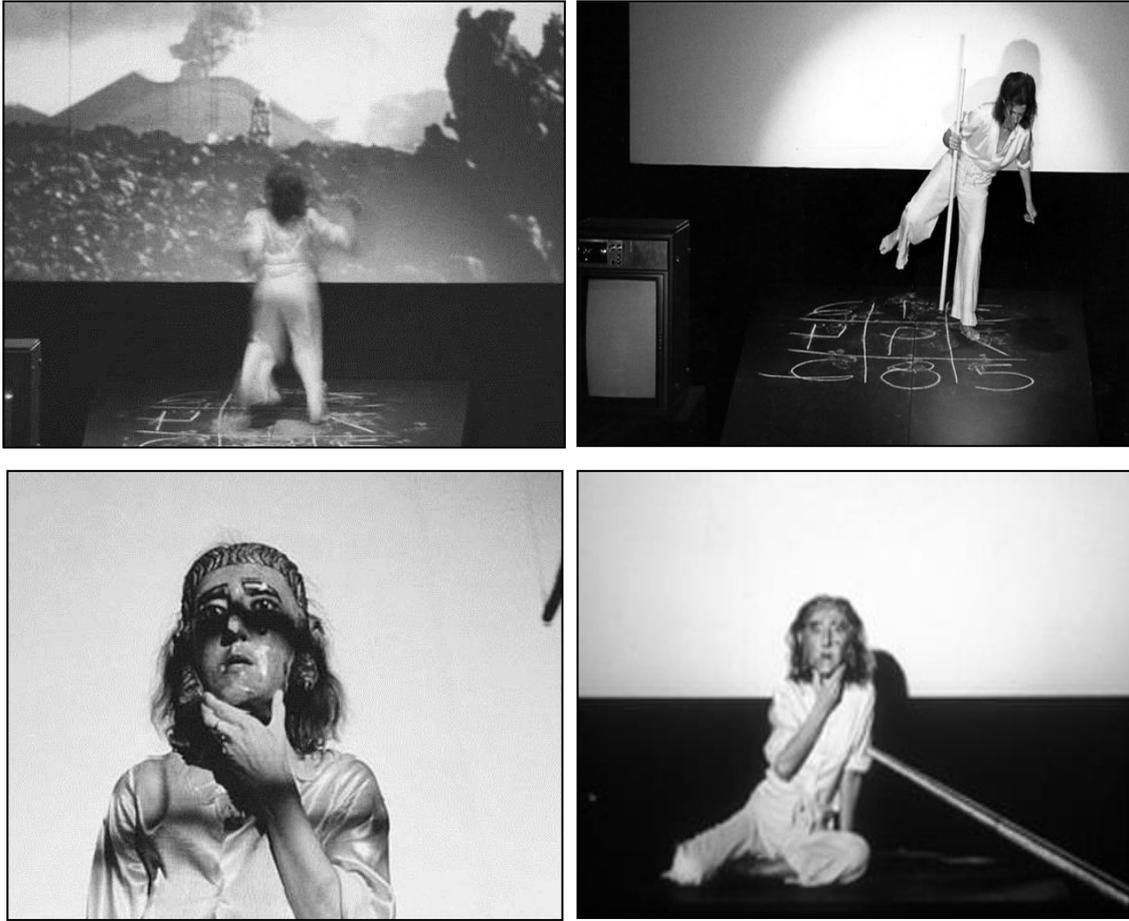


Fig. 161.1 a 161.4 Joan Jonas: diferentes acciones en *Mirage*, 1976
(performance en vivo/videoinstalación).

Las acciones tenían lugar delante de una pantalla de proyección, ante cuyas imágenes Jonas interactuaba agitando sus puños y cantaba una melodía siguiendo la cadencia de una tira elástica y luego sirviéndose de una larga bocina metálica. Una de las proyecciones mostraba un tablero de dibujo en el que se iban dibujando diferentes figuras para luego ser borradas; otras imágenes mostraban tormentas, volcanes en erupción..., o corazones palpitantes durante una intervención quirúrgica, en un plano tan próximo que más bien se asemejaban a animales sin identificar. Estas acciones eran recogidas por una cámara y mostradas en un monitor de TV, donde la artista podía observarse casi como en un espejo.

Desde la perspectiva de los espectadores las proyecciones cinematográficas se convertían en un elemento más de la performance, dando como resultado una

acción en la que imágenes y objetos estaban interrelacionados. En una segunda parte de la performance, Jonas abandonaba la escena y se proyectaba tanto en la pantalla como en el monitor de TV una secuencia en la que podía verse a la artista pasando repetidas veces por el interior de un aro (fig. 162.1 y 162.2). La cámara que había registrado esta acción había sido colocada de costado, al igual que el monitor de vídeo en el que aparecía la secuencia, de forma que la imagen resultante tomaba una insólita orientación vertical.



Fig. 162.1 a 162.3 La imagen de Joan Jonas durante la acción en *Mirage* según aparecía en un monitor de TV dispuesto en vertical.

Ulrike Rosenbach en su performance *Frauenkultur Kontaktversuch* (Cultura femenina / Intento de conexión) aunque se sirvió de un proyector de vídeo, hizo que el significado principal de su acción recayera en un elemento casi marginal de la tecnología de vídeo: un simple cable coaxial. Para la realización de esta performance Rosenbach se inspiró en una serie de fotografías que encontró en una enciclopedia publicada a finales de los años 60. La artista advirtió que las imágenes que ilustraban las entradas relativas a destacadas mujeres de la cultura europea, habían sido tratadas como si formaran parte de un estudio etnográfico. Este hecho le llevó a constatar que, al igual que los editores de aquella enciclopedia, habían sido los hombres los encargados de crear la imaginería relativa a las mujeres tanto en el pasado como en el presente.



Fig. 163 Ulrike Rosenbach: *Frauenkultur Kontaktversuch*, 1977-1978
(performance en vivo/videoinstalación).

La performance fue presentada por primera vez en 1977 en las ciudades de Essen y Viena, y al año siguiente en Amsterdam en la galería Stichting Amazone. La acción se desarrollaba en un espacio rectangular donde, en una de las paredes de mayor longitud y al nivel del suelo, Rosenbach dispuso un total de 65 fotografías de mujeres de diversas épocas, culturas, condición y significado (aunque no todas provenían de la mencionada enciclopedia). El título de la performance (*Kontaktversuch*: Intento de Contacto) alude a la intención de conectar en un todo unificado a las mujeres procedentes de los más diversos ámbitos y alertar así sobre el olvido intencionado al que habían sido sometidas sus experiencias vitales.

Para realizar la acción, Rosenbach apareció vestida con una malla blanca de cuerpo entero y comenzó a rodar por el suelo y en paralelo a la pared (fig. 163), sujetando una cámara de vídeo entre sus manos para captar aquella suerte de friso fotográfico. La cámara estaba conectada mediante un cable coaxial a un proyector de vídeo de forma que, mientras rodaba por el suelo, el cable iba envolviendo su cuerpo. Al finalizar su recorrido, Rosenbach había quedado atada y casi inmovilizada por un elemento que la artista había convertido en metáfora de las restrictivas normas sociales que clasificaban a la mujer según su apariencia.

Mientras la artista realizaba la acción, la imagen captada por la cámara era proyectada en una de las paredes de menor longitud de la sala. Es necesario

resaltar que el resultado final de la acción se mostraba en la proyección de vídeo y de este modo resultaba posible a los espectadores observar la acción desde dos perspectivas diferentes: en directo con la artista rodando por el suelo frente a las imágenes fijas de la pared y, al mismo tiempo, el torbellino de imágenes captadas por la cámara de vídeo (fig. 164).



Fig. 164 Un fragmento del friso fotográfico captado por Rosenbach durante su acción en *Frauenkultur Kontaktversuch*.

Sin embargo, el significado de la acción quedaba incompleto con la proyección de vídeo: cuando Rosenbach se puso en pie, la imagen proyectada correspondía a una mujer contemporánea, elegantemente vestida y maquillada, grabada previamente e insertada por un mezclador de vídeo. Después de esto, la artista comenzó a librarse del cable coaxial y, cuando finalizó, la proyección había cambiado a la fotografía de una mujer de una cultura africana, prácticamente desnuda, equipada con aperos y herramientas de caza. De esta forma Rosenbach había conseguido intercalar su presencia como personaje real entre los personajes femeninos que aparecían en las proyecciones.

Por su parte, Laurie Anderson se sirvió en *At the Shrink's (a Fake Hologram)*, de una proyección de vídeo para crear un personaje, una réplica de sí misma, que al mismo tiempo enfatizaba el carácter virtual e inmaterial de aquella imagen. Esta performance consistió en una acción en “ausencia” del cuerpo, realizada en la galería De Appel, en Amsterdam en 1977. En la sala se había dispuesto una silla y sobre ella una figura de tamaño natural realizada en yeso (fig. 165.1 y 165.2).

Aprovechando aquella superficie blanca como pantalla volumétrica, sobre ella se proyectó una grabación de vídeo en la que Anderson contaba una anécdota sucedida con su psiquiatra, en la que llegaba a la conclusión de que ella y el doctor poseían diferentes puntos de vista acerca de la misma cuestión, por lo que la consulta carecía de utilidad.

Dado que la videoinstalación servía para ilustrar la anécdota, la historia y la forma elegida para ilustrarla estaban intrínsecamente conectadas. La proyección era una forma de decorado, una recreación virtual de la propia Anderson con la que enfatizar que todo lo que percibimos es relativo, y que tanto las imágenes como las historias que nos llegan, pueden ser muy diferentes a la realidad.

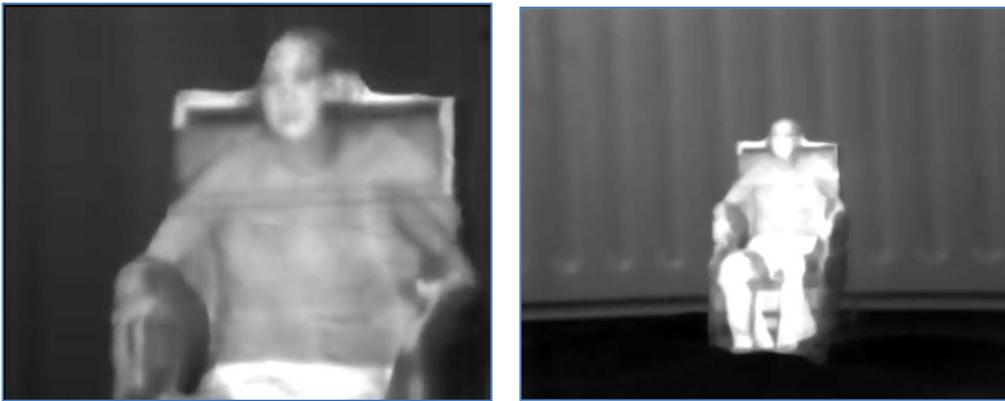


Fig. 165.1 y 165.2 Laurie Anderson: *At the Shrink's. A Fake Hologram*, 1977
(performance en "ausencia"/videoinstalación).

Aunque no se trataba de un vídeo, sino de una diapositiva (una imagen fija en lugar de la proyección sucesiva de imágenes fijas) Ulrike Rosenbach se serviría en esta caso de una proyección para construir un personaje en *Reflexionen über die Geburt der Venus* (Reflexiones sobre el nacimiento de Venus, 1976). En esta performance, una imagen de la famosa pintura de 1470 de Sandro Botticelli *El Nacimiento de Venus* se proyectaba sobre una pantalla a tamaño real. Frente a la proyección se dispuso una superficie triangular formada por sal cubriendo el suelo a modo de alfombra, y sobre la sal una gran concha que contenía en su interior un monitor de TV, a modo de perla, cuya pantalla muestra una imagen de una ola marina.



Fig. 166.1 y 166.2 (izda.) Ulrike Rosenbach ocupa el lugar de Venus en *Reflexionen über die Geburt der Venus*, 1976, (dcha.) vídeo documental de la misma performance.

El sonido que acompaña a esta performance es una canción de Bob Dylan: *Sad-eyed lady of the lowlands*. Ulrike Rosenbach entraba en escena hasta situarse en el interior de la proyección en el lugar que ocupa la figura de Venus (fig, 166.1). La ropa que llevaba la artista era blanca por delante y negra por detrás. Lentamente la artista giraba sobre su eje, en una rotación que le llevaba unos quince minutos. Cuando estaba completamente de espaldas a la cámara, mostrando la mitad negra de su ropa, la proyección desaparece. Al seguir rotando, volvía a mostrar la parte blanca de su ropa y la proyección se hacía visible y Rosenbach tomaba el lugar de Venus; la lenta rotación y la alternancia de imagen y oscuridad eran claras asociaciones a la mecánica celeste y al ciclo diario: día y noche, Sol y Luna. La performance fue grabada en vídeo con propósitos de documentación colocando la cámara en un punto fijo, frontal a la acción, desde el que captar la totalidad del lento giro de la artista, sin modificarlo ni intervenir en él (fig, 166.2).

Con la construcción de personajes, que aparecen con un tamaño aparente similar a la figura humana, las proyecciones consiguen establecer el vínculo de empatía con el espectador y acercar a éste la acción de la imagen electrónica. Las proyecciones también consiguen crear de forma instantánea ambientaciones completas donde situar los personajes que llevarán a cabo la acción y hacer que ésta sea percibida como cercana y posible por el espectador.

Así, por ejemplo, en *This is my body* (1982-1997), Cheri Gaulke, asumía diversos roles de la teología judeo-cristiana en diferentes escenarios que cambiaban según las imágenes proyectadas. Con esta performance la artista (que provenía de una familia con cuatro generaciones de sacerdotes luteranos), intentaba exorcizar los significados misóginos de la tradición religiosa mediante una acción que ilustraba algunos textos feministas, especialmente *Gyn/Ecology* de Mary Daly¹³⁸. Gaulke se convertía sucesivamente en Cristo crucificado, Eva, la serpiente, y el árbol de la vida y, finalmente, una mujer que era ejecutada por practicar la brujería, personajes diseccionados por la artista para luego ser reconstruidos.



Fig. 167.1 y 167.2 Cheri Gaulke: *This is my body* 1982-1997
(acción en vivo/proyecciones de imagen).

En un momento dado Gaulke, subida a una plataforma de madera instalada sobre una pared, se caracteriza como Eva mientras detrás de ella se proyecta la imagen del *Pecado Original* de Hugo van der Goes (1476), aunque en este caso la mujer original no se avergonzaría de su cuerpo o de sus deseos. Mediante otro cambio en la proyección, Gaulke se transformaba en un Cristo femenino. La acción

¹³⁸ Víd. DALY, Mary: *Gyn/Ecology. The Metaethics of radical Feminism*, Beacon Press, Boston 1978.

concluía cuando la artista comenzaba a bailar frenéticamente caracterizada como una serpiente (fig. 168) para reivindicar el significado que este animal poseía con anterioridad a la llegada de la religión judeo-cristiana (sabiduría y poder)¹³⁹ y romper así la asociación entre pecado y cuerpo femenino.



Fig. 168 Cheri Gaulke caracterizada como serpiente durante la acción de *This is my body*.

La artista suiza Pascale Grau en su performance *Enhanced by King Kong* utiliza las proyecciones de vídeo para enfatizar una historia conocida y presente en el imaginario colectivo: la del gran gorila King Kong. La performance original fue ideada para la muestra *Kunstgespräche* del año 2000 celebrada en Berna; Grau decidió elaborar un trabajo basado en la película *King Kong* de 1933, la primera producción cinematográfica que combinaba efectos especiales tanto en la imagen como en el sonido. Su propuesta se centraría en reconstruir en vídeo cuatro escenas de la película, utilizando para ello una combinación de juguetes con los que sustituiría diversos personajes. La acción de *King Kong* se plantea cuando un director de cine, Carl Denham, pretende rodar una película utilizando como escenario la isla de la Calavera, un lugar ficticio ubicado en Indonesia. La performance de Grau toma como punto de partida la secuencia de la película en la

¹³⁹ JAGGAR, Alison M. BORDO, Susan: *Gender/body/knowledge: Feminist Reconstructions of Being and Knowing*, Rutgers University Press, New Brunswick, 1989, pp. 81-82.

que el barco con los protagonistas a bordo emerge de la niebla para situarse frente a la costa de la isla (fig. 169.1). La artista se dirige entonces al público para introducir la historia revisada del gorila gigante; a sus espaldas, puede verse en la pantalla de proyección una imagen tomada de una vieja postal en la que un buque navega frente a una costa anónima (fig. 169.2).

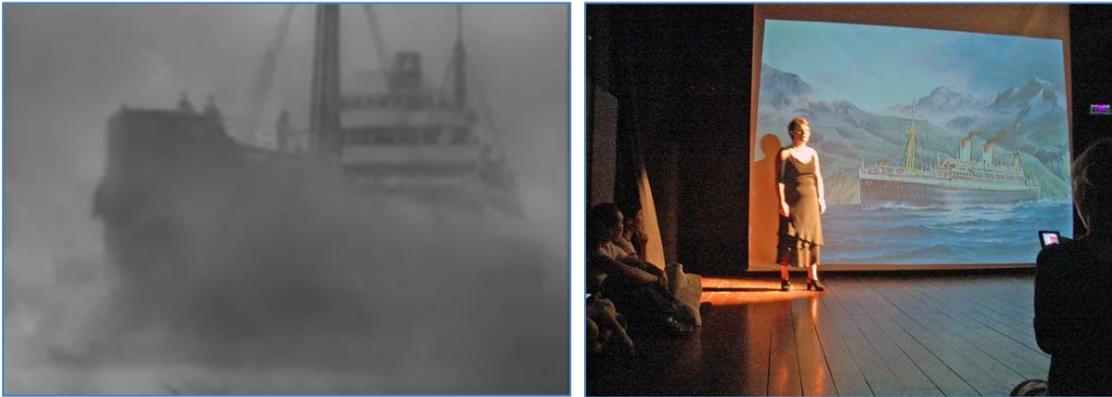


Fig. 169.1 y 169.2 Pascale Grau comienza la acción de *Enhanced by King Kong*, 2000 (performance en vivo/proyección de vídeo).

La primera escena reconstruida por Grau está basada en aquella en la que la protagonista, la actriz Anne Darrow (interpretada por Fay Wray) ensaya un diálogo ante una cámara manejada por el director de la supuesta película (fig. 170.1). Durante la acción en vivo, una muñeca articulada de una bailarina sustituye al personaje de Anne. Esta pequeña figura, situada también frente a una cámara de vídeo y manejada por Grau, quien toma así el papel del director de la película, aparece amplificada en la pantalla hasta una escala prácticamente humana (fig. 170.2). Durante la acción en vivo puede escucharse el audio de la banda sonora original; la escena, tanto en la performance, como en la película, finaliza cuando la actriz profiere el grito de pánico que exige su guión.

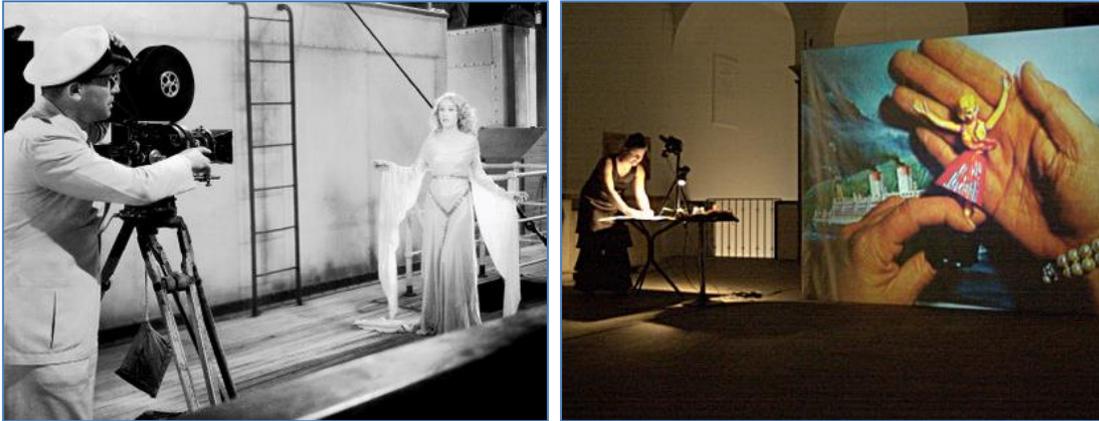


Fig. 170.1 y 170.2 Pascale Grau reconstruye una intervención de la actriz Anne Darrow, interpretada por Fay Wray.

En una segunda escena se reconstruye el sacrificio ritual con el que los aborígenes de la isla esperan aplacar a la gran bestia que consideran una especie de deidad (fig. 171.1). Al igual que en la escena anterior, durante la reconstrucción puede escucharse la banda sonora de la película correspondiente a la misma escena. En esta ocasión, un peluche de trapo sustituye a King Kong, mientras que Anne Darrow es sustituida por una figura recortable (fig. 171.2). Grau asigna el personaje femenino a diferentes juguetes durante las cuatro escenas; del protagonismo que adquieren estas figuras puede deducirse que, a diferencia de la película original, son las verdaderas protagonistas del trabajo, con las que de una forma u otra la artista suiza se identifica.



Fig. 171.1 y 171.2 En la segunda escena reconstruida en *Enhaced by King Kong*, Un mono de trapo y un recortable de una figura femenina toman el papel de los personajes de la película original.

Sin embargo, en lugar de devorar a la mujer ofrecida en sacrificio, la libera cuidadosamente y se la lleva consigo; en la tercera escena King Kong protege a Anne contra los peligros de la isla, viéndose obligado a luchar contra un dinosaurio carnívoro (fig. 172.1 a 172.4). En esta escena Grau no utilizó la banda sonora de la película, sino que ella misma se ocupó de proveer una más o menos adecuada ambientación sonora a la lucha imitando los rugidos de ambos titanes (fig. 174).



Fig. 172.1 a 172.4 King Kong combate contra un dinosaurio para proteger a Anne Darrow



Fig. 173 Pascale Grau imita los sonidos del combate entre ambos colosos.

La cuarta escena reconstruida por Grau se sitúa hacia el final del filme, cuando King Kong, capturado y exhibido en Nueva York, escapa con Anne Darrow escalando hasta la cúspide del Empire State Building (fig. 174.1 y 174.2). En un supuesto triunfo de la civilización contra lo *monstruoso*, King Kong es ametrallado por un grupo de biplanos (fig. 175.1). Grau reconstruye esta escena utilizando un helicóptero de juguete e imita el sonido del ametrallamiento (fig. 175.2), realizado en este caso con copos de cereales a modo de proyectiles.



Fig. 174.1 y 174.2 Al igual que King Kong se refugia en un rascacielos, en la performance de Pascale Grau un gorila de peluche protege una muñeca en lo alto de un edificio de juguete.

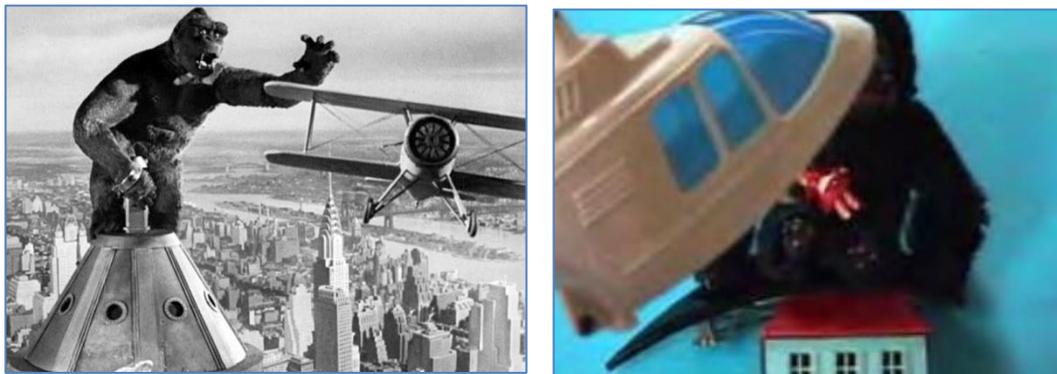


Fig. 175.1 y 175.2 En la escena final King Kong es ametrallado por Pascale Grau con un helicóptero de juguete.

5.2.1 -Performances multimedia.

Hasta el momento hemos podido comprobar la progresiva incorporación de elementos audiovisuales a la performance y con los que ésta ha se ha ayudado para desarrollar la acción propuesta; no cabría esperar ni de la performance ni del medio audiovisual que durante este proceso se comportaran como cámaras estancas, por lo que no es sorprendente constatar cómo se ha producido una contaminación mutua en la que se han intercambiado elementos y se han incorporado nuevos significados.

La integración de recursos multimedia en eventos tradicionales como la ópera, el musical, el teatro o la danza dan como resultado eventos escénicos

multimedia en los que el cuerpo y la acción siguen siendo el elemento alrededor del cual gira la propuesta. Destaca especialmente en este apartado Laurie Anderson y las performances que ha desarrollado a lo largo de su carrera incorporando música, sonido e imágenes. Anderson, formada como violinista, se dio a conocer con una serie de sofisticadas performances autobiográficas e íntimas en las que combinaba música y un fuerte componente conceptual. Sus primeras acciones en vivo eran llevadas a cabo en espacios públicos, como en *Duets on Ice* (1973), en la que calzada con botas de patinaje artístico cuyas cuchillas estaban dentro de unos bloques de hielo tocaba el violín en la calle hasta que se derretían (fig. 176.1 y 176.2).

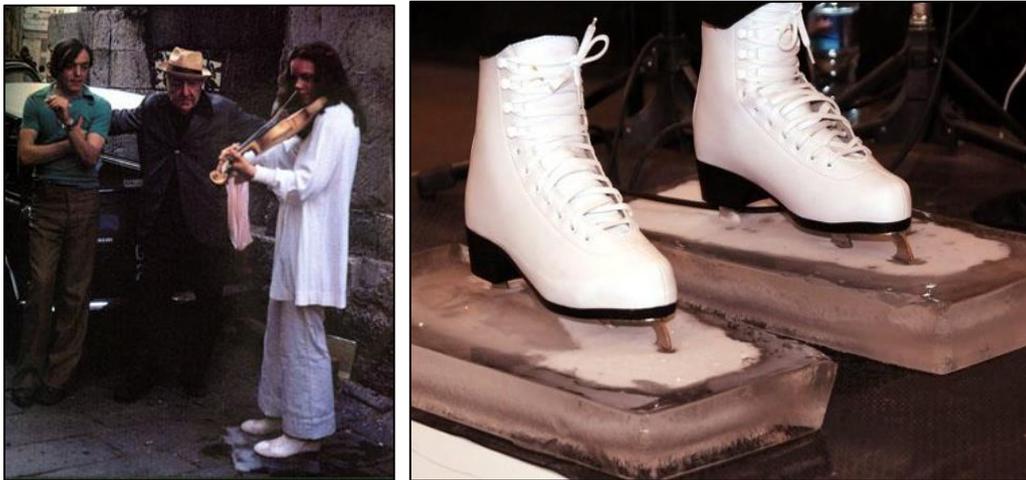


Fig. 176.1 y 176.2 Laurie Anderson, *Duets On Ice*, 1973.

Sus trabajos fueron ganando en complejidad y contenido conceptual, según incorporaba estructuras más ambiciosas que incluían elementos narrativos personales. Este es el caso de las diferentes versiones de *For instants* (1975-1977, fig. 177.1 y 177.2), en las que tocaba el violín en diversos escenarios mientras al mismo tiempo se reproducían fragmentos de grabaciones sonoras y se proyectaban diapositivas y películas y, ocasionalmente, rótulos con frases elaboradas por la artista y con las que se centraba en el ritmo de la música y del habla humana.



Fig. 177.1 y 177.2 Laurie Anderson: *For Instants*, 1975-77 (performance multimedia).

A comienzos de la década de 1980 Laurie Anderson se había convertido en pionera en la elaboración de performances multimedia al tiempo que el inesperado éxito de *O Superman*, un tema que incorporaba a *United States I-IV* (1980, fig. 178), su primera performance musical en la que actuaba a solas durante cerca de ocho horas, le permitió firmar contratos multimillonarios con la industria discográfica, comenzando desde entonces a realizar representaciones más accesibles al público general, hasta adoptar escenografías idénticas a un conciertos de rock (fig. 179).



Fig. 178 Laurie Anderson, *United States I-I*, 1980 (performance multimedia).



Fig. 179 Laurie Anderson, *Stories of the Nerve Bible*, 1993 (performance multimedia).

Otro artista que incorpora elementos tecnológicos a la estructura de un espectáculo tradicional como es la ópera, es Tod Machover, creador de *Brain Opera*, (fig. 180.1 y 180.2), estrenada en el Lincoln Center Summer Festival en 1996 y que continúa siendo representada en la actualidad. *Brain opera* consiste en

una performance interactiva en la que en el espacio de representación se disponen diversos instrumentos musicales desarrollados por Machover (que evolucionarían a lo que denominaría *hyper-instrumentos*¹⁴⁰). Dividida en dos partes, en la primera se invita a los espectadores a acceder al escenario y a manipular y experimentar por cuenta propia los instrumentos, a lo que sigue una segunda parte de unos 45 minutos de duración en la que los instrumentos se confían ya a tres músicos profesionales.



Fig. 180.1 y 180.2 Tod Machover, *Brain Opera*, 1996 (performance multimedia).

6. - Creación y vídeo-performance: la performance expandida.

En el tercer nivel de relaciones entre la performance y el medio audiovisual se situarían aquellas acciones desarrolladas específicamente para ser registradas mediante el vídeo: las vídeoperformances; la acción ha sido concebida en función de la cámara de vídeo y no tienen sentido sin ella. La acción se ha llevado a cabo o bien en un estudio o bien en localizaciones cuidadosamente preparadas de antemano; del mismo modo, la acción ha sido planificada y puede repetirse tantas ocasiones como sea necesario para adecuar el registro de la imagen. Posteriormente, estas imágenes han sido tratadas con procesos de edición y post-

¹⁴⁰ MARRIN, Teresa Anne: *Toward an Understanding of Musical Gesture: Mapping Expressive Intention with the Digital Baton*, Tesis doctoral, Massachusetts Institute of Technology / Media Laboratory, Cambridge 1996, pp. 33-35.

producción y la secuencia final queda formada por una sucesión de planos elegidos con minuciosidad y dispuestos en función de las especificidades del lenguaje audiovisual. Finalmente, el público se encuentra ausente en la acción original puesto que se prevé que la obra sea reproducida en un medio audiovisual; sin esta premisa, el significado de la acción quedará incompleto.

Through the Night Softly de Chris Burden (1973, fig. 181.1 y 181.2), fue concebida en términos estrictamente audiovisuales y para ser percibida del mismo modo (fue difundida entre los bloques de anuncios comerciales de una emisora de TV). La imagen fue grabada en una única secuencia por una cámara instalada con un punto de vista muy bajo, similar al que tendría un observador agachado; se obtenía así un plano ligeramente picado, que empequeñecía la figura de Burden.



Fig. 181.1 y 181.2 Chris Burden: [Through the Night Softly](#), 1973 (acción en vivo/vídeo B/N).

Burden aparece en la imagen casi desnudo, llevando tan sólo un slip, con las manos a la espalda y reptando a través de una superficie cubierta con vidrios rotos que, supuestamente, pertenecía al pavimento de una calle de la ciudad de Los Ángeles. La escena tiene lugar de noche, con una iluminación muy escueta que proviene de un punto de luz situado fuera del campo de la cámara y dirigido convenientemente para proporcionar los brillos necesarios que hicieran destacar los fragmentos de vidrio. Sin embargo, puede apreciarse la breve aparición de sombras provenientes de otros puntos de iluminación, lo

que hace pensar que la escena bien pudo grabarse en un estudio. Este trabajo, de lenguaje extremadamente simple pero eficaz, fue concebido como medio para romper el completo dominio que tenían las emisoras de televisión sobre las emisiones; la solución, según Burden, fue de lo más sencilla: incluir la grabación, previo pago, como uno más de los anuncios comerciales de las emisiones habituales.

Al igual que el anterior trabajo de Burden fue ideado y elaborado como pieza eminentemente audiovisual, y difundido a través de las emisiones de televisión, muchas de las primeras vídeoperformances imitaban, casi de forma inevitable, al ser su referente más inmediato, la estética de los programas de televisión. En *Semiotics of the Kitchen* (1975), Martha Rosler realizaba una parodia de un programa de cocina (fig. 182.1 y 182.2).

Con la cámara como único testigo de la acción y emplazada en un punto fijo, recoge en una sola secuencia un plano 3/4 de la artista quien, situada en una cocina y ataviada con un delantal, mostraba uno a uno los utensilios situados tras ella y enseñaba su uso. Con este tipo de plano se pierde comunicación emotiva respecto a un primer plano; en cambio, permite apreciar los elementos de comunicación no verbal (gestos, disposición de las manos y brazos, postura del cuerpo) que Rosler se dispone a realizar, algo que resultará fundamental en la acción que prepara.



Fig. 182.1 y 182.2 Martha Rosler: *Semiotics of the Kitchen*, 1975 (vídeoperformance/vídeo B/N).

Con un cuchillo y un tenedor, trazaba en el aire las letras del alfabeto, convirtiendo lo que debían ser gestos ordinarios en amenazadores. La poco disimulada hostilidad de Rosler nos da cuenta de que es cierto que la artista sabe cómo usar las herramientas de la cocina, aunque no las emplee de la forma habitual.

Estos son tan sólo dos ejemplos de performances concebidas específicamente para el medio audiovisual. Como se ha anotado anteriormente, cada aplicación tecnológica supone una extensión de las capacidades del cuerpo humano. Así pues, la tecnología del vídeo aplicada al ámbito de la performance se comportara igualmente como amplificador de las capacidades no sólo del ser humano, sino también de la performance; no sólo es una forma de preservación de la memoria, sino que también consigue expandirá los sentidos de la visión y el oído del espectador. En este orden, cuando el vídeo es empleado en la performance operan las correspondientes extensiones artificiales a los tres elementos básicos de toda acción:

- el cuerpo que la ejecuta.
- el lugar donde se lleva a cabo.
- el tiempo durante el cual se desarrolla.

6.1 - Cuerpo expandido: la disolución del cuerpo y la creación del Yo.

A partir de 1970 la cada vez mayor disponibilidad de los medios audiovisuales permitió aumentar el número de experimentos con la imagen electrónica que, superando la simple documentación, poseían un marcado sentido artístico; una de las primeras direcciones que tomaron estas experiencias fue la captación del cuerpo, de forma que, al poco tiempo, en muchos de estos trabajos el protagonista fundamental de la acción había pasado a ser la recreación audiovisual del mismo.

Algunos de estos primeros trabajos denotaban ya un cierto grado de expresión y creatividad. *Positive-Negative* de Keith Sonnier fue grabada en 1970 en las instalaciones audiovisuales del estudio médico de la Universidad de California en San Diego, y posteriormente proyectada en el departamento de Arte de la misma universidad durante una performance en vivo (fig. 183.1 y 183.2).

Cada una de las dos cámaras encuadraba la cabeza de una voluntaria mientras estaba sentada en una plataforma giratoria. Una de las imágenes fue tratada electrónicamente de forma que el resultado final era el negativo de la imagen real y, mediante un mezclador de vídeo, era combinada con la imagen de la segunda cámara.



Fig. 183.1 y 183.2 Keith Sonnier : *Positive-Negative*, 1970
(vídeoperformance/ vídeo B/N).

En la composición final se mostraba simultáneamente el rostro y la nuca de la voluntaria, o sus dos perfiles, dando como resultado una relación dual entre ambas imágenes. Mientras en la imagen sin tratamiento el espectador podía reconocer, e identificarse, con el rostro que se le presentaba mediante un primer plano, no sucedía lo mismo con la segunda imagen, que era presentada y confrontada como la prolongación electrónica de la primera. Aunque ambas cámaras permanecieron estáticas durante la grabación, como sucedía durante la grabación documental de otras acciones, los diferentes

procesos electrónicos consiguieron que la imagen resultante fuera dinámica, alterando al mismo tiempo la relación del observador con la obra final.

En la famosa vídeoperformance de Peter Campus *Three Transitions* (1973), el artista deconstruye y reconstruye su imagen varias veces mediante la sobreimpresión de imágenes y la técnica del *chroma key*, creando metáforas casi filosóficas acerca de las transformaciones interiores y exteriores del cuerpo. En la primera de las *transiciones* Campus aparece en un plano de $\frac{3}{4}$ caminando hacia una pared y se sitúa dando la espalda al espectador. A ambos lados de la pared se han colocado sendas cámaras de vídeo; sus imágenes son superpuestas en una sola imagen con la que se obtiene la impresión de que cuando Campus rasga la superficie de la pared (en realidad una tela tensada, fig. 184.1), esta abertura aparece en su espalda (fig. 184.2), la cual agranda para introducirse por ella y reaparecer al otro lado de la pared.



Fig. 184.1 y 184.2 Peter Campus rasga figuradamente su propia espalda en *Three Transitions*, 1973 (vídeoperformance/vídeo color).

En las siguientes escenas, el rostro de Campus aparece mediante sendos primeros planos, un recurso audiovisual que implica una llamada a la empatía del espectador: debido al tamaño habitual de las pantallas de televisión y a la distancia a la que el espectador observa la imagen, el rostro de Campus aparece a un tamaño similar al de un interlocutor real, convirtiéndolo así en algo cercano y creíble.

De esta forma, la segunda escena muestra un primer plano del rostro de Campus; el artista impregna su cara con una crema de color azul, de forma que al aplicar un efecto *chroma key* se elimina el color azul de la imagen y el espectador tiene la impresión de que la sustancia que Campus se aplica va borrando su rostro (fig. 185.1).

El color azul eliminado por el *chroma key* es sustituido por una imagen anterior de Campus, que va revelándose según la anterior es eliminada (fig. 185.2). En la tercera transición, y también mediante el proceso de *chroma key*, una hoja de papel arrugado refleja una imagen de Campus, quien quema este mismo papel para destruir su propia imagen (fig. 186.1 y 186.2).



Fig. 185.1 y 185.2 En la segunda transición, Peter Campus borra su rostro, apareciendo en su lugar una nueva imagen del mismo.



Fig. 186.1 y 186.2 Peter Campus quema de forma figurada su propia imagen.

Tampoco podrían comprenderse trabajos como *Left Side/Right Side* (1974), de Joan Jonas sin la inclusión de la extensión corporal proporcionada por la cámara de vídeo (fig. 187.1 a 187.6). En alguno de los inicios de su carrera artística, Jonas actuaba ante una cámara en un diálogo transmitido simultáneamente a un monitor y a una proyección en el escenario, de forma que el espacio de la performance quedaba ampliado al espacio virtual de la imagen electrónica. En ella el espectador veía simultáneamente los desfases entre la actividad en directo y la imagen videográfica, entre el detalle de un plano muy próximo y la visión general de la acción:

*...Lo que hice en mis primeras performances fue incluir estas acciones para que los espectadores fueran testigos de este proceso por el que yo creaba imágenes para el monitor. Todos mis gestos y las imágenes que hacía eran para el monitor y, por tanto, me refería al monitor durante mis performances. El público puede ver la imagen del monitor simultáneamente a la acción en directo. Utilicé esto en diversos sentidos. El monitor reconstruía mediante primeros planos lo que yo estaba haciendo y que el público podía ver de otra manera. En otras ocasiones, mostraba algo totalmente diferente de lo que estaba haciendo, a través de cintas pregrabadas...*¹⁴¹



Fig. 187.1 a 187.6 Joan Jonas: *Left Side/Right Side*, 1974 (vídeoperformance/vídeo B/N).

¹⁴¹ PÉREZ ORNIA (Op. Cit.), p. 81.

En *Left Side/Right Side*, Jonas utiliza a un mismo tiempo el espejo y las propiedades específicas del medio video-gráfico para investigar su cuerpo y su imagen de una ingeniosa manera. Jonas coloca un espejo delante de ella y comienza a señalar el reflejo con su mano: *This is my right eye. This is my left eye* (*Éste es mi ojo derecho, éste es mi ojo izquierdo*). Una cámara recoge esta acción y la transmite a un monitor de televisión situado junto al espejo, de forma que la imagen de Jonas que nos transmite la cinta de vídeo aparece por duplicado en el reflejo del espejo y en la pantalla de televisión, ambas mostrándonos una réplica visual de la artista. Aunque el tipo de encuadre elegido para la cámara proporciona un primer plano de la artista, lo que debería implicar una identificación casi inmediata del espectador con Jonas, la sucesiva aparición del reflejo especular en la pantalla desconcierta al espectador al proporcionar dos versiones de la misma acción que, a su vez, quedan fundidas en el medio audiovisual.

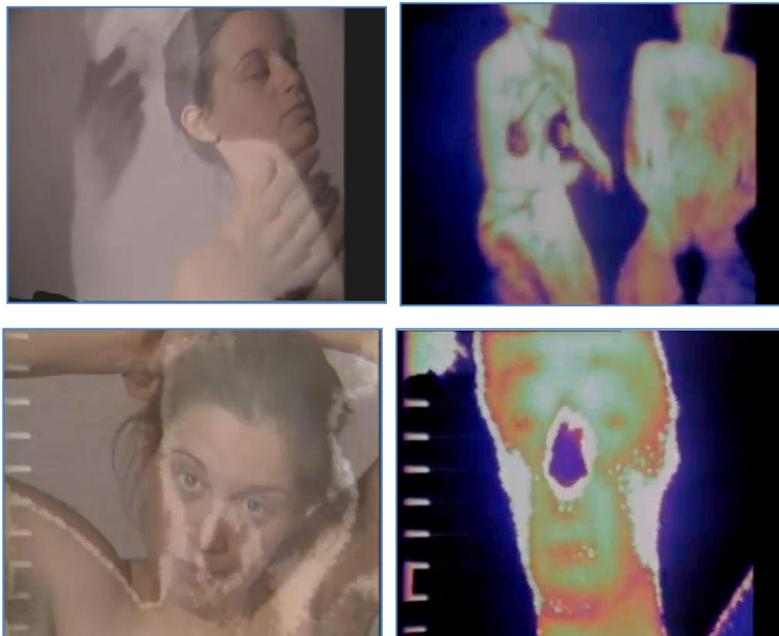


Fig. 188.1 a 188.4 Dominique Belloir: *Infracouges*, 1980 (vídeoperformance).

En el trabajo de Dominique Belloir, *Infracouges* (1980, fig. 188.1 a 188.4) el vídeo proporciona otro tipo de extensión sensorial ofreciendo un espectro visual fuera del alcance de la visión humana. Belloir dispuso dos cámaras de vídeo para captar los movimientos de los actores Daria Faïn y Mowgly Spek; la primera cámara recogía el espectro visible mientras que la segunda estaba preparada para

registrar el espectro infrarrojo, de forma que la imagen obtenida reflejaba las diferentes variaciones de temperatura en el cuerpo de los actores. Los intérpretes eran libres de ejecutar los movimientos que consideraran; la única indicación que habían recibido era la de contemplar la imagen que aparecía en el monitor alimentado por la señal de infrarrojos y moverse según la imagen que contemplaran. Posteriormente, Belloir editó ambas imágenes en una cinta monocal de algo más de nueve minutos en la que los intérpretes parecen ejecutar una tenebrosa danza con la figura fantasmal de su equivalente termográfico.

6.1.1 - Autorretratos y narraciones personales en vídeo.

El vídeo es utilizado en la performance de formas muy variadas según la personalidad e intencionalidad del artista. Así, éste conseguirá reflejar meros procesos físicos o bien transformaciones psicológicas; se detendrá en la autocontemplación que le ofrece su reflejo electrónico o bien elegirá mantener un “contacto” con el espectador a través de la infinitesimal barrera que es la pantalla; en estos casos, la vídeoperformance queda cargada con un fuerte componente de narración personal, a modo de autobiografía o autorretrato.

Hasta la aparición de la fotografía, el espejo era el único elemento a disposición del artista para plasmar su figura. El autorretrato no reproduce directamente los rasgos del modelo sino que, necesariamente, imita el reflejo del artista en el espejo. Es decir, la imagen que aparece en los autorretratos es la que el artista ha visto en el espejo y como tal aparece invertida.

La conexión más sencilla entre una cámara de vídeo y el monitor y la inmediatez que proporciona la imagen electrónica, devuelve con fidelidad y precisión la imagen del artista plasmada en la pantalla de televisión; este binomio cámara-monitor posee propiedades similares a la del espejo, que el teórico Josu Rekalde definió como *registro especular*, convertido en intermediario entre el Yo y la imagen:

*La cámara de vídeo ha supuesto para el artista contemporáneo un espejo que registra todos sus movimientos, la captación y posterior registro (o enlatado) del reflejo, de su propio reflejo. Ha supuesto en definitiva la evolución del autorretrato, que se aleja de la focalización facial que ofrece la imagen especular para centrarse en la experiencia del cuerpo (...) El cuerpo físico del artista adquiere con las posibilidades que le brinda el vídeo, una dimensión que está perdida en el arte occidental, donde los valores intelectuales han primado respecto al hecho físico. La cámara vídeo ofrece la posibilidad autoscópica de explorar la imagen de sí mismo...*¹⁴²

La especularidad del vídeo convierte a éste en un medio propicio para el autorretrato, ya que permite al artista alejarse de su imagen-reflejo y tratarla como si fuera una imagen ajena y desprovista de vinculaciones afectivas aunque, al mismo tiempo, conoce profundamente al propietario de esa imagen y puede explotar sus celos, miedos, fobias, aprensiones, inquietudes, esperanzas, ilusiones, decepciones... Al igual que algunos trabajos de performance son ideados para ser representados en vivo ante una audiencia, existen otras obras concebidas y representadas por el autor en solitario y sin público, en las que el único modo de atestiguar su realización es registrarlas mediante una cámara que actúe como fuente documental. Por lo general, suelen ser ideadas como un enfrentamiento entre el artista y la cámara de vídeo; la imagen captada se muestra de forma ininterrumpida en el monitor, lo que permite al artista realizar y contemplar la acción de forma simultánea.

Joan Jonas se sirvió de la semejanza entre vídeo y espejo no sólo para crear su más fidedigno autorretrato sino para crear un verdadero doble virtual. En la performance en vivo *Organic Honey's Visual Telepathy* (1972), una de sus obras más representativas, la artista, adornada con plumas y vestida con un traje de tela vaporosa y cargado de lentejuelas, se cubría el rostro con una máscara de plástico transparente, lo que le permitió dar vida a un personaje (*Organic Honey*),

¹⁴² Rekalde, Josu: "En los márgenes de un arte cibernético" en VV.AA.: *Lo tecnológico en el arte, de la cultura vídeo a la cultura ciborg*, Virus Editorial, Barcelona 1997, pp. 10 y 11.

que era su alter ego, narcisista y artificial (la mujer maquillada en exceso como una muñeca), en contraposición a la *working woman* (la mujer trabajadora, cuyo atuendo neutro y severo imita el corte masculino). Esta performance fue la primera ocasión en la que Jonas utilizó el vídeo, tanto en una configuración de circuito cerrado como con propósitos de documentación; el material grabado durante la acción fue posteriormente editado en forma de cinta monocanal de algo más de 17 minutos de duración (fig. 189.1 a 189.3).



Fig. 189.1 a 189.4 Joan Jonas: *Organic Honey's Visual Telepathy*, 1972
(acción en vivo /vídeo B/N).

En el espacio expositivo se habían dispuesto varios espejos y un monitor de televisión que reproducía la imagen de una cámara dispuesta en circuito cerrado; en la acción original Jonas realizaba un enigmático ritual de identidad, trazaba algunos dibujos y dialogaba e interactuaba con *Organic Honey*, que aparecía simultáneamente en los reflejos especulares y en el “reflejo electrónico” del monitor. Al mismo tiempo, la señal de vídeo alimentaba la proyección de la acción sobre una de las paredes, lo que permitía al público presente ser testigo del juego ambiguo de imágenes simultáneas de la acción en vivo, los reflejos

especulares y la imagen de vídeo, tanto en el monitor como en la proyección. En algunos de sus trabajos posteriores, Jonas siguió utilizando a *Organic Honey*, cuya personalidad llegó a mostrar cambios y evolucionó según la artista contemplaba, a veces fascinada, la imagen que aparecía en el monitor.

La esencia del video autobiográfico se encuentra condensada en la serie *The Red Tapes* (1976-77) de Vito Acconci, compuesta por tres partes con una estructura muy similar con la que se pretende fusionar el espacio videográfico (el plano corto y el espacio inmediato), con el espacio cinematográfico (el paisaje y el espacio abierto). La primera cinta *Tape 1: Common Knowledge* (fig. 190.1), se centra en la representación del cuerpo (Acconci aparece en un plano muy cercano que colma el espacio visual; en un momento determinado Acconci lee un texto: *...Como cualquiera, él tenía su historia. Nacido en el Bronx, de origen italiano. Madre viva, padre muerto...*, mientras que en *Tape 2: Local Color* (fig. 190.2) la perspectiva se amplía y el cuerpo puede ser percibido y localizado en un contexto espacial. En *Tape 3: Time Lag* (fig. 190.3) el espacio se teatraliza y la acción deriva hacia la comunicación verbal según aparecen Acconci y otros actores tratando de construir un “ensayo de América”.



Fig. 190.1 a 190.3 Vito Acconci: *The Red Tapes*, 1976-77 (vídeoperformance/ vídeo B/N).

The Red tapes construye la imagen autobiográfica de Acconci, quien utiliza determinados episodios de la historia de EE.UU., imágenes de los majestuosos paisajes del continente y la peculiar cultura norteamericana, de elementos de la literatura, del psicoanálisis, del cine y de la televisión que proporcionan una personalísima visión de la biografía de Acconci construida por él mismo.

El vídeo no sólo permite recoger con fidelidad la imagen del artista para convertirla en un autorretrato sino que, además, su capacidad para plasmar el tiempo consigue capturar procesos en los que aparecen elementos psicológicos. Al igual que se pueden identificar como autorretratos numerosos trabajos de vídeo, dentro de éstos se encuentra otro grupo en los que el autor habla de algún aspecto particular de su biografía introduciendo historias basadas en experiencias personales, vivencias, sentimientos, emociones, etc., construyendo, en definitiva, narraciones personales.

Los primeros trabajos de Francesc Torres tienen un carácter autobiográfico en los que realiza una reflexión no sólo de carácter personal sino también social y cultural. El título de *Bajo la mesa del comedor, hecho mientras jugaba conmigo mismo* (1975) hace referencia a un dato extraído de la vivencia personal pues, siendo niño, se refugiaba a menudo bajo la mesa del comedor de su casa cada vez que su madre le reprendía (fig. 191). En la cinta el autor se sitúa bajo una mesa, desnudo y acariciándose los genitales, mientras lee un relato corto, *Bajo la mesa del comedor*, escrito cuando tenía 16 años en el que describe una relación sexual entre adolescentes. La cinta concluye cuando aparecen unas fotografías en la que se ve la parte inferior de la mesa con sus cuatro patas confrontada a la imagen de la bóveda de una catedral sustentada por columnas.

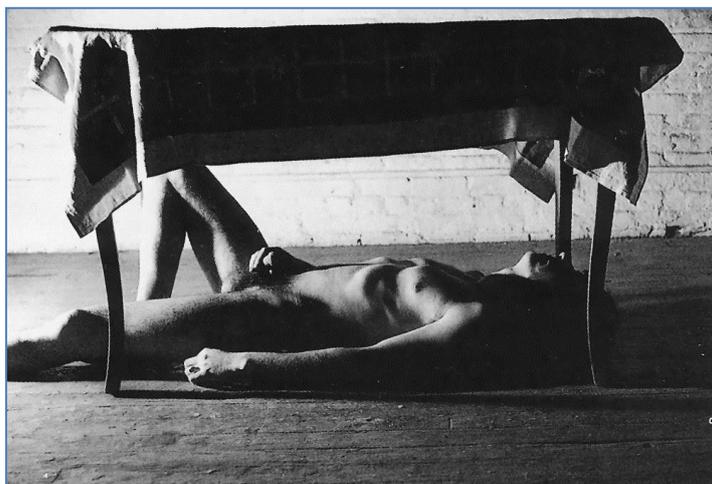


Fig. 191 Francesc Torres: *Bajo la mesa del comedor, hecho mientras jugaba conmigo mismo*, 1975 (vídeoperformance/vídeo B/N).

El trabajo de Linda Montano *Mitchell's Death* (1978), es la narración de un suceso eminentemente personal con el que el espectador puede, o no, empatizar; la imagen inicial está desenfocada, hasta el punto que es difícil reconocer los rasgos básicos de un rostro humano (fig. 192.1). Luego, de forma progresiva, la imagen gana en nitidez hasta convertirse en un primerísimo primer plano del rostro de la artista cubierto con agujas de acupuntura (fig. 192.2) para, nuevamente, volver a desvanecerse con la pérdida de foco. La banda sonora está desfasada con la imagen, por lo que al espectador le es difícil reconocer que la narración que escucha proviene de la misma persona que está viendo.



Fig. 192.1 y 192.2 Linda Montano: *Mitchell's Death*, 1978 (vídeoperformance/vídeo B/N).

En este trabajo la artista narra los detalles de la muerte de su marido producida por un accidente con un arma de fuego, desde la llamada telefónica en la que se le daba cuenta del suceso hasta la visita al cadáver. El recurso a la utilización del tipo de plano, con el rostro de la artista llenando casi por completo la pantalla, tiene como propósito favorecer la empatía del espectador con los hechos narrados. Sin embargo, aunque se trata de un suceso trágico y lleno de dolor la narración, que abunda en detalles banales, se realiza con una ausencia total de sentimentalismo y emoción, tanto es así que el sonido se asemeja profundamente a los cánticos espirituales del budismo. Tras contemplar esta cinta el espectador no tiene duda que la autora se sirvió de este trabajo como medio de transformación y catarsis personal.

Reasons for Knocking at an Empty House, de Bill Viola (1983, fig. 193.1 y 193.2) no es un simple autorretrato, sino un trabajo de auténtica introspección. Durante tres días consecutivos Viola se encerró en una habitación de una casa vacía y se grabó a sí mismo, tratando de permanecer despierto frente a una cámara de vídeo que permaneció fija en el mismo punto durante el período que duró la grabación. Su intención era crear una especie de diario que recogiera los efectos que podría producir la monotonía y el lento transcurrir del tiempo en un individuo:

...Efectos de los estados psicológicos durante la grabación. La privación del sueño es utilizada como un elemento en la pieza...Sentimiento de claustrofobia (...)

*Tan sólo vivir. Aislar el tiempo. Los efectos de la duración. Aburrimiento. Fatiga, Desorientación. Ciclos alterados. La psicología del aislamiento y la privación del sueño...*¹⁴³



Fig. 193.1 y 193.2 Bill Viola: *Reasons for Knocking at an Empty House*, 1983
(vídeoperformance/vídeo B/N).

En principio, Viola había previsto que las imágenes fueran transmitidas en directo a una galería de arte; finalmente, el trabajo consistió en la condensación en algo más de 19 minutos del material obtenido durante esos tres días de grabación.

¹⁴³ VIOLETTE, Robert (ed.): *Bill Viola: Reasons for Knocking at an Empty House. Writing 1973-1994*, Thames & Hudson / Anthony d'Offay Gallery, Londres 2002, p. 97.

De esta forma pueden percibirse los cambios de luz ambiental durante los ciclos día/noche en un espacio vacío y claustrofóbico; también puede escucharse el sonido amplificado de su respiración captada por un micrófono adosado a su pecho. El uso de una lente de gran angular distorsiona no sólo el espacio, que aparece de este modo opresivo y asfixiante, sino también las facciones de Viola cuando se acerca a la cámara. El resultado es un autorretrato intimista que expresa el tiempo interior del artista, encerrado en una prisión creada por él mismo, la cual aísla pero al mismo tiempo le protege del exterior.

El trabajo de Sadie Benning posee una innegable base personalista, orbitando alrededor de un único tema casi monolítico: su experiencia vital. La carrera de Benning comenzó siendo adolescente cuando se decidió a dar forma a algunos trabajos de vídeo con el material grabado con una cámara de baja calidad comercializada como juguete. En estas primeras grabaciones, que toman la forma de un diario grabado, Benning utiliza la cámara, al igual que en algunos trabajos de Vito Acconci, como una suerte de interlocutor al que descubrir sus inquietudes y confesiones más interiores mientras se caracterizaba en diferentes papeles.

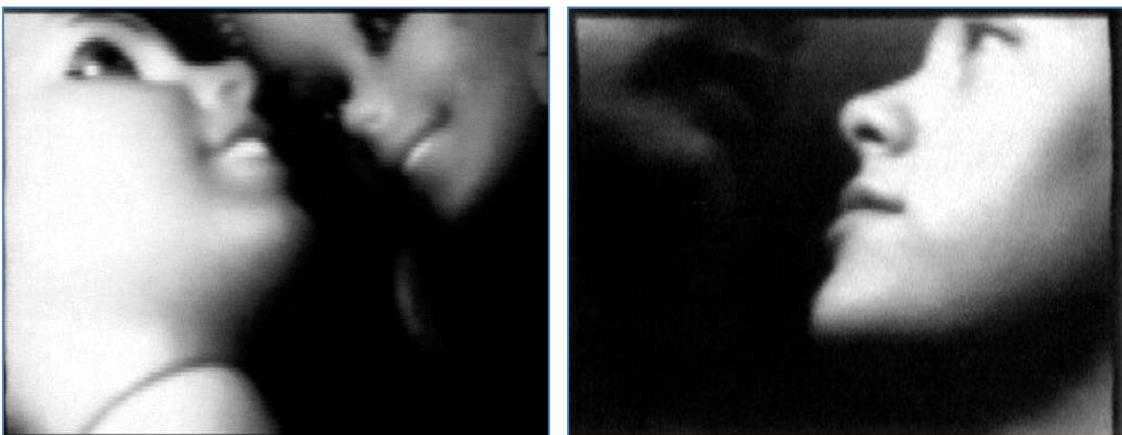


Fig. 194.1 y 194.2 Sadie Benning: *Jollies*, 1991
(cinta monocanal/vídeo B/N).

En *Jollies* (1991, fig. 194.1 y 194.2) narra, uno a uno, sus primeros escarceos con la sexualidad y la forma en que llegó a descubrir su homosexualidad. El vídeo comienza con dos muñecas Barbie, recostadas una junto a la otra (que aparecen mediante un primer plano de sus cabezas de plástico y con las que sin duda

Benning se identifica), seguido de un plano de detalle de la boca de un niño a la que se le han caído sus primeros dientes de leche. Tras esto, Benning comienza a narrar su primera experiencia sexual cuando a los 12 años tocó los genitales de un adolescente para ganar una apuesta; entonces la imagen muestra un plano de sus manos sujetando de forma temblorosa un bate de beisbol.

Su segunda experiencia tuvo lugar a los 15 años, cuando se enamoró de una chica. La narración continúa con Benning aplicándose espuma en la cara y aparentando que se afeita, como si de esta forma consiguiera ganar en masculinidad. Sin embargo, la narración es contundente y se puede escuchar como Benning dice: “No soy un hombre”. Según la historia avanza, se evidencian las contradicciones y las dificultades que la autora encuentra en su entorno social hasta que; finalmente, la cinta culmina con el reconocimiento explícito y la aceptación de su propia sexualidad.

En otras ocasiones la imagen de vídeo consigue que el artista se presente ante el espectador con una identidad ficticia. Este es el caso de *Contortion* (2000), de Patty Chang, en el que la artista norteamericana se presenta ante la cámara caracterizada como una acróbata de circo y realiza lo que parece un impresionante ejercicio de contorsión: tumbada de costado a la cámara, sostiene sus piernas por encima de su cabeza (fig. 195.1) y, sonriente, comienza a bajarlas hasta llegar a tocar el suelo con la punta de sus pies (fig. 195.2).



Fig. 195.1 y 195.2 Patty Chang: *Contortion*, 2000 (vídeoperformance/vídeo color).

En realidad, las piernas que descienden pertenecen a un segundo personaje vestido de forma idéntica y que se encuentra recostado sobre la espalda de Chang, mientras su torso y las piernas de Chang, permanecen fuera de plano. Un sencillo trabajo en el que la artista realiza un doble juego con un supuesto autorretrato presentándose ante el espectador mientras realiza un ejercicio que en realidad está fuera de sus capacidades y que, para simularlo, necesita de la ayuda de una segunda persona que le “presta” la mitad de su cuerpo.

Un autorretrato, con el cuerpo ausente, es la propuesta del artista colombiano Óscar Muñoz en *La mirada del Cíclope* (2002-2009). Para ello, el autor realizó su propia mascarilla mortuoria, que luego grabó en vídeo (fig. 196.1 a 196.4); este objeto, realizado en escayola y por lo tanto monocromo, pierde toda su tridimensionalidad al ser captado por la cámara (cuyo juego de lentes se asimila al único ojo del Cíclope). El autor mueve el molde de su rostro ante la cámara, recibiendo la iluminación parcial de un punto de luz que provoca diversos juegos de luz y sombra, revelando algunos detalles del objeto. Sin embargo, una vez convertido en imagen bidimensional, el objeto carece de volumen y el espectador al perder esta referencia, no puede determinar si lo que se le presenta es un objeto cóncavo o convexo, dando origen a la percepción de los conceptos opuestos evocados por el molde y su referente: luz y sombra, presencia y ausencia y, en definitiva, sobre la realidad y su representación.

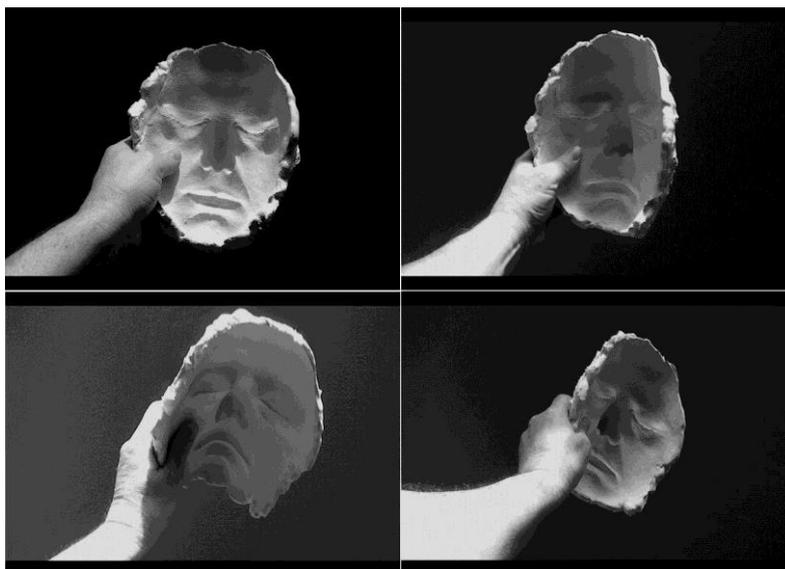


Fig. 196.1 a 196.4 Óscar Muñoz: *La mirada del Cíclope*, 2002-2009 (cinta monocal/vídeo B/N).

6.1.2 – El narcisismo potenciado.

Buena parte de los autorretratos realizados en vídeo durante la década de 1970 poseían una innegable carga de componentes personales y subjetivos muy cercanos al narcisismo; este fenómeno se explicaba, por un lado, debido al aislamiento en el que los artistas llevaban a cabo su trabajo en sus estudios y en los que ponían en práctica unas ideas sin contrastar. Por otro lado, el vídeo permitía comprobar de manera inmediata el resultado de sus acciones lo que, a su vez, posibilitaba el trabajo sin un guión rígido ni directrices preestablecidas. Estos dos factores, aislamiento y especularidad del monitor, hacían inevitable que estas obras quedaran cargadas de componentes personalistas y subjetivos.

Quizá sea Vito Acconci el artista que más ha sido relacionado con el narcisismo en las etapas iniciales del vídeo. En los trabajos que realizó entre 1971 y 1974 la imagen solía limitarse a un plano fijo o con pequeñas variaciones que limitaba el campo visual del espectador, en el que siempre aparecía Acconci ya fuera de forma fragmentada, de espaldas, de frente, de pie, acostado, sólo o con alguien. En ocasiones se calla o murmura, pero casi siempre habla con un interlocutor imaginario o, más directamente, al espectador. Fueron dos trabajos de Acconci, *Centers* y *Recording Studio from Air Time*, los que movieron a la crítica de arte estadounidense Rosalind Krauss a calificar este tipo de autorretratos en vídeo como *narcisistas*¹⁴⁴. En *Centers* (1971), Acconci utilizó la pantalla como si fuera un espejo (fig. 197.1 y 197.2): la acción consistió en mantener su dedo índice señalando durante veinte minutos el centro de la pantalla, indicando así una línea que partía desde su propia visión que se prolongaba hasta la visión del espectador, de forma que éste percibía al artista señalándole de manera acusatoria, aunque en la realidad el artista estaba señalando a su propia imagen en el monitor.

¹⁴⁴ KRAUSS, Rosalind: "Video: The Aesthetics of Narcissism", en *October* (Vol.1), 1976, pp. 50-64.



Fig. 197.1 y 197.2 Vito Acconci: *Centers*, 1971 (vídeoperformance/vídeo B/N).



Fig. 198.1 y 198.2 Vito Acconci: *Recording Studio from Air Time*, 1972
(performance en vivo/vídeo B/N).

En *Recording Studio from Air Time* (1972), Acconci se situaba delante de un espejo para pronunciar un monólogo de 45 minutos. La performance se desarrolló en la Galería Sonnabend y en ella el artista pasó dos semanas aislado en un espacio de la misma galería, con un micrófono y sentado frente a un espejo narraba con todo detalle una relación sentimental (fig. 198.1). Esta acción fue recogida por una cámara de vídeo colocada detrás suyo, de manera que la imagen que contempla el espectador en la pantalla consiste en la espalda del artista captada como imagen real y la cara y parte frontal del cuerpo reflejadas en el espejo (fig. 198.2). *Recording Studio From Air Time* es una suerte de confesión personal en el que la cámara es a la vez un espejo (Acconci se confiesa delante del monitor) y un dispositivo mediador.

Gracias a su aislamiento, la “confesión” del artista se hacía en privado (aunque dirigiéndose hacia su imagen en el monitor, Acconci se confesaba consigo mismo) y de forma progresiva iban saliendo a la luz detalles más íntimos según recordaba unos sentimientos olvidados, más bien ocultos, hasta entonces. Sin embargo, esta “confesión” era absolutamente pública y los espectadores podían ser testigos destacados gracias a unos altavoces y un monitor de televisión situados en un espacio contiguo; de esta forma, en *Air Time* el vídeo se convierte a la vez en un modo de profundizar en la más íntima introspección personal y en un transmisor que conecta esos sentimientos extraídos de la esfera personal con lo público.

Si estos dos trabajos de Acconci son considerados como las piezas testimoniales del narcisismo en el vídeo arte, el propio mito de Narciso¹⁴⁵ ha servido de fuente de inspiración para múltiples propuestas. En *Two Faces*, de Hermine Freed (1972), la artista besa una imagen especular creada por la imagen captada por varias cámaras y proyectadas en una pantalla en la que se superponen varias de estas imágenes (los dos rostros que dan nombre a la obra, fig. 199.1 y 199.2).

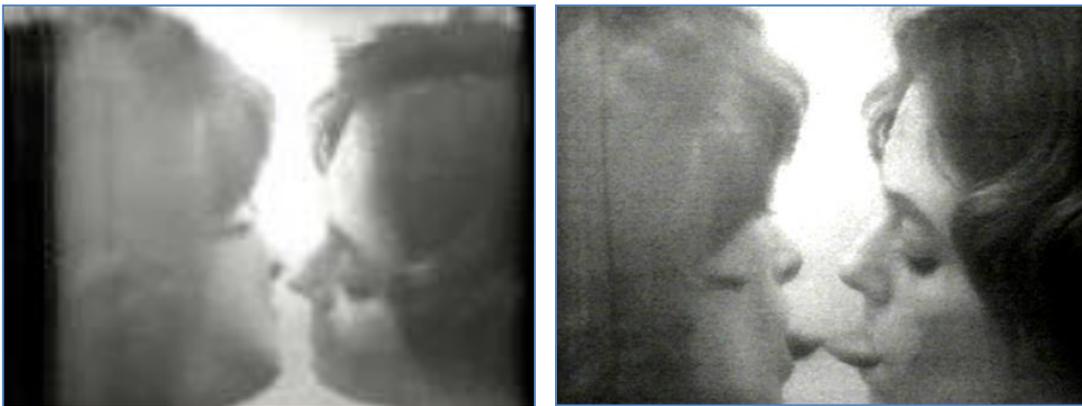


Fig. 199.1 y 199.2 Hermine Freed: *Two Faces*, 1972 (vídeoperformance/vídeo B/N).

¹⁴⁵ Existen diversas variantes del mito; la versión más antigua conocida es la recogida por Publio Ovidio Nasón en el libro tercero de *Las Metamorfosis* (ca. 8 d.C.) que estaría basada a su vez en una versión de la época helenística. En ella Narciso, un engreído joven de extraordinaria belleza, se enamora de su reflejo en el agua y muere ahogado al intentar besarlo.

En un trabajo muy similar, *Now* (1973), Lynda Benglis dialoga con su imagen especular proyectada en un monitor (fig. 200.1 y 200.2). Una y otra vez interroga a su reflejo: "Now?" (¿Ahora?) y "Do you wish to direct me?" (¿Quieres dirigirme?), repite órdenes como "I said start the camera" (Dije que conectaras la cámara) y "Start recording" (Comienza a grabar); en un momento dado, Benglis parece besarse a sí misma.



Fig. 200.1 y 200.2 Lynda Benglis: *Now*, 1973 (vídeoperformance/vídeo color).

La palabra "Ahora" es usada tanto de forma interrogativa como afirmativa, al mismo tiempo que la voz de la autora alterna entre la exigencia y la benevolencia; cabe preguntarse si estos extremos son usados alternativamente para dirigirse a su imagen en el monitor y a otro interlocutor que el espectador no puede ver, quizá el operador de cámara encargado de registrar la acción y a quien irían dirigidas las órdenes de grabación.

La artista norteamericana Patty Chang contempla su reflejo, e intenta bebérselo, en *Fountain* (1999); al igual que en el mito, aunque logre rozar con sus labios el reflejo, nunca logra entrar en contacto con él y éste recupera su forma en cuanto Chang separa sus labios (fig. 201.1 y 201.2).



Fig. 201.1 y 201.2 Patty Chang: *Fountain*, 1999 (vídeoperformance/vídeo color).

Finalmente, el vídeo *Narciso* (2002), del colombiano Óscar Muñoz, nos muestra como Narciso nunca conseguirá alcanzar su reflejo (fig. 202.1 a 202.4): un autorretrato del artista realizado mediante pigmentos depositados en la superficie del agua contenida en un lavabo (también aparece la sombra proyectada por las líneas en el fondo blanco) se irá desvaneciendo según se pierda el agua por el desagüe.



Fig. 202.1 a 202.4 Óscar Muñoz: *Narciso*, 2002 (vídeo monocal/vídeo B/N).

6.2 – Espacio expandido: el vídeo dentro de la “caja italiana”.

La práctica de la performance coincide con las artes escénicas en puntos como la presencia de un actor o intérprete, un espacio de representación donde se lleva a cabo la acción y la presencia de un público que la presencia. Sin embargo, se dan

también las diferencias más notables que individualizan la performance del teatro: del espectador se requiere una actitud mucho más activa, la acción no sigue un desarrollo lineal y desborda el espacio de representación, que no está limitado a las dimensiones de un escenario instalado sobre una tarima.

A comienzos del siglo XX el espacio escénico quedaba todavía establecido por la llamada “caja italiana”. Se consideraba que el escenario quedaba incluido en el volumen de un prisma rectangular entre cuyos límites debía desarrollarse la acción. El público asistente sólo podía ser testigo de lo que sucedía gracias a que una de las caras de este volumen quedaba abierta. La sala y el escenario quedaban separados de forma drástica, e incluso actores y público llegaban al teatro por caminos distintos y sin comunicación entre sí.

La disociación entre público y actores culmina con el concepto de *cuarta pared*, una superficie imaginaria transparente que cierra aquella abertura que le quedaba al escenario y que actuará de barrera infranqueable¹⁴⁶. Del espectador se espera ahora que sea simple observador de los fenómenos que tienen lugar en el escenario. La cuarta pared es una ficción compartida por los actores en el escenario y por el público en la sala. Los primeros actuarán en una supuesta intimidad como si estuviesen encerrados en un volumen aislado a cualquier mirada, mientras que el público se esforzará en ausentarse de la acción para convertirse en espectador objetivo de lo que sucede ante él y supuestamente sin él.

El espacio teatral quedaba convertido en dos universos desconectados entre sí. El primero, el escenario, sería la ilusión, el cuerpo en acción, la sensualidad, los sentimientos, la ficción,...; el segundo universo sería la realidad, el orden, la observación, la comprensión del espectador quieto, controlado y silencioso sentado en su pequeño espacio personal. La regla del espectador moderno es la *no intervención* en una función, que se ha convertido en simple representación.

¹⁴⁶ BELL, Elizabeth: *Theories of Performance*, Sage Publications Inc., Thousand Oaks CA, 2008, p. 203.

Los actores también han perdido libertad de acción y deben atenerse al texto y a los movimientos establecidos para el personaje. Las improvisaciones son poco fiables y no son recomendables. La acción tiene lugar a puertas cerradas, con el actor parapetado tras la cuarta pared, protegido por ella, mientras que el espectador asiste imperturbable. Del actor se exige cada vez más acción para fijar la atención del espectador y a su vez fijarlo en su asiento.

En un proceso simultáneo, o mutuamente influido, la cuarta pared y el cinematógrafo se crean al mismo tiempo, copiándose e imitándose. De hecho, la pantalla de proyección es la mejor materialización de la cuarta pared, inmaterial e invisible, se convierte en la separación entre dos mundos incapaces de relacionarse; el espectador de cine es un consumidor de imágenes confeccionadas en un tiempo diferido al de su presentación y sin la posibilidad de interferir en la narración ni en sus protagonistas.

A mediados del siglo XX la televisión se adueñó de las formas de representación teatral, mientras que el teatro comenzó a realizar obras adaptadas al formato televisivo. Destaca ante todo la multiplicidad de puntos de vista que permite la utilización simultánea de varias cámaras de televisión, recurso que ya utilizó Wolf Vostell en *Shakespeare: Hamlet (der elektronischer Hamlet)* (1979, fig. 203) realizada en colaboración con Hansgünther Heyme, director de la puesta en escena.



Fig. 203 Wolf Vostell: *Shakespeare: Hamlet (der elektronischer Hamlet)*, 1979
(performance multimedia).

Para este trabajo, Vostell creó un circuito cerrado de televisión formado por 150 monitores instalados en el armazón de acero de la boca del escenario, donde creaban una suerte de telón de fondo; las imágenes de estos monitores provenían de varias cámaras de vídeo que portaban los actores. Otros cien monitores situados en el patio de butacas sustituían a los espectadores. El telón iba subiendo lentamente según transcurría la obra, dejando al descubierto una de las características *Depresiones endógenas* del artista. Vostell también diseñó el vestuario de manera que el traje de cada personaje contaba con un objeto identificativo, como un plato, un pez, antenas de radio creando una corona de rayos en la cabeza de Gertrudis, etc. Hamlet se situó de espaldas y su actuación fue vista a través de los monitores que, al finalizar, conectaron con las emisiones regulares de televisión.

La presencia del monitor de televisión en el escenario implica la utilización de la caja italiana, volumen perfectamente materializado por el aparato de televisión, del que su “envoltorio” es, más que nunca, una caja. En este sentido, Vostell, al proporcionar al espectador la posibilidad de elegir múltiples puntos de vista de la acción (en la descomunal matriz formada por 150 monitores), abrió la posibilidad de que la acción no se planteara limitada a ese volumen; de forma consciente o no, la ubicación de los monitores en el fondo del escenario, estaba propiciando la creación de una nueva dimensión al espacio escénico.

Camera astratta (Sala abstracta), del grupo italiano Studio Azzurro, fue un trabajo innovador en este sentido pues fue planteada desde su concepción para dotar de significado al espacio creado por el vídeo (fig. 204.1 a 204.4); presentada en 1987 en la Salzmann Kulturfabrik, un edificio que anteriormente había albergado una factoría, con ocasión del Festival Documenta 8 de Kassel, la intención de sus creadores era la de representar en el espacio, y sobre un escenario, el estado mental de un individuo que cae en un estado de enajenación abrumado por sentimientos, obsesiones, recuerdos e imágenes. Los actores se encargan de evocar experiencias y relaciones pasadas de este personaje que,

distorsionadas por su falible memoria, resultan tan alteradas durante su recreación que dan como resultado un suceso totalmente distinto.

La acción de *Camera astratta* es llevada a cabo por un total de siete actores, auxiliados por una veintena de monitores de televisión situados en el escenario, los cuales se encargan de crear un espacio virtual donde los actores son multiplicados, en número y tamaño, y sus acciones amplificadas. En la era de la recreación de la realidad, *Camera Astratta* llevaba a la práctica esta premisa sobre un escenario.

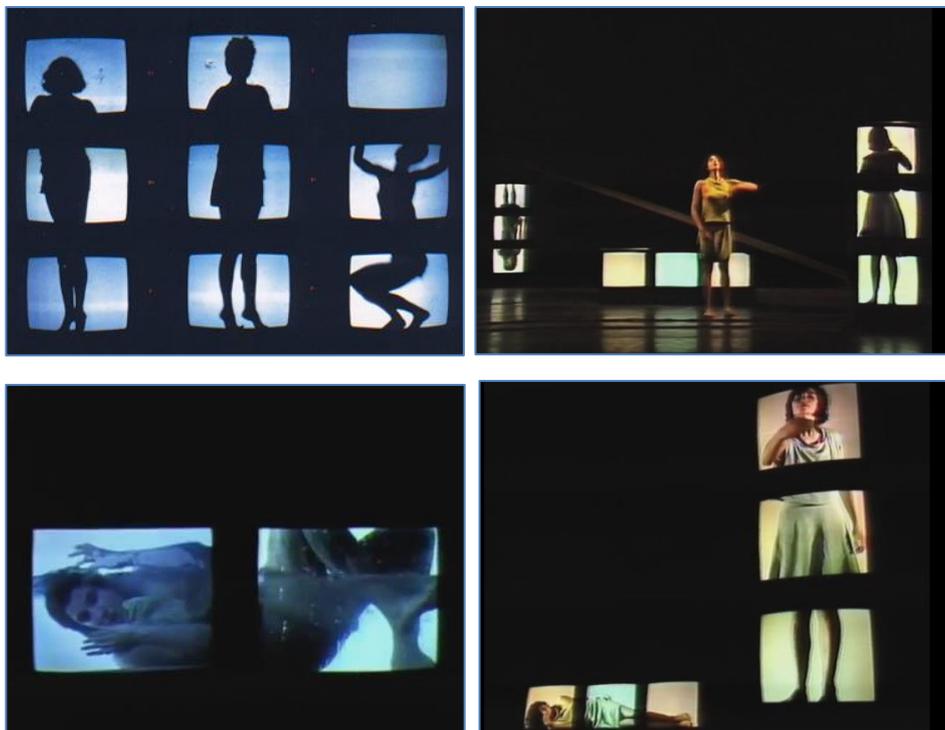


Fig. 204.1 a 204.4 Studio Azurro: *Camera Astratta*, 1985 (performance multimedia).

Los monitores de televisión sobre el escenario producen la duplicación de la realidad en forma de imágenes de la acción en tiempo real captadas por varias cámaras y otras grabadas previamente; la imagen electrónica proporciona a los actores la capacidad de traspasar el espacio y moverse en un mundo alternativo. Los monitores presentan una realidad amplificada mostrando un cuerpo fragmentado y diseccionado, y luego recompuesto por el video para crear su simulacro electrónico. El resultado final es la recreación de la realidad abstracta

que tiene lugar en el interior del individuo para ser presentada a los espectadores como realidad alternativa.

De una forma muy similar, *Still/Here* (1994-2004, fig. 205.1 y 205.2) de Bill T. Jones y Arnie Zane utiliza la ampliación dimensional propiciada por el vídeo en el escenario para hacer patente la presencia de personajes ya ausentes. La acción en vivo es desarrollada por los bailarines moviéndose al ritmo de los latidos de un corazón gigante; sin embargo, en este caso se trata casi de un elemento accesorio con el que enfatizar los testimonios de varios pacientes que, en fase terminal, esperaban el desenlace a su enfermedad y que van mostrándose a través de las pantallas de vídeo. Los pacientes aparecen plasmados en fotografías anteriores a su enfermedad, sanos y con buen aspecto, mientras que sus relatos no dejan lugar a dudas del resultado final. Como obra que ahonda en la agonía y en la muerte, el espectador era consciente que en el momento de la representación de la acción, todos aquellos personajes habían fallecido; las imágenes de vídeo que podía contemplar no era sino una forma de mantener vivo su recuerdo en aquel espacio prolongado (algo a lo que hace alusión el título del trabajo: *Todavía/Aquí*).

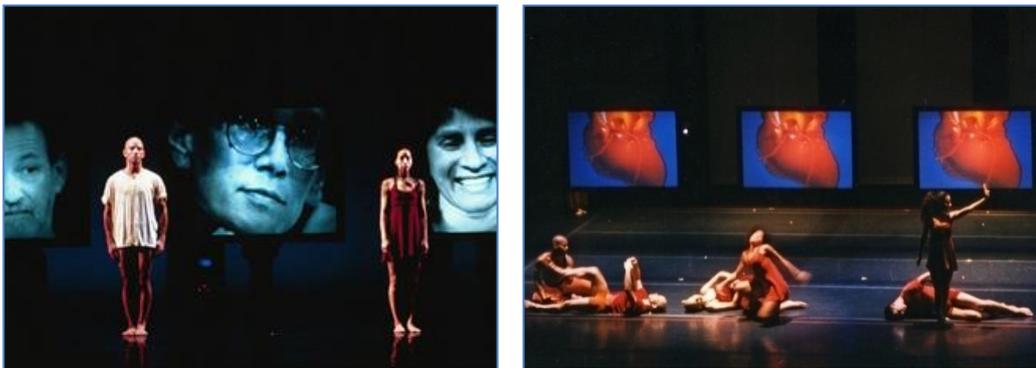


Fig. 205.1 y 205.2 Bill T. Jones y Arnie Zane, *Still/Here*, 1994–2004 (performance multimedia).

El artista austriaco Klaus Obermaier, por su parte, declara incorporar la tecnología, y en especial las proyecciones de vídeo, a sus performances de forma natural, ya que el componente tecnológico forma parte de la cultura actual, y ya no

representa nada de extraordinario¹⁴⁷. En su trabajo *Apparition* (2004, fig. 206.1 y 206.2), las proyecciones de vídeo, esencialmente abstractas, no sólo forman parte del escenario sino, literalmente, también del cuerpo de los intérpretes enfatizando la belleza estética de las movimientos de los bailarines. Las proyecciones de luz sobre los cuerpos en movimiento crean ilusiones ópticas con las que los bailarines parecen moverse sin estar sujetos a fuerza de la gravedad, sus perfiles se rompen, disuelven, mutan o incluso se disuelven en nubes de partículas.



Fig. 206.1 y 206.2 Klaus Obermaier: *Apparition*, 2004 (performance multimedia).

Siguiendo esta línea, en *Le Sacre du Printemps-Igor Stravinsky* (2005-2012) Obermeier crea directamente, y de forma simultánea, un espacio que está claramente diferenciado del espacio de representación tradicional. En este trabajo

¹⁴⁷ Vid. MOCAN, Rodica: Klaus Obermaier – “My work is not simply visualization. It’s a totally different thing!” en *Ekphrasis – Images, Cinema, Theatre, Media* (Vol.10, nº. 2/: Recycling Images: Adaptation, Manipulation, Quotation in the Digital Age), 2013, pp. 250-262.

la bailarina Julia Mach baila sobre un escenario al son de la composición de Igor Stravinsky *Le Sacre du Printemps* (La consagración de la primavera, 1913) que es interpretada por una orquesta desde su correspondiente foso (fig. 207.1 y 207.2).

Sin embargo, la obra de Obermeier tan sólo toma como excusa el homenaje a Stravinsky para generar un espacio virtual que es proyectado en una gran pantalla situada en la misma sala. Mediante un complejo sistema de captura de movimiento y software de generación de vídeo en tiempo real, los movimientos de la bailarina son “re-presentados” en el espacio virtual añadiendo ciertas distorsiones para enfatizar la estética de la danza (fig. 207.3 y 207.4).



Fig. 207.1 a 207.4 Klaus Obermaier y Julia Mach, *Le Sacre du Printemps*. Igor Stravinsky, 2005–2012 (performance multimedia).

House/Lights (1997-2005, fig. 208.1 a 208.4), de The Wooster Group, utiliza el vídeo sobre el escenario para asociar dos obras muy dispares: *Olga's House of*

Shame, una película de serie B de 1964 dirigida por Joseph Mawra y *Dr. Faustus Lights the Lights*, el libreto compuesto en 1938 por la escritora Gertrude Stein para una ópera. Esta performance entremezcla en el escenario la historia del doctor Fausto con una película de bajo presupuesto sobre el mundo del crimen, produciendo extraños paralelismos. Algunos personajes de *House/Lights* han sido extraídos de ambas historias para ser fundidos en uno sólo; así una misma actriz interpreta los papeles de Olga, directora de un prostíbulo, y de Mefistófeles, mientras que otra actriz interpreta a Elaine, una de las prostitutas que ha robado joyas a Olga, y al doctor Fausto.



Fig. 208.1 a 208.4 The Wooster Group: *House/Lights*, 1997–2005
(performance multimedia/vídeo color).

House/Lights habla sobre las relaciones entre opresor y oprimido; tanto Fausto como Elaine se encuentran sometidos a este sistema y desean, de forma sincera, destruirlo o al menos, escapar de él. Sin embargo, el doctor Fausto, una vez instalado en el poder, lo malgasta en placeres y olvida sus primeras intenciones. Elaine, por su parte, necesita el dinero para abandonar el prostíbulo, pero para ello

debe robar, con lo que perpetúa el ciclo del crimen. El destino de ambos, como era de esperar en su asociación a un único personaje, es inevitablemente trágico¹⁴⁸.

La acción en vivo de los actores es complementada por la presencia de varios monitores de TV dispuestos por el escenario en los que pueden verse diversas escenas de *Olga's House of Shame* que, en determinados momentos, son replicados por los actores. Así, mientras en la película Olga registra a Elaine en busca de las joyas robadas, las actrices en la performance se sitúan sobre unos estribos situados sobre unas cámaras de vídeo, que envían las imágenes de debajo de sus faldas a los monitores en los que otro actor simula un absurdo examen ginecológico. En otra escena de la película, la acción sugiere que las mujeres deben “ser tratadas como potrancas”, siendo replicada por un juego entre los actores montan unos sobre otros a modo de caballos.

Si en *House/Lights* la extensión espacial propiciada por el vídeo permite fusionar dos historias de forma simultánea, en *F@usto versión 3.0* del grupo La Fura dels Baus la presencia del vídeo sobre el escenario tiene como objetivo construir el mundo virtual de ensoñaciones, deseos y miedos de forma similar a como ocurría en *Camera Astratta* (ver pág. 242-243) aunque como se verá, en este caso el espacio virtual del vídeo inunda el escenario al completo. *F@usto versión 3.0* (1999-2005) es una versión actual del *Fausto I y II* de Goethe, cuyo personaje principal sigue siendo Fausto en busca del conocimiento universal; sin embargo, el exceso de información de la sociedad actual sólo le aporta visiones dispersas y fragmentadas con las que se construye la ilusión de un saber absoluto que no existe. Fausto vive en una habitación rodeado de las últimas novedades tecnológicas, su único contacto con el mundo exterior. Envía un mensaje tras otro a través de Internet; sin embargo, no recibe ninguna respuesta lo que le hace consciente de su aislamiento e intenta suicidarse (fig. 209.1). Es entonces cuando aparece Mefistófeles que, en un momento dado le confiesa a Fausto: *Soy parte de ti. Tu compañero. Tu sombra*, lo que indica claramente que no es el diablo de la

¹⁴⁸ HOOD, Woodrow y GENDRICH, Cynthia: “Performance Review: House/Lights” en *Theatre Journal* (vol. 50, nº 3), 1998, pp. 380-382.

tradición cristiana, sino más bien el Yo de Fausto que encarna sus instintos más bajos y despreciables.



Fig. 209.1 a 209.4 La Fura dels Baus: *Faust@ 3.0*, 1999–2005 (performance multimedia).

El diálogo entre Fausto y Mefisto se desarrolla en una gran pantalla de vídeo que ocupa la totalidad del fondo del escenario (fig. 209.2); ambos personajes parecen estar integrados en la misma imagen, pero sólo Fausto se encuentra presente, mientras que la imagen de Mefistófeles proviene de un diálogo previamente grabado. Fausto desea vivir algo que justifique su vida, aunque sea un único momento, por lo que Mefisto le ofrece conocer los placeres carnales. Fausto acepta el trato y firma con sangre; como prueba de iniciación recibe un bautismo simbólico en la bañera de su vivienda, de donde emerge una figura femenina como adelanto del mundo de placeres que le espera (fig. 209.3).

A partir de entonces Fausto se adentra en el mundo de las apariencias: el micro-mundo de los vídeo-juegos, Internet y la realidad virtual. Fausto visita una taberna donde demonios borrachos le tentarán con placeres; en una discoteca conoce a Margarita, un personaje femenino que personifica sus deseos. Fausto pide

a Mefisto que se la consiga; al día siguiente encontrará a Margarita encarnada en el mundo real, aunque cualquier trato con Mefisto está envenenado y Fausto perderá inexorablemente a Margarita (fig. 210.1). Defraudado y abatido, Fausto decide sumergirse aún más en su habitación hiper-tecnificada, se acuesta en una cama metálica (fig. 210.2), cae en sueño perpetuo y su cuerpo se desmaterializa. A partir de entonces, buscará reencarnarse; convertido primero en embrión (fig. 210.3), nace de nuevo y toma el cuerpo de un nuevo Ícaro (fig. 210.4). Provisto de alas Fausto podrá volar, pero al igual que el hijo de Dédalo, volará demasiado alto y acabará precipitándose. Es esta caída la que despierta a Fausto de su letargo, obligándole a afrontar la vida del mundo real.



Fig. 210.1 a 210.4 La Fura dels Baus: *Faust@ 3.0*, 1999–2005 (performance multimedia).

La presencia de las grandes pantallas de vídeo sobre el escenario de *F@usto versión 3.0* permite la construcción de dos realidades que conviven de forma simultánea. En primer lugar, encontramos la presencia de los actores sobre el escenario; el doctor Fausto vive en una habitación oscura, a modo de la caverna de Platón, donde percibe el mundo exterior a través de su sombra deformada:

Internet. Cuando la acción tiene lugar en el “mundo real”, transcurre en el escenario tradicional, mientras que cuando se traslada al micro-mundo o en el espacio onírico de Fausto, la acción se inserta en la gran pantalla de vídeo que ocupa el fondo del escenario, construyendo así una realidad paralela, o más bien, una realidad sobre-impuesta al mundo físico que, tanto en el caso de *F@usto versión 3.0* como en nuestra vida real conforma una nueva realidad.

6.2.1- Vídeo-espacio para danza: un lugar de dimensiones plásticas.

Los anteriores ejemplos pertenecen a trabajos en los que la acción en vivo se desarrolla de forma conjunta con aquella que sucede en el espacio virtual contenido en los monitores y proyecciones; existen, además, otras piezas en las que la acción al completo sucede en ese espacio adicional. El coreógrafo estadounidense Douglas Rosenberg ha definido esta ampliación espacial como *vídeo-espacio*¹⁴⁹, un lugar de dimensiones maleables donde es posible explorar la danza como *sujeto, objeto y metáfora, un lugar de encuentro para las ideas sobre el tiempo, espacio y movimiento*. De esta forma, el vídeo-espacio sería el lugar creado mediante componentes audiovisuales (cámara, luz, sonido y edición), donde se desarrolla una coreografía que sólo puede existir en ese medio.

La articulación de este espacio se lograría mediante la experimentación con ángulos de cámara, composición, localización y técnicas de post-producción. La naturaleza de la coreografía y la acción de la danza pueden ser cuestionadas, de-construidas y re-presentadas de una forma totalmente nueva. Surgiría así la *danza para la pantalla*, una coreografía que sólo existe cuando ha sido ideada específicamente para ser captada por la cámara de vídeo en un tiempo y espacios determinados.

Un ejemplo concreto, *Variations V* de John Cage y Merce Cunningham, una obra colaborativa e interactiva que combina danza, iluminación, proyecciones,

¹⁴⁹ ROSENBERG, Douglas: “Video Space: A Site for Choreography” en *Leonardo* (Vol. 33, nº. 4), 2000, pp. 275–280.

iluminación y música electrónica¹⁵⁰, puede ayudar a comprender la forma en la que la acción se trasladó al espacio ampliado que ofrece el medio vídeo. Presentada por primera vez en julio de 1965 en la Philharmonic Hall de Nueva York, fue reproducida en 1966 en los estudios de la televisión NDR de Hamburgo para ser registrada en vídeo (fig. 211.1 a 211.6).

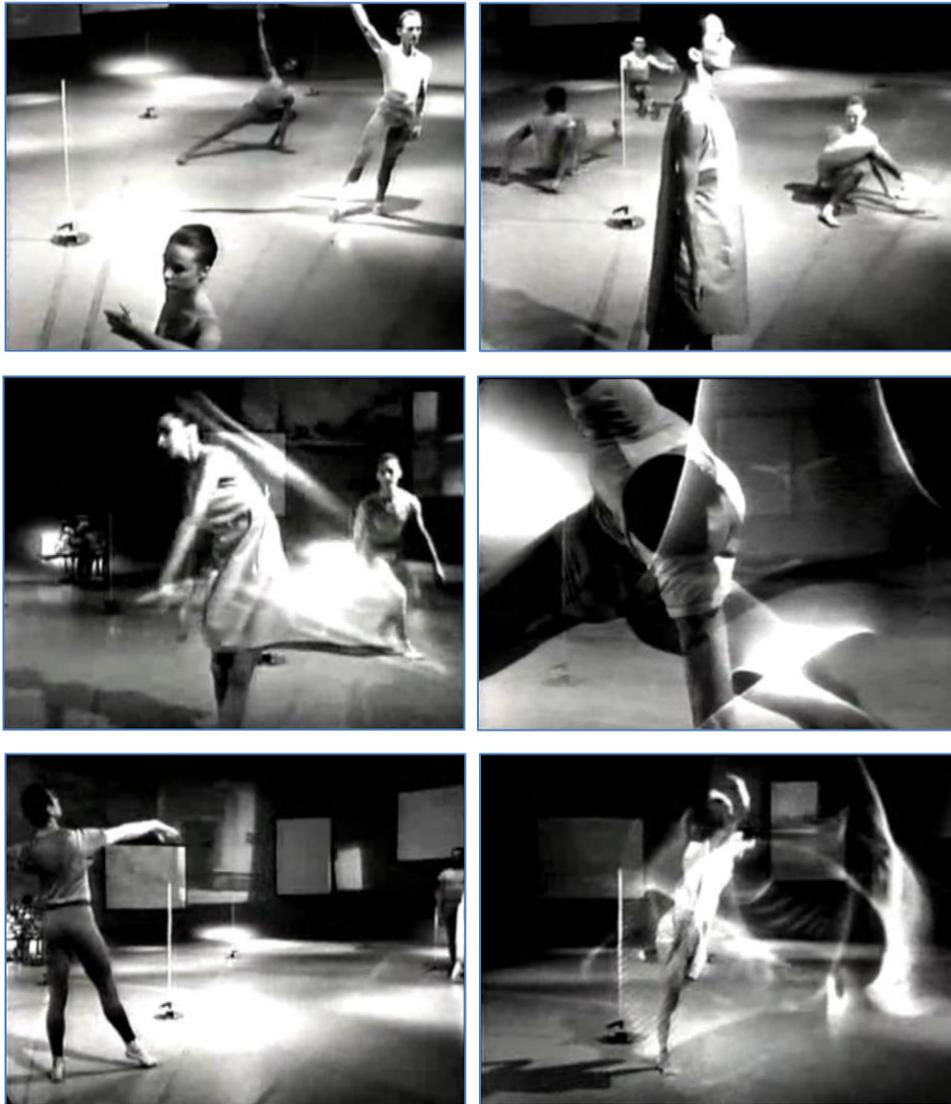


Fig. 211.1 a 211.6 John Cage y Merce Cunningham: *Variations V*, 1965–1966
(vídeoperformance/vídeo B/N).

¹⁵⁰Víd. MILLER, Leta E.: “Cage, Cunningham, and Collaborators: The Odyssey of Variations V” en *The Musical Quarterly* (vol. 85, nº 3), 2001, pp. 545-67.

La acción se llevaba a cabo en un escenario donde se había dispuesto una docena de antenas de aproximadamente 1'80 m. de altura; estaban dotadas con sensores que eran activados cuando alguno de los siete bailarines (Cunnigham entre ellos), se aproximaba a menos de 1'20 m. provocando cambios en la iluminación y se activaban algunas proyecciones.

En la base de estas antenas se habían instalado células fotoeléctricas que se activaban cuando los bailarines interrumpían el flujo lumínico con sus movimientos. Se enviaba así una señal electrónica a un mezclador de audio que activaba uno de los cincuenta canales de entrada alimentados por una batería de aparatos de radio y magnetófonos de cinta abierta. La banda sonora resultante era una mezcla de fragmentos de emisiones comerciales y sonidos grabados previamente por Cage, todo ello en conjunción con los cambios de iluminación y las proyecciones activadas por los bailarines; de este modo, la acción se daba no sólo en el espacio de actuación sino también en el espacio sonoro y visual.

Durante su grabación en vídeo, *Variations V* fue complementada con elementos que sólo podía proveer la imagen electrónica, como la adición de grafismo e imágenes distorsionadas y mezcladas con grabaciones previas de los mismos bailarines y manipuladas por Nam June Paik; se creaba así una suerte de collage visual que era proyectado en una gran pantalla dispuesta en una de las paredes que cerraban el espacio.

Esta mezcla de la acción real e imaginería electrónica, dio como resultado una *performance audiovisual sin guion*¹⁵¹ cuya acción resultó esencialmente distinta a la versión realizada en vivo un año antes; en definitiva, un nuevo trabajo que había sido trasladado a una nueva dimensión, donde había creado un espacio totalmente nuevo: un vídeo-espacio que sólo podía ser percibido a través del medio audiovisual.

La compañía norteamericana The Wooster Group, utiliza la imagen electrónica en sus representaciones en un intento de crear una forma de expresión

¹⁵¹ GOLDBERG (Op. Cit.), p. 136.

colectiva mediante la utilización del cine, vídeo y danza. En *Flaubert Dreams of Travel But the Illness of His Mother Prevents It* una cinta de 20 minutos realizada en 1986 junto al cineasta Ken Kobland (fig. 212.1 y 212.2), se describen imágenes sugeridas por la obra de Gustave Flaubert. Este personaje aparece representado en una atmósfera de tedio y decadencia en una habitación donde hay un televisor encendido. El acto de observar es el eje de las composiciones oníricas que caracterizan esta puesta en escena. Esta obra fue realizada al mismo tiempo que *The Temptation of St. Anthony*, una reinterpretación de la obra del mismo título de Flaubert escrita en 1875 sobre las visiones y éxtasis del santo del siglo IV.



Fig. 212.1 y 212.2 Ken Kobland y The Wooster Group: *Flaubert Dreams of Travel But the Illness of His Mother Prevents It*, 1986 (vídeoperformance/vídeo color).

La primera versión de *Enter Achilles* (1995), interpretada por el grupo británico DV8 Physical Theater fue ideada para ser representada sobre el escenario, mientras que para su versión audiovisual los decorados ambientaron la acción en el interior de un pub y las calles adyacentes.

En el interior de este local un grupo formado por ocho personajes masculinos encarnan los estereotipos más acusados y recurrentes sobre la virilidad: beben cerveza, ven el fútbol por televisión, son groseros, hablan a gritos y dan grandes risotadas, etc. En un momento dado, el grupo se agolpa ante una ventana para acosar verbalmente a una mujer que transita por el exterior del local, (aunque no aparece en escena, fig. 213.1). Uno de los personajes parece preferir la compañía de una muñeca hinchable antes que la de una mujer real (fig. 213.2);

cuando el grupo encuentra esta muñeca, la desgarran y rompen de forma violenta evidenciando que consideran a las mujeres como objetos sobre los que descargar sus respectivos miedos. Cuando el local entra un cliente que por sus maneras todos los presentes consideran que es homosexual, el grupo reacciona ante esta presencia extraña y actuando en auténtica manada, rodean al cliente y comienzan su acoso sometiéndole a burlas, insultos y vejaciones (fig. 213.3 y 213.4).



Fig. 213.1 a 213.4 DV8 Physical Theater: *Enter Achilles*, 1995 (vídeoperformance/vídeo color).

La acción se desarrolla a través de una estudiada coreografía en la que los bailarines muestran su capacidad física; ya desde la escena inicial, los personajes muestran su dominio sobre las técnicas de danza y en sus disputas en torno a la cerveza, o mientras juegan al fútbol, sus movimientos recuerdan al espectador que sigue siendo testigo de un espectáculo de danza que, a pesar de estar circunscrito a un espacio limitado, conforma una obra de grandes cualidades plásticas.

Enter Achilles explora las relaciones entre los componentes de este peculiar grupo; en su mayoría, los híper-virilizados personajes se relacionan mediante el contacto físico a través de golpes y palmadas de complicidad que con frecuencia derivan en violencia; se golpean entre sí para luego reconciliarse y volverse conjuntamente contra el extraño o cualquiera que se comporte de forma diferente. En un momento dado, en un callejón cercano encuentran a uno de sus compañeros en el suelo y con los pantalones bajados hasta los tobillos; en lugar de prestarle ayuda, le humillan y le someten a más burlas. *Enter Achilles* muestra la facilidad con la que los hombres se ceban con las debilidades de otras personas; sin embargo, también muestra como en estos personajes, a pesar de sus exteriores rudos y violentos, se halla un interior vulnerable: un talón de Aquiles.



Fig. 214.1 a 214.4 DV8 Physical Theatre: *Cost of Living*, 2005 (vídeoperformance/vídeo color).

En *Cost of Living* (2005), otra producción interpretada por los bailarines de DV8, el trabajo descansa por completo en los actores y sus cuerpos (fig. 214.1 a 214.4). Cada actor se interpreta a sí mismo en la pantalla: no aparecen con

nombres figurados sino con los reales y en ningún momento pretenden siquiera caracterizarse como un personaje distinto. El vestuario elegido tampoco los identifica como pertenecientes a algún grupo social en concreto; son ropas comunes y anónimas usadas por la gente real en la vida real.

Los personajes principales son David (David Toole) quien, a pesar de haber sido amputado de las dos piernas, está decidido a mantener su autonomía, y Eddie (Eddie Kay), un personaje agresivo y rudo. Ambos son bailarines sin trabajo que viven en una indeterminada localidad costera a finales del verano en la que se encontrarán con otros personajes marginales de la sociedad.

Sin duda el personaje más fascinante es David, cuyo cuerpo imperfecto ejecuta en todo momento un impresionante trabajo de danza; en ocasiones la coreografía ha sido ideada expresamente para David Toole, mientras que el resto de los bailarines deben adaptarse a su peculiaridad. En otros momentos, Toole baila con una pareja creando entre ambos movimientos con una estética desapercibida hasta el momento. Con estos personajes, y la coreografía desarrollada por ambos, *Cost of Living* construye en un espacio constreñido a una producción audiovisual, un universo alternativo que cuestiona las nociones sobre el cuerpo humano que imperan en el mundo real.

6.3 - Tiempo expandido.

Toda imagen es el resultado de la elección que realiza el artista sobre un determinado fragmento del espacio, de forma que queda suspendido e inmovilizado en determinado instante, el cual también es elección del artista. Todos los sistemas de representación visual serían convenciones en la forma de seleccionar porciones espaciales tomadas desde un punto de vista determinado y fijado en un soporte. La imagen emitida por la pantalla de televisión es heredera directa de la imagen cinematográfica y ésta, a su vez, se basa en los conceptos de la ventana renacentista, que queda determinada por un corte inmóvil del espacio y el tiempo. Sin embargo, aunque el plano cinematográfico remite a la ventana

renacentista, incorpora la ilusión del movimiento; ilusión, en cuanto se consigue mediante la proyección sucesiva de imágenes inmóviles; la impresión de movimiento se produce tan sólo en el cerebro humano donde son recompuestas en un suceso que recrea el movimiento original. El suceso registrado por el cine o el vídeo es sólo una copia de un acontecimiento, ya que el tiempo original no puede ser restablecido; así pues, el suceso original, ya desvanecido, tan sólo podrá ser reconstruido por el espectador, dando origen a un evento distinto cada vez que será percibido y reconstruido por un espectador.

6.3.1 - La captación del proceso artístico.

La imagen seleccionada a través del visor de la cámara consigue fraccionar el espacio aislando determinados elementos del entorno (lo que es válido tanto para la imagen fija como para la imagen “en movimiento”). Esta selección también afecta a la dimensión temporal pues, del mismo modo que la imagen en un plano ha aislado un espacio determinado, se aísla también un tiempo determinado: el de captación de la imagen. Un plano posee límites espaciales que vienen dados por las dimensiones de la pantalla; del mismo modo, la duración del plano está limitada por los planos inmediatamente anterior y posterior en la cadena audiovisual. Sin embargo, es posible transgredir esta limitación gracias a los procesos de montaje o edición que introducen el plano en una secuencia temporal determinada, lo que lo convierte en parte de una unidad más compleja.

Mediante las más sencillas técnicas de edición y montaje es posible reducir la duración real de sucesos demasiado prolongados en el tiempo para adecuarlos a un visionado asequible. Este es el caso de la grabación de *Relation in Time* (1977), una de las performances conjuntas de Marina Abramovic y Ulay. La acción original es completamente estática: ambos se situaron sentados espalda contra espalda y mirando en direcciones opuestas sin contacto visual. En todo caso, la conexión entre ambos se realizaba a través de una trenza que unía sus melenas a modo de canal de comunicación. Al igual que muchas de sus performances, *Relation in Time*

consistió en una prueba de resistencia física, ya que la pareja permaneció en esta posición durante 16 horas en la galería Studio G7 de Bolonia; durante este período no hubo público, aunque luego se permitió el paso de espectadores, por lo que la acción se prolongó durante una hora más.



Fig. 215.1 y 215.2 Abramovic y Ulay: *Relation in Time*, 1977 (acción en vivo/vídeo B/N).

La acción fue documentada tanto en vídeo como con fotografías (se tomó una a intervalos de una hora) con propósitos de documentación. Una vez editado convenientemente, el material grabado quedó condensado en una cinta monocal de unos 75 minutos de duración. La imagen que muestra este vídeo es extremadamente simple, al igual que lo fue la acción, y más bien pone de relieve la inactividad de la pareja durante este intervalo. Abramovic y Ulay, aparecen en un plano medio que muestra sus torsos y cabezas de perfil unidas por el cabello que contrasta vivamente con el fondo blanco (fig. 215.1 y 215.2).

La bidimensionalidad del medio contribuye a fusionar ambos cuerpos en la imagen, de la que surge un nuevo ser, un ente producto de la suma del cuerpo femenino y el masculino (el andrógino que buscaban en otros trabajos: ver *Relation in Space*, en págs. 108-109 y fig. 64.1 y 64.2). Ambos permanecieron inmóviles y determinados a guardar la misma posición, y la grabación tan sólo muestra algunos ligeros cambios: en algunas ocasiones tanto Marina como Ulay cierran los ojos o miran al vacío, mientras que en otras procuran corregir su postura hasta que, finalmente, ambos dan muestras de agotamiento. Aunque ambos artistas dieron inicio a su acción de forma sincronizada, y mentalmente

preparados para conservar su postura, el prolongado lapso de tiempo y el agotamiento físico provocarían la disociación del andrógino en los dos cuerpos de los que estaba compuesto: con los pequeños cambios de posición, la trenza que los unía se deshizo y la acción se dio por finalizada. Es la posibilidad de percibir estos cambios lo que condensa el significado de la elipsis temporal que se aprecia en la cinta monocal: un observador que hubiera permanecido durante las 17 horas no hubiera sido consciente de tales variaciones aunque las estuviera presenciando.

Del mismo modo, una sencilla edición del material grabado permite al espectador la percepción del proceso durante el cual se lleva a cabo las acciones artísticas, que en numerosas ocasiones contiene la esencia del significado de la acción. Este es el caso de *Peel* (2011, fig. 216.1 a 216.4) de Jym Davis, un sencillo trabajo de vídeo con claras reminiscencias del *Body art* en el que en una sucesión alternativa de primerísimos primeros planos, se nos muestra durante apenas seis minutos el proceso por el que dos personajes anónimos cubiertos con una gruesa capa de maquillaje metalizado eliminan mutuamente este maquillaje, con movimientos íntimos y casi rituales, hasta revelar su verdadera identidad.



Fig. 216.1 a 216.4 Jym Davis: [Peel](#), 2011 (vídeoperformance/vídeo color).

Aunque con el auxilio de recursos audiovisuales que potencian la expresividad, otro caso en el que el vídeo ayuda a percibir el proceso artístico es el de las grabaciones que recogen las performances del artista Olivier de Sagazan. Aproximadamente desde 2001 este artista francés ha desarrollado una personalísima práctica con la que crea inquietantes personajes integrando pintura, fotografía, escultura y performance. Estos personajes vienen a ser la puesta en práctica del concepto de *Humanimalité* (Humanimalidad), desarrollado por el escritor francés Michel Surya, editor de la revista de filosofía *Lignes*, en el que definía una humanidad disminuida que desarrolla un pensamiento híbrido entre humano y animal, conceptos que la filosofía tradicional se empeña en mantener separados; en definitiva, se trata de una *figura humillada y enferma en la que todavía reside el hombre, aunque no sea más que en el estado de residuo*¹⁵².

La exhibición de fotografías, esculturas y pinturas, como objetos estáticos que son, no podrían dar testimonio de la angustiosa creación de estos personajes que fusionan en un sólo cuerpo hombres y animales, proceso aún más dramático cuando es contemplado en toda su evolución. En la serie *Transfiguration* (2005-actu.), cuya primera versión fue ideada como acción en vivo, aparecen diferentes personajes en varios trabajos de vídeo que reflejan un mundo de caos y sufrimiento en imágenes de gran impacto visual (fig. 217.1 a 217.6). El proceso en tiempo real se prolonga durante unos 30 minutos, mientras que la edición de vídeo se encargará de reducir ésta a unos 9 o 10 minutos. Por lo general, Sagazan se sitúa en un escenario neutro con iluminación cenital, vestido con un atuendo anónimo del que eventualmente se desprenderá o no; ocupa el centro de un plano medio que muestra su torso, pero con el que también se oculta los diversos materiales y pigmentos que ha dispuesto previamente ante él. Se sienta dando la espalda a una pared de color oscuro en la que ha trazado un esquema rectangular a modo de parrilla que servirá para encuadrar al personaje que está a punto de aparecer.

¹⁵² SURYA, Michel : *Matériologies: Humanimalités, précédé de L'idiotie de Bataille*, Éditions Leo Scheer, París, 2004, p. 12.

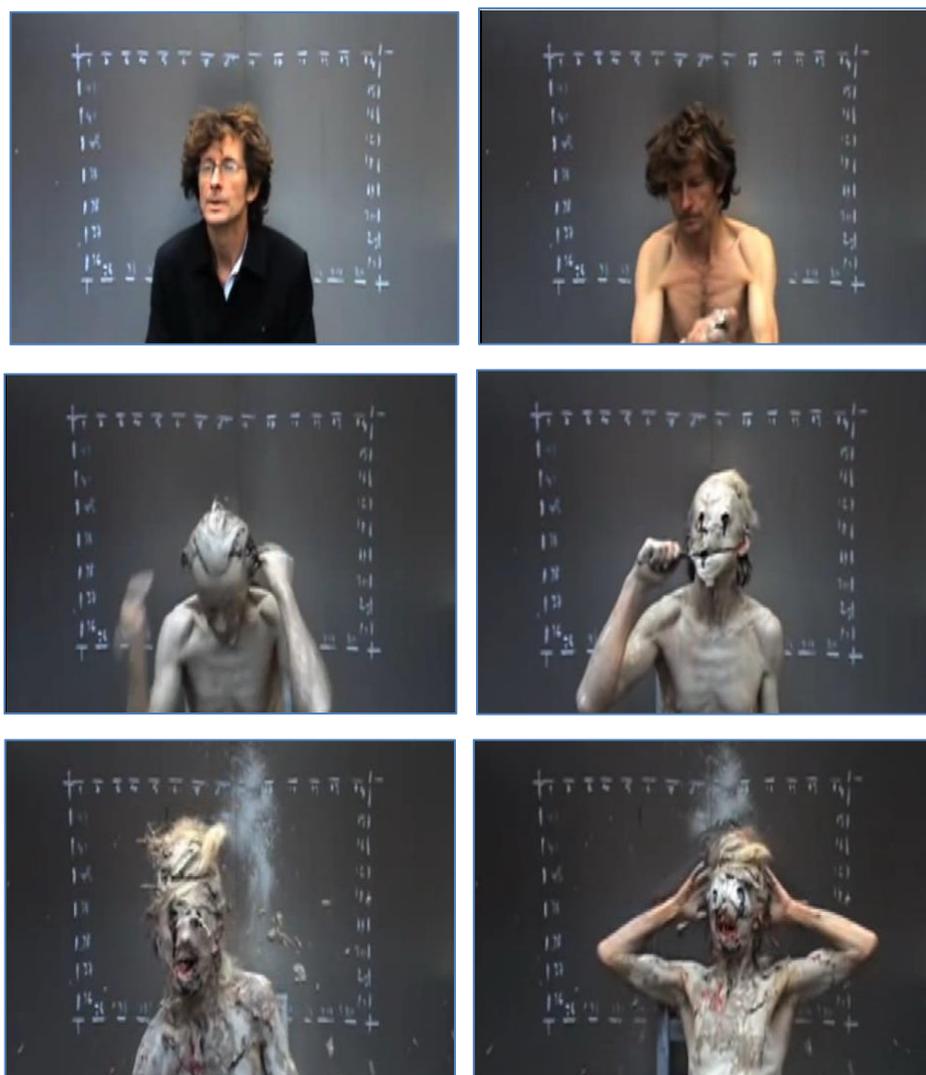


Fig. 217.1 a 217.6 Olivier de Sagazan: *Transfiguration avec surmodelage du crâne et du visage*, 2008 (vídeoperformance/vídeo color).

En las primeras representaciones en vivo, el proceso comenzaba aplicándose una venda que le cubría toda la cabeza, aunque posteriormente Sagazan prescindió de esta etapa. El siguiente paso consistía en aplicar sobre brazos, torso, rostro y cabello una fina capa de arcilla con la que cambiaba el color de su piel, para pasar luego a su rostro, donde aplicaba una mayor cantidad de la misma arcilla con lo que lograba hacer desaparecer todo signo de identidad. Debido al grosor de esta capa, el artista se ve obligado a practicar con violentos gestos algunos cortes y aberturas a la altura de su boca que le permitan respirar y con los que consigue dotar a esta suerte de máscara de la expresión, por grotesca

que sea, que antes había eliminado. Algunas de estas etapas reciben efectos de aceleración o ralentización de la imagen, con los que se consigue enfatizar los movimientos que Sagazan realiza a modo de gestos extraídos de una danza ritual.

El proceso de transformación–hibridación continúa a ciegas (recordemos que la arcilla cubre sus ojos) mediante la aplicación de pintura con un pincel que sólo consigue dejar dos burdos puntos que, más que globos oculares, se asemejan a cuencas vacías en un cráneo. El artista continúa aplicando los materiales que previamente había dispuesto delante de él: fibras vegetales, pigmentos, cables e hilos con los que va cambiando la apariencia de su rostro; finalmente desgarrar la arcilla con lo que el personaje toma apariencias que parecen extraídas de nuestras pesadillas, unas veces semejantes a máscaras rituales y otras a animales que pugnan por ganar el exterior del cuerpo.



Fig. 218.1 a 218.4 Olivier de Sagazan: *Sanctus Nemorensis*, 2011 (vídeoperformance/vídeo color).

Prosiguiendo esta línea, aunque en oposición a la obra anterior, otra cinta mono–canal de Sagazan, *Sanctus Nemorensis* (2011, fig. 218.1 a 218.4) no sólo refleja un proceso, sino que posee una clara intencionalidad narrativa. Existen versiones ligeramente diferentes, con duraciones de entre 16 y 35 minutos, en los que la acción transcurre en un espacio abierto donde se sitúa un personaje que

interactuará en el espacio, a diferencia del escenario neutro del anterior trabajo. En un paisaje boscoso, en lugar de los materiales seleccionados con antelación, Sagazan se servirá de los materiales que encuentre (barro, hierbas, ramas, musgo,...etc.) para efectuar su metamorfosis que le transformará en un ser híbrido, a un tiempo hombre de los bosques, animal y divinidad ancestral.

El vídeo no se utiliza en este caso para reflejar el proceso de creación del personaje como en el caso de *Trasfiguration*, sino que existe una cierta intencionalidad narrativa al incorporar ciertos elementos característicos del lenguaje audiovisual, como la selección de los planos (los planos medios del torso servirán para ser testigos de la metamorfosis, mientras que los planos generales sitúan la figura en el entorno espacial), algunas elipsis temporales, o la cuidada colocación de la cámara en ubicaciones que sugieren que se trata de un espectador escondido (que cambia de lugar, como sugieren algunos planos de imagen inestable), testigo de los desplazamientos por el bosque del ser evocado por Sagazan y que, ante cualquier ruido o movimiento, desaparecerá de la escena.

6.3.2 – Expresividad en la percepción del tiempo.

Las teorías actuales de la Física conciben el tiempo como una dimensión flexible y variable; elucubraciones teóricas aparte, la reproducción de la imagen en movimiento ha hecho que tal afirmación sea cierta. Para ello basta con alterar el número de imágenes que se muestre por segundo, mayor o menor que el especificado por el formato de reproducción, de forma que convenientemente procesado volverá a dar la impresión de movimiento continuo, posibilitando entonces la percepción de procesos demasiado lentos o demasiado rápidos, que antes quedaban fuera de la capacidad sensorial del espectador.

En primer lugar, para mostrar al espectador un proceso que habitualmente sucede con una rapidez tal que no permite ser percibido completamente, bastaría con prolongar el período en el que se muestran las imágenes fijas. Este recurso era ya empleado en los inicios del cinematógrafo, aunque el resultado no era

convinciente para el espectador; la solución consistió simplemente en aumentar el número de imágenes por segundo con tan sólo ajustar la velocidad con la que el obturador interrumpía el flujo de luz hacia la película sensible, para luego ser mostradas con la frecuencia habitual. Esto implicaba una planificación previa de la que el vídeo pudo prescindir, ya que la flexibilidad de la imagen electrónica permitía ser tratada con procesos de post-producción que daban un resultado que, sin alcanzar una alta calidad, era satisfactorio y ante todo, mucho más económico. En todo caso, esta alteración temporal da la impresión que el movimiento se prolonga en el tiempo e imprime, en consecuencia, una lentitud al desarrollo de un proceso de la que éste carece. Empleado de forma conveniente, se añaden cualidades dramáticas y emotivas a acciones que no las poseen en el mundo real, convirtiéndolas en imágenes simbólicas con dimensiones espacio-temporales añadidas.

Al igual que la ralentización supone una ampliación de la dimensión temporal y una dramatización de las situaciones, la alteración del tiempo en el que sucede un proceso mediante su aceleración supone una contracción de lo percibido. De nuevo, la solución técnica es muy sencilla, al tomar una única imagen fija en un intervalo prolongado y determinado de antemano, para luego proyectar el resultado con la frecuencia habitual. El resultado obtenido condensa a la escala de nuestra percepción sucesos que se desarrollan con movimientos lentos, permitiendo al espectador ser consciente de procesos que en circunstancias normales son tan prolongados que impiden percibir una sucesión temporal y, con ella, movimiento alguno.

El recurso que se hace de la ralentización o aceleración de las imágenes en el vídeo artístico, donde no se pretende representar una historia de desarrollo lineal, prescinde del carácter dramático que aparece en la ralentización de las imágenes, o del dinamismo que se imprime con su aceleración. En cambio, estos recursos se convierten en elementos formales, tan significativos como lo pudieran ser el color o la forma. Al mismo tiempo, trasladan las imágenes a un escenario simbólico completamente distinto al que tenían en el tiempo real, convirtiendo cualquier movimiento cotidiano en un suceso desacostumbrado. En definitiva, se

puede concluir que la variación del marco temporal de una imagen implica un profundo cambio de su significado.

La manipulación de la velocidad de grabación permitió al artista y fotógrafo Peter Moore presentar una versión distinta de un suceso real; para ello filmó a Yoko Ono a una velocidad de 2000 imágenes por segundo en una acción basada en la performance *Disappearing Music for Face* que la artista japonesa Chieko Shiomi estaba representando desde 1964 (fig. 219). La acción original de Shiomi consistía en modificar su expresión sonriente de forma gradual hasta su desaparición completa (una *no-sonrisa*, como la denominaba la artista¹⁵³), y que podía prolongarse hasta 20 minutos. Para realizar su versión de esta acción, Moore filmó en película cinematográfica un plano de detalle de la boca y la barbilla de Yoko Ono realizando la transición desde la sonrisa hasta la no-sonrisa, en una acción que no duraba más de ocho segundos en tiempo real (fig. 220.1 a 220.4).



Fig. 219 Chieko Siomi en una representaciones en vivo de *Disappearing Music for Face*, 1964 (acción en vivo/fotografía B/N).

Cuando la película era proyectada a la velocidad habitual de 24 imágenes por segundo, se producía un movimiento extremadamente lento que revelaba los más mínimos cambios de expresión. La duración de la película variaba en cada proyección, en ocasiones reducida a un minuto, o prolongada hasta los 10 o 15 minutos. En otra película-Fluxus muy similar, *Eye Blink* (1966), Moore captó otro plano de detalle de la cara de Ono, en este caso el ojo derecho, con la misma técnica

¹⁵³ RUSH, Michael: *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX*, Destino, Barcelona 2002, p. 26.

convirtiendo la mínima acción posible, el parpadeo de un ojo, en un suceso prolongado durante varios minutos (fig. 221.1 a 221.4).

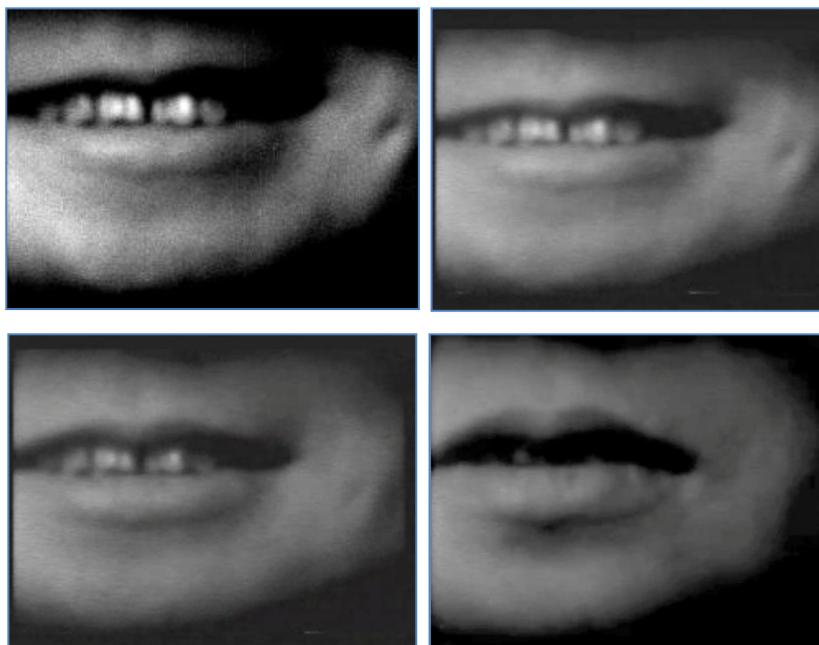


Fig. 220.1 a 220.4 Chieko Siomi, Peter Moore y Yoko Ono: *Disappearing Music for Face*, 1966
(película cinematográfica 16 mm B/N).



Fig. 221.1 a 221.4 Peter Moore y Yoko Ono: *Blink Eye*, 1966
(película cinematográfica 16 mm B/N)

El vídeo y su procedimiento de codificación de las imágenes permite cambiar el número de imágenes mostradas por segundo manipulando la velocidad de reproducción simplemente sirviéndose de los modos de avance rápido y lento. Este sencillo tratamiento de la dimensión temporal es lo que la artista suiza Pipilotti Rist ofrece en uno de sus primeros trabajos, *Ich bin nicht das Mädchen, das viel vermisst*, creado en 1985 cuando todavía era estudiante de arte en Basilea (fig. 222.1 a 222.4).



Fig. 222.1 a 222.4 Pipilotti Rist: *Ich bin nicht das Mädchen, das viel vermisst*, 1986
(vídeoperformance/vídeo color)

Esta obra consiste en una pieza de vídeo de cinco minutos de duración grabada en formato de vídeo doméstico. La imagen muestra a la artista mientras baila de manera frenética en un espacio vacío de paredes blancas y sin ninguna referencia espacial, mientras recita la frase *Ich bin nicht das Mädchen, das viel vermisst* traducción al alemán de *She's not a girl who misses much*, la primera frase que aparece en la canción de John Lennon *Happiness is a Warm Gun*, dedicada a

Yoko Ono. Refiriéndose a su infancia en Suiza, la artista declaraba que *tenía una pequeña ventana al arte mundial a través de los medios de masas; a través de John Lennon/Yoko Ono pude pasar de la música pop al arte contemporáneo*¹⁵⁴.

En la edición final la velocidad de la grabación original fue modificada alternativamente acelerando y decelerando la reproducción; la banda de audio, que se encuentra codificada de forma simultánea a la información de vídeo, se deformaba con estos cambios de velocidad, por lo que la voz de la artista se percibía como una serie de chillidos agudos que cambiaban luego a un tono lúgubre cuando la secuencia era decelerada. Rist se mueve de forma frenética, casi espasmódica; utiliza su falda para ocultar el rostro, levanta y agita sus brazos, y llega a desaparecer del cuadro mientras sigue repitiendo de forma incesante la frase que da título a su trabajo, convirtiéndola en una suerte de mantra.

La artista también manipuló el balance de color de la imagen, de forma que algunas secuencias quedaron tintadas de rojo o azul; en diferentes momentos, los componentes verticales y horizontales de la imagen de vídeo son distorsionados creando imágenes distorsionadas en las que el movimiento acaba siendo reemplazado por líneas quebradas a modo de las gráficas de un electrocardiograma (fig. 222.4). La elasticidad de la velocidad de representación de la imagen de vídeo según Rist, proporcionan recursos expresivos que pasan desapercibidos en la velocidad de reproducción estándar y con los que es posible crear una nueva realidad:

...El uso de diferentes velocidades (en la imagen) es para mí una danza exorcizadora. Cuando presento cosas a cámara lenta, estoy diciendo que eso es la "realidad", porque nuestra percepción del tiempo es subjetiva. Cuando

¹⁵⁴ OBRIST, Hans-Ulrich: "I rist, you rist, she rists, he rists, we rist, you rist, they rist, tourist: Hans Ulrich Obrist in Conversation with Pipilotti Rist" en PHELAN, Peggy/ OBRIST, Hans-Ulrich y BRONFEN, Elizabeth: *Pipilotti Rist*, Phaidon Press Ltd., Londres / Nueva York, 2001, p. 16.

*estás nervioso, media hora puede parecer una eternidad, y cuando te sientes contemplativo, paso muy rápido. El tiempo es extremadamente relativo...*¹⁵⁵

De entre los artistas que utilizan la alteración temporal como recurso artístico, se ha significado especialmente Bill Viola, quien a lo largo de su carrera ha utilizado los cambios de la frecuencia en la que se muestran las imágenes, desde la aceleración hasta su paralización, con un carácter alegórico de ciclo vital. En *The reflecting pool* (1977–1979), consigue crear ilusión de quietud e inacción. La acción comienza con el artista surgiendo desde un denso bosque que ocupa el fondo de la imagen (fig. 223.1), comportándose para el espectador a modo de decorado de escenario teatral. En cambio, el primer plano de la imagen está ocupado la imagen de este bosque reflejada en un la superficie del agua de un estanque. El audio permite percibir el paso de un avión que la imagen no muestra; mientras el ruido del motor del avión se atenúa, Viola se acerca al borde del estanque, se acuclilla, grita y tensa su cuerpo para dar un salto (fig. 221.2). Sin embargo, inmediatamente después de saltar, en esa fracción de segundo que debería haber precedido a una ruidosa inmersión en la imagen reflejada sobre la superficie del agua, sucede algo inesperado; su cuerpo, en posición fetal, se detiene en el aire y queda suspendido.

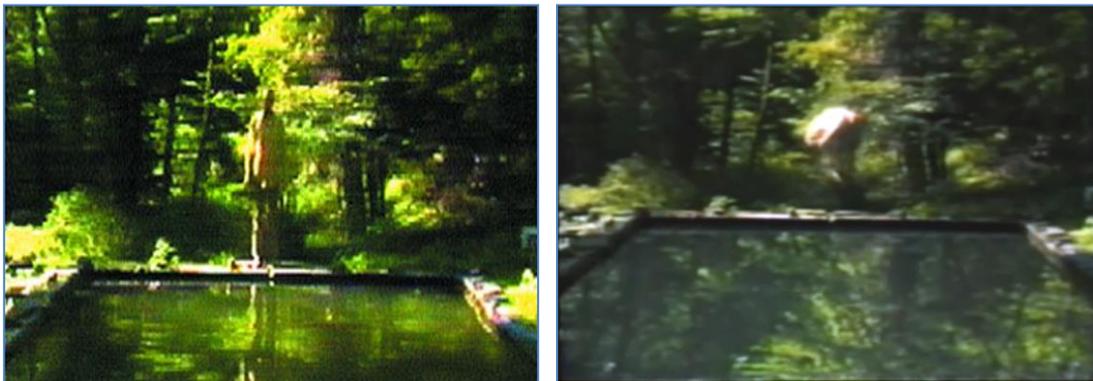


Fig. 223.1 y 223.2 Bill Viola: *Reflecting Pool*, 1977 (vídeoperformance/vídeo color).

¹⁵⁵ HARRIS, Jane: "Psychedelic, Baby: An Interview with Pipilotti Rist", en *Art Journal* (Vol. 59, nº.4), 2000, p. 74.

A pesar de detener la acción, y con ella el tiempo, *The Reflecting Pool* no es una obra de arte inmóvil. En la apariencia estática de la imagen, el zumbido de la cámara sigue suministrando el sonido de la escena, la brisa mueve el agua de la piscina y el reflejo de la imagen del bosque sigue transformándose según cambia la luz cambiando los numerosos matices verdes del reflejo. Progresivamente la figura del cuerpo suspendido en el aire desaparece hasta fundirse con los colores verdosos del fondo y la silueta, en lugar de zambullirse en el agua, lo hace en el bosque aunque sin estar en contacto directo con él. Finalmente, en la superficie del agua aparecen ondas concéntricas anunciando una “resurrección”: la oscura superficie se rompe y el artista emerge de ella, se encarama en el borde del estanque y deja la escena, nuevamente vacía, para que la acción vuelva a comenzar. El espectador ha sido testigo de un ciclo: un bautismo, que no se muestra, y un renacimiento de la figura detenida en el espacio y el tiempo, que desaparece para morir, renovarse en un lugar que tampoco es mostrado y finalmente reaparecer.

Otro trabajo de Viola en el que manipula la dimensión temporal es *The Greeting* (1995), una reinterpretación audiovisual del fresco *La Visitación de la Virgen y Santa Isabel* (1528–1530) de Jacopo da Carucci Pontorno, que representa la visita que de María a su prima Isabel, quien había concebido un hijo en la vejez (fig. 224).



Fig. 224 Jacopo da Carucci Pontorno: *La Visitación de la Virgen y Santa Isabel*, 1528–1530 (pintura al fresco).

El maestro italiano trató de plasmar una escena completa reflejando tan sólo un instante de extrema delicadez, que el espectador debía completar imaginándose el diálogo entre María e Isabel. Viola, por su parte, reconstruye la acción aunque no la escena original, ya que en la pintura de Pontorno aparecen por duplicado las figuras de Santa Isabel y la Virgen María mostrándolas de perfil y de frente al mismo tiempo. El vídeo de Viola muestra el encuentro de tres mujeres. Dos de ellas, se encuentran en un escenario oscuro, en el fondo del cual se puede intuir la perspectiva de algunos edificios. Otra mujer viene hacia ellas, al parecer, y se dirige con familiaridad hacia la mujer mayor; ambas se funden en un abrazo cariñoso y se besan (fig. 225.1 a 225.3).



Fig. 225.1 a 225.3 Bill Viola: *The Greeting*, 1995 (vídeoperformance/vídeo color).

La mujer joven se inclina hacia la mujer mayor, haciendo caso omiso de la otra y le habla al oído. La tercera mujer permanece pensativa en el centro, la mujer mayor se vuelve hacia ella y la escena concluye con las tres mujeres conversando. La acción original fue grabada con una cámara de alta velocidad que capturaba 500 imágenes por segundo, de forma que la grabación quedaba prolongada hasta los 55 segundos; una vez editada en bucle la duración total de *The Greeting* lleva la acción hasta los 10 minutos.

El resultado es una secuencia de movimiento extremadamente lento en la que el espectador percibe detalles hasta entonces ignorados, que no se limita a ser una simple puesta al día con medios tecnológicos de la pintura de Pontorno, sino que intensifica hasta tal punto las emociones del encuentro entre las mujeres que evidencia aquel instante de extrema delicadeza captado en la imagen fija del fresco.

En la misma línea, el conjunto de cuatro trabajos de Bill Viola reunidos bajo el nombre de *Quintet Series 2000*, (*The Quintet of the Unseen*, *The Quintet of the Astonished* (fig. 226.1 y 226.2), *The Quintet of Remembrance* and *The Quintet of the Silent*), muestra mediante un movimiento extremadamente lento los gestos de cinco personajes mientras cambian de expresión.



Fig. 226.1 y 226.2 Bill Viola: *The Quintet of the Astonished* – *The quintet series*, 2000
(vídeoperformance/vídeo color)

Viola dio instrucciones a los actores para que mostraran la sucesión de una gama de emociones (presión, tensión, estrés, etc.) según fueran introduciéndose en ellos para luego dejar sus cuerpos.

El grupo está delante de un fondo neutro sin referencia espacial alguna del mundo exterior, formando un conjunto con una cuidada composición (inspirada en una pintura de El Bosco) e iluminación. Durante el transcurso del acontecimiento los actores guardaron su posición original, sin salir fuera del marco inicial. Cuando comienza la escena, las expresiones neutrales de los actores comienzan a cambiar a medida que la emoción, diferente para cada persona, se apodera del grupo y alcanza un nivel extremo.

Los cinco individuos experimentan el aumento de energía emocional de manera independiente, sin reconocimiento o interacción directa con sus compañeros, excepto el contacto físico ocasional debido a su proximidad. El grupo experimenta una oleada de intensas emociones que amenaza con sobrepasarlos, para finalmente desaparecer. La acción original, que no duró más de un minuto, fue grabada con una cámara de alta velocidad y editada en forma de bucle para prolongarse durante quince minutos.

Al ser reproducido con la frecuencia habitual, el espectador puede ser testigo ahora de los múltiples cambios producidos en el rostro y el cuerpo de los intérpretes en un suceso que en circunstancias normales no llevaría más que unos pocos segundos. El movimiento extremadamente lento de los personajes hace visibles los detalles más pequeños de los rostros y los matices más sutiles de cada expresión, consiguiendo construir un espacio subjetivo, psicológico, donde el tiempo real queda suspendido tanto para los intérpretes como para los espectadores.

Siendo el tiempo una dimensión ligada al espacio, toda imagen es la representación del espacio tridimensional a través de una determinada codificación. La imagen, a su vez, es resultado de la elección que realiza el artista sobre un determinado fragmento del espacio, de forma que queda suspendido e

inmovilizado en determinado instante, el cual también es determinado por el artista. Todos los sistemas de representación visual serían convenciones acordadas en la forma de seleccionar porciones espaciales tomadas desde un punto de vista determinado y fijado en un soporte. La imagen emitida por la pantalla de televisión es heredera directa de la imagen cinematográfica y ésta, a su vez, se basa en los conceptos de la ventana renacentista, que queda determinada por un corte inmóvil del espacio y el tiempo. Sin embargo, aunque el plano cinematográfico remite a la ventana renacentista, incorpora la ilusión del movimiento; ilusión, en cuanto se consigue mediante la proyección sucesiva de imágenes inmóviles. La impresión de movimiento se produce tan sólo en el cerebro humano donde las imágenes son recompuestas en un suceso que recrea el movimiento original. El suceso registrado por el cine o el vídeo es sólo una copia de un acontecimiento, ya que el tiempo original no puede ser restablecido; así pues, el suceso original, ya desvanecido, tan sólo podrá ser reconstruido por el espectador, dando origen a un evento distinto cada vez que será percibido y reconstruido por un espectador.

La imagen audiovisual posibilita trabajar no sólo con los tres tiempos (presente, pasado y futuro), sino que la alteración de su frecuencia de representación, por exceso o por defecto, hace accesible al espectador momentos temporales imposibles de percibir mediante la escala de tiempo habitual. El artista únicamente debe limitarse a proporcionar un simbolismo a estos procesos.

CONCLUSIONES.

Esta investigación se iniciaba con nuestro reconocimiento que quedaría mediatizada por una trayectoria personal desarrollada en un contexto audiovisual y con tan sólo contactos tangenciales con el arte de acción. Además, asumimos el hecho de centrar nuestro análisis en las características formales de las obras, sin aspirar a que las reflexiones apuntadas sobre su contenido pudieran ser tomadas como aserciones fijas.

Asimismo, el punto de partida de estas páginas era la definición del término “acción” ya apuntada (*efecto que causa un agente sobre algo*; ver pág. 20), de forma que hemos considerado que la acción artística es aquella que un “actor” (en nuestro caso, artista que ejerce una acción) realiza con intenciones expresivas.

Cualquier acto artístico queda incluido en el conjunto de las acciones que ejerce el ser humano para modificar su entorno. Para que una acción determinada pueda ser diferenciada de entre el resto de acciones y considerada como artística, su autor debe concebirla y ejercerla con esa intención. Debe, además, señalar que en la continuidad temporal cotidiana se producirán los momentos de inicio y conclusión del acto que se dispone a realizar y que éste será diferenciador y poseerá un significado.

Las acciones artísticas son manifestaciones efímeras, en tanto que existen sólo durante su realización y no se materializan en objetos más o menos perdurables y destinados a ser conservados. Este aspecto es considerado un valor positivo tanto por sus actores-ejecutantes, como por el resto de agentes artísticos. Si llevamos al extremo su carácter efímero, encontraríamos que la verdadera acción es aquella que no tiene repercusión y desaparece inmediatamente tras su conclusión, sin tan sólo perdurar en la memoria del espectador; sin embargo, el valor de una acción artística no reside en su extensión temporal sino en su capacidad de producir un acontecimiento diferenciado con capacidad de afectar al entorno.

Específicamente, para que un acto pueda ser considerado artístico, debe provocar una reacción emocional en el espectador. Dado que existe un amplio abanico de acciones capaces de obrar de esta forma, es necesario que, además, sean reconocidas como tales por los agentes artísticos y que puedan ser inscritas en el campo de la historia del arte. Allí se podrán identificar sus precedentes con mayor o menor claridad y ellas mismas se constituirán en el punto de partida de sus sucesores. En caso contrario, tan sólo podríamos considerarlas como acciones creativas o, simplemente, que se desarrollan de forma distinta a las acciones cotidianas.

De entre las acciones artísticas estudiadas, hemos identificado como precedentes de la performance una serie de movimientos (precursores *del cuerpo en el arte contemporáneo*; ver nota al pie nº. 8) reconocidos plenamente por los agentes artísticos y cuyas acciones, significativas y diferenciadas del continuum cotidiano, fueron capaces de inducir reflexiones en los espectadores. Estos movimientos artísticos se caracterizaron por presentar propuestas centradas en torno al cuerpo humano, tanto como factor ejecutante de las acciones, como organismo maltratado, herido, comercializado, etc. por las diferentes sociedades.

Si hemos podido identificar a sus predecesores, hemos podido comprobar, en cambio, la dificultad de establecer una definición precisa para la performance como práctica artística individualizada, ya que tanto por su periodo de gestación como por su posterior evolución, ha demostrado que no se trata de una técnica o método artístico con características fijas, sino más bien un conjunto de elementos altamente cambiantes que se nutre de todo aquello con lo que entra en contacto (poesía, danza, cine, música, etc.).

Esta circunstancia ha sido reconocida tanto por historiadores y críticos de arte, como por los mismos artistas que se han expresado a través de ella; de esta forma, asumimos plenamente la aspiración expresada por la artista Esther Ferrer para que la performance sea una especie de *electrón libre que nadie sabe muy bien por donde se pasea, ni por donde va y siga sin domicilio propio y sin características fijas* (ver nota al pie nº. 70). Aceptamos plenamente que se trata de un problema

irresoluble puesto que, si se alcanzara una definición precisa de la performance, ésta quedaría sistematizada y sometida a una serie de normas con las que perdería su identidad y naturaleza distintiva (ver nota al pie nº 5).

En todo caso, a lo largo de la presente investigación hemos podido constatar la existencia de un mínimo denominador común en los trabajos de performance, herencia de sus predecesores: dentro de la variedad de acciones, la performance sería aquella que evidencia la relación del cuerpo humano con su entorno (tanto en el espacio como con el tiempo), y que provoca en el espectador una reflexión centrada en torno al cuerpo humano, considerado éste tanto como elemento físico y material, como contenedor de elementos inmateriales (individualidad, vivencias personales, aspiraciones, temores, etc.).

Asumiendo que entre los orígenes de la performance se encuentran algunos de los preceptos del arte conceptual, entre ellos la renuncia al objeto como soporte físico de la obra, hemos podido constatar que, en cambio, en su puesta en práctica ha necesitado apoyarse en diversos objetos y elementos materiales para dar a conocer su discurso. Esta dependencia de la materialidad se ha manifestado en la incorporación de objetos, en una escala que se iniciaría con objetos sencillos y cotidianos y que se cerraría con el aparataje tecnológico más complejo y sofisticado.

De forma similar, nuestra investigación, que se inició con el análisis de la performance y sus precedentes, ha culminado en la vídeoperformance. Ésta, considerada una práctica artística diferenciada y autónoma, precisa igualmente de elementos materiales para dar a conocer sus propuestas; las relaciones espacio-temporales del cuerpo y las reflexiones en torno su problemática, ya mencionadas en el caso de la performance, quedan establecidas en la vídeoperformance tanto a través de dispositivos tecnológicos de captación y reproducción de la imagen, como mediante recursos expresivos propios del lenguaje audiovisual. Sin el concurso de unos y otros, en tanto que elementos significantes, el significado de las obras de vídeoperformance cambiaría notablemente.

Habiendo establecido los puntos de salida y llegada de nuestra investigación, hemos hecho constar la existencia de un amplio territorio de propuestas artísticas que conectan ambos extremos y de los que nos hemos servido para explicar el proceso de incorporación y asimilación del medio videográfico a la performance.

Estas prácticas intermedias son consecuencia de la incorporación de elementos tecnológicos (por lo general, dispositivos mecánicos, neumáticos, eléctricos, etc.) que los artistas-ejecutantes fueron incorporando a sus acciones y en las que, en un principio, eran una forma de armazón sobre el que sustentan ciertas partes de la acción. Hemos visto como estos dispositivos fueron ganando en complejidad, de modo que, en una cada vez más perfecta simbiosis con el cuerpo humano, se constituyeron en interfaces, dispositivos mediadores con las máquinas, o bien en elementos prácticamente autónomos como son los autómatas.

Si bien, como se ha señalado, la intención original a la hora de utilizar estos dispositivos era la de convertirse en elementos de apoyo para el discurso expresivo, su utilización tuvo como consecuencia la disolución del cuerpo actuante, que pasó a ser reconstruido mediante dispositivos en los que el artista podía reencarnarse y adoptar nuevas identidades que no estaban constreñidas por las convenciones sociales. Todos estos preceptos habían sido reunidos por la teórica del arte Claudia Giannetti en el neologismo "Metaformance" que acuñó a mediados de la década de 1990 y que en nuestra investigación hemos asumido plenamente.

De igual modo, hemos incluido en nuestro análisis propuestas calificadas como vídeoesculturas y vídeoinstalaciones; si en principio se pudiera alegar que estas propuestas tienen un difícil encaje en el arte de acción dado su carácter de objetos eminentemente estáticos, consideramos que en ambos casos se trata de los contenedores de las imágenes de vídeo, las cuales carecen de toda dimensionalidad. En el primer caso se ha hecho hincapié en ejemplos que tienen como referente la figura humana, aspecto que, en cierto modo, propicia la disolución del cuerpo y su reconstrucción posterior siguiendo los postulados de la Metaformance. En el caso de las vídeoinstalaciones, en los ejemplos estudiados

hemos puesto de relieve no sólo su particularidad de establecer la relación de la imagen de vídeo en un espacio dimensional sino, además, el hecho de que su significado queda rematado mediante la acción que ejerce el espectador con su presencia.

Para efectuar el análisis de la vídeoperformance nos hemos servido de un instrumento de apoyo en forma de escala que recoge la relación que la performance ha mantenido con el medio videográfico. En el punto “cero” de esta somera graduación hemos situado a la performance en vivo: en ella el artista ejecuta una acción ante la presencia de un público y en una ocasión única e irrepetible. En el extremo opuesto hemos situado a la vídeoperformance como culminación del proceso de relación con los medios audiovisuales: la acción que se percibe en ella no es la original, sino su recreación; gracias a la edición, ni siquiera es necesario que se plasme una acción única y en una sola toma de imágenes. Además, cuando el hipotético espectador se sitúe delante del medio de reproducción, será testigo de la misma acción “reconstruida” una y otra vez de forma idéntica.

Entre las coordenadas iniciales y finales hemos establecido tres niveles, o modos de contacto. En el primer grado de esta escala performance/audiovisual, la *documentación*, hemos podido comprobar la necesidad, por otra parte ineludible, de contar con un testimonio capaz de certificar que determinada acción artística ha tenido lugar. Como obra de arte efímero, la performance requiere contar con la presencia de un público ante el que desarrollar la acción; fueron los medios capaces de registrar la imagen en movimiento, cine y vídeo, los que proporcionaron el adecuado soporte físico para elaborar la documentación de una práctica artística eminentemente procesual.

Las acciones artísticas son desarrolladas, por lo general, en espacios a los que se ha convocado a un público destinatario; a éste se le reserva el papel de prolongar en el tiempo la acción conservándola en sus recuerdos o bien transmitiendo el relato de la acción. Dado que ni uno ni otro son infalibles, el artista anticipa la documentación a la acción misma, aun sabiendo que con ello

pervierte su valor efímero. Si, en cambio, renuncia al registro documental, debe aceptar que a largo plazo la acción realizada perderá su capacidad de influir en el entorno, premisa básica para que una acción pueda ser considerada como tal. Nos encontramos con la disyuntiva de anteponer el carácter efímero de la performance frente a su capacidad para provocar una reacción que tenga repercusión. De esta forma, deducimos que la documentación de la acción forma parte del proceso artístico y que, sin ella, la acción finalmente no existirá.

Las grabaciones de intención testimonial son extremadamente simples en concepción y realización puesto que su propósito es el de recoger la mayor cantidad de información posible acerca del desarrollo de una acción. De esta forma, la cámara se situará en un emplazamiento que le permita presenciar la totalidad de la acción en la que, por otra parte, no interferirá ni modificará. La imagen obtenida sitúa claramente la acción en relación con el entorno espacial en el que se desarrolla y seguirá a los artistas-actuales a lo largo de sus eventuales desplazamientos por el lugar de representación; del mismo modo, la grabación se prolongará durante el tiempo necesario para plasmar el intervalo en el que se llevará a cabo la acción y, si la grabación es sometida a algún tipo de edición, se realizará únicamente con el propósito de condensar y resumir una acción prolongada a lo largo de un período demasiado extenso y, en todo caso, los momentos desechados en la grabación final no supondrán una merma de información.

En el curso de nuestra investigación hemos verificado cómo una vez asimilado el medio vídeo en la performance, los artistas lo incorporaron plenamente a la acción en forma de monitores, cámaras y proyecciones; hemos estudiado este grupo de performances en el segundo estadio de nuestra escala, la *Interacción*, poniendo de relieve que cuando el actor-ejecutante ha realizado su acción junto a monitores de TV, lo ha hecho sirviéndose de las cualidades dimensionales de éste. En primer lugar, sus moderadas dimensiones facilitan su instalación en prácticamente cualquier espacio expositivo mientras que, por otro lado, su escala hace que se convierta en un objeto muy similar al cuerpo humano. De esta forma, hemos visto cómo con frecuencia el monitor es utilizado por los

artistas para representar la figura humana; al mismo tiempo, estas representaciones del cuerpo humano adquieren en la pantalla un tamaño muy similar al que tendría un interlocutor real, lo que induce en el espectador un alto grado de empatía con las acciones representadas. Hemos hecho notar que, sin embargo, la imagen del monitor de televisión queda constreñida al pequeño volumen de este objeto.

Se ha visto, asimismo, como para superar esta limitación los artistas desarrollaron sus acciones interactuando con proyecciones, tanto de diapositivas como de imágenes en movimiento. Estas imágenes, carentes en sí mismas de dimensiones, inundan la totalidad del espacio donde se desarrolla la acción y, además, no estando ya contenidas en un volumen limitado (el volumen del monitor), permiten superar la escala física de la acción y crear una dimensión espacial donde se desarrolla una nueva acción diferente, en esencia, a la que se lleva a cabo en vivo.

En el tercer nivel que hemos propuesto en nuestra investigación, *Creación*, se ha constatado que la documentación en vídeo de las acciones produjo como resultado inesperado el contacto de la performance con las bases del lenguaje audiovisual. En el proceso descrito para la documentación de las acciones se puede deducir la existencia de una cierta planificación previa al registro y la introducción de elementos significantes propios del lenguaje audiovisual, por elementales que sean, en forma de edición y mediante la selección posterior de los intervalos que conformarán el montaje final. Una vez en contacto con los rudimentos expresivos de la imagen audiovisuales, los artistas comenzaron a concebir acciones que serían luego percibidas mediante esos mismos elementos audiovisuales y en las que las cualidades expresivas del lenguaje audiovisual conforman el significado de la acción.

La flexibilidad que otorgaba el medio videográfico y la relativa sencillez de sus técnicas, posibilitaron que las técnicas narrativas adelantadas por el cine fueran asimiladas para crear una nueva práctica artística, la vídeoperformance. Mientras que la performance realizada en vivo se caracteriza por la utilización del

cuerpo como materia principal de una acción en la que se propone una reflexión en torno al cuerpo y la identidad humana, la vídeoperformance pasó a proponer esta reflexión a través de la imagen audiovisual.

En el análisis realizado a algunas de estas obras se ha podido comprobar que el medio vídeo se ha comportado como un amplificador de los tres componentes básicos en los que se articulan las performances en vivo: el cuerpo, el espacio y el tiempo, propiciando en cada uno de ellos su correspondiente extensión.

En lo que se refiere a la extensión corporal proporcionada por el vídeo, ésta se opera cuando el artista se sitúa entre la cámara y el monitor. Hasta la aparición de los medios audiovisuales, el reflejo especular era el único elemento que podía proporcionar la ilusión del movimiento en una imagen. El *circuito cerrado* de cámara y monitor de televisión proporciona, no sólo una imagen “corregida” del reflejo en la que no existe la inversión, sino que permite al artista modelar la dimensión temporal.

En primer lugar, hay que mencionar el autorretrato, un género artístico tradicional que, al ser reinterpretado a través del medio audiovisual, permitió profundizar con mayor intensidad en los procesos de transformación física y psicológica que anteriormente, con las técnicas clásicas de pintura y escultura, quedaban tan sólo insinuados. Cualquier performance realizada en vídeo quedará siempre cargada con un fuerte componente de narración personal, a modo de autobiografía o autorretrato.

Dos factores han propiciado este hecho; en primer lugar, desde la década de 1970 la mayoría de las performances en vídeo fueron realizadas en un ambiente de aislamiento, posibilitado por la cámara, que se comportaba como registro de la acción y al mismo tiempo sustituía al espectador, mientras que la especificidad técnica del vídeo, a modo de espejo, permitía a los artistas comprobar de manera inmediata el resultado de sus acciones.

La imagen del artista devuelta por el monitor de televisión es sin duda, el más fidedigno autorretrato que pueda realizar el artista. De esta forma, el vídeo permitió a los artistas encontrar a su *doppelgänger*, ese supuesto doble idéntico que posee cualquier individuo y que sustituirá a los artistas en agotadoras labores repetitivas, prolongando sus capacidades y salvando las limitaciones físicas del cuerpo.

En realidad, el doble electrónico del artista es la adaptación de la imagen artística a los tiempos de los medios de comunicación de masas y plasmada, en concreto, en soportes audiovisuales. La correspondiente extensión del cuerpo humano que otorga la tecnología del vídeo ha permitido que éste sea reproducido de forma ilimitada mediante copias exactamente idénticas que han tomado el papel que antes realizaba el cuerpo en la acción.

El vídeo provoca, además, la correspondiente expansión de la dimensión espacio-temporal de la performance. Si las performances desarrolladas en vivo fueron concebidas para desarrollar su acción sobre un lugar determinado del mundo real, el vídeo consigue que esa acción pueda superar los límites físicos de ese lugar y que ni la acción ni el cuerpo del artista queden enclaustrados en ellos.

Asumiendo plenamente los postulados de Marshall MacLuhan, hemos podido comprobar cómo la cámara de vídeo proporciona una extensión artificial del espacio que consigue superar los límites de la *caja italiana* hasta abarcar el mundo visible al completo y, en ocasiones, superar éste creando nuevas dimensiones. Gracias a esta expansión espacial, es posible que el artista se sitúe en una dimensión distinta al espacio de la acción. La presencia de pantallas y monitores de TV proporciona a los actores la capacidad de presentar dos acciones de modo simultáneo: la acción en vivo en el mundo real y la representada en el mundo virtual creado por el medio videográfico.

Se ha puesto de relieve como, en su evolución, este espacio virtual ha ganado en complejidad y ha sido articulado por los artistas de forma que han conseguido desgajar por completo la acción en vivo para trasladarla a ese espacio

adicional: el vídeo-espacio, un lugar construido a través de los elementos audiovisuales donde se desarrolla una acción que sólo puede existir en ese medio.

Finalmente, en lo que se refiere a la extensión de la dimensión temporal que opera el vídeo, éste es capaz de alterar el tiempo propio de la performance, de forma que aquella acción que se realizaba durante el tiempo presente resulte expandida o contraída, o presentada de forma simultánea junto a otras acciones.

En primer lugar hay que considerar que los sistemas de captación de imágenes en movimiento, tanto vídeo como cine, son idóneos para reflejar el desarrollo del proceso artístico, en concreto prácticas de tipo procesual como son la performance y las diversas formas del arte de acción. Hemos comprobado como el movimiento representado en la pantalla no es sino una ilusión óptica y, dado que la acción inicial no puede ser restablecida al haberse desvanecido su tiempo original, la imagen electrónica solo proporciona una recreación que, a su vez, es recompuesta por el espectador. De este modo, la imagen audiovisual no sólo trabaja con tres tiempos (presente, pasado y futuro) sino que, además, su procedimiento técnico permite alterar fácilmente su percepción temporal, evidenciando así sucesos imposibles de percibir mediante la escala de tiempo habitual.

Hacemos constar, de nuevo, que el valor artístico de estas manipulaciones se produce cuando el artista les proporciona un simbolismo expresivo. En primer lugar, para mostrar un proceso que se produce con una rapidez tal que no permite ser percibido, bastaría con aumentar el número de imágenes que se muestran en un segundo. Esta modificación temporal da la impresión que el movimiento se prolonga en el tiempo y, empleada de forma conveniente, consigue dotar de simbología, dramatismo y emotividad a acciones que carecen de ellas en el mundo real.

Al igual que la ralentización supone una ampliación de la dimensión temporal y una dramatización de las situaciones, la alteración del tiempo en el que sucede un proceso mediante su aceleración supone una contracción de lo

percibido. El resultado obtenido condensa sucesos que se desarrollan con movimientos lentos, permitiendo al espectador ser consciente de procesos que en circunstancias normales son tan prolongados que impiden percibir una sucesión temporal y, con ella, movimiento alguno. En definitiva, se puede concluir que la manipulación del marco temporal en que se desarrolla un proceso, implica un profundo cambio de su significado y que corresponde al artista manifestarlo así.

Como consideración final y reflexión general, quisiéramos manifestar que a lo largo de esta investigación hemos podido confirmar la impresión con la que la abríamos: que los terrenos que elegimos para su estudio, la performance y los medios audiovisuales, son extremadamente porosos y permeables; una vez concluido este viaje, podemos añadir que son igualmente inestables e inseguros, tan cambiantes y maleables que somos conscientes que el recorrido habrá variado en tan sólo unos años hasta el punto de hacer necesario un nuevo trazado.

Hemos recorrido un camino extremadamente complejo en el que hemos abordado cuestiones espinosas que luego serán discutidas, y también rebatidas; consideramos que el mero hecho de iniciar un debate será ya todo un logro. En ocasiones el sendero se nos ha presentado angosto por la falta de información, mientras que aquellos tramos que en principio percibíamos amplios y cómodos, se transformaron en difíciles cenagales debido a nuestras carencias. Si hemos conseguido completar el viaje se lo debemos a nuestro guía.

BIBLIOGRAFÍA:

- ABRAMOVIC, Marina y NEGRI, Dobrila De:
Performing Body, Charta, Milán 1998.

- ABRAMOVIC, Marina y CELANT, Germano:
Marina Abramovic: Public Body, Charta, Milán 2001.

- ACCONCI, Vito:
Televisión. furniture & sculpture: the room with the American view, en "Het lumineuze Beeld / The luminous image", Mignot, D. Ed. / StedelijkMuseum, Amsterdam 1984.
Plan vídeo en 10 points, en "Vidéo, Communications" (nº48), Raymond Bellour y Anne Marie Duguet (eds.), 1988.

- ADAMS, Brooks:
Zen and the Art of Video. Interview with Shigeko Kubota, en "Art in America", Feb. 1984.

- AGUADERO, F.:
Diccionario de la comunicación audiovisual, Paraninfo, Madrid 1991.

- AGUNDEZ, José Antonio:
10 hapennigs de Wolf Vostell, Asociación de amigos del Museo Vostell Malpartida/ Editora Regional de Extremadura, Cáceres 1999.

- AIZPURU, Margarita; COLLADO, Gloria y DE LA MOTTE, Helga:
Esther Ferrer, de la acción al objeto y viceversa (catálogo de la exposición en el Koldo Mitxelena Kulturunea, San Sebastián 04/12/1997 a 04/02/1998), Gipuzkoako Foru Aldundia / Diputación Foral de Guipúzcoa, San Sebastián, 1997.

- ALBERTAZZI, Liliana:
La imagen en todos sus estados, en "LÁPIZ Revista Internacional de Arte" (nº69), 1990.

- ÁLVAREZ BASSO, Carlota:

Videoinstalaciones, Catálogo de la Bienal de la Imagen en Movimiento, Visionarios Españoles, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 1992.

- ANLLO, Fátima:

El vídeo como paraíso, en "El Guía" (nº 6), Barcelona jul-sep, 1990.

Ars Video SP1: videocombate, Ars Video Productos, Renteria (Gipuzcoa), Mayo, 1992.

- APOLLONIO, Umbro (ed.):

Futurist Manifestos, Thames and Hudson, Londres 1973.

- ARDENNE, Paul:

Figurar lo Humano en el siglo XX, en "Debats" (nº79), Institució Alfons El Magnánim/Diputació Provincial de València, Valencia 2002-2003.

- ARNHEIM, Rudolf:

El Cine como Arte, Paidós, Barcelona 1990.

-ARROYO PLANELLES, Marta (coord.):

Juan Downey. With energy Beyond these walls (con energía más allá de estos muros), IVAM, Valencia 1998.

- ATSUO, Yamamoto; TIAMPO, Ming y MÈREDIEU, Florence de:

Gutai. Moments de destruction. Moments de Beauté, Blusson, Paris 2002.

- AUSLANDER, Philip:

From Acting to Performance : Essays in Modernism and Postmodernism, Routledge, Londres / Nueva York 1997.

- AZNAR ALMAZÁN, Sagrario:

El Arte de Acción, Nerea, Ondarribia 2000.

- BARROSO, Jaime:

Lenguaje y realización en la televisión y el vídeo, en "Telos" (nº9), Marzo Mayo, Fundesco, Madrid 1987.

- BATTCKOCK, Gregory (ed.):

Art of Performance: A Critical Anthology, E.P. Dutton, Nueva York 1985.

- BAUDRILLARD, Jean:

El éxtasis de la comunicación en la Postmodernidad, Siglo veintiuno, Madrid, 1984.

Cultura y simulacro, Kairós, Barcelona, 1978.

- BECK, Stophen:

Image Processing and Video Synthesis, en "Video Art. An Anthology", Ira Schneider y Beryl Korot (eds.), 1976.

- BELL, Elizabeth:

Theories of Performance, Sage Publications Inc., Thousand Oaks CA, 2008.

- BELLOIR, Dominique:

Video Art Explorations, en "Cahiers du Cinéma" (Hors de série), Ed. L'étoile, Paris, 1981.

No hay auténtica ficción en vídeo, en "Telos" (nº 9), Fundesco, Madrid 1987.

- BELLOUR, Raymond:

Entretien avec Bill Viola: L'espace à pleine vent, en "Oú va la vidéo?", Cahiers du Cinéma, Jean Paul Fargier (ed.), 1986.

L'utopie Vidéo. Être où ne pas être d'avant garde, en "Oú va la vidéo?", Cahiers du Cinéma (hors série no.14), Jean Paul Fargier (ed.) 1986.

Les bords de la fiction, en "Video by Artist 2", Elke Town (ed.), 1986.

La doble hélice, en "Passages de L'Image", Fundación Caixa de Pensions Barcelona, 1991.

- BENJAMIN, Walter:

La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, en "Discursos interrumpidos", Taurus, Madrid, 1973.

- BEGOC, Janig; BOULOCH, Nathalie y ZABUNYAN, Elvan (dir.): *La performance. Entre archives et pratiques contemporaines*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes 2011.
- BERGHAUS, G:
Italian Futurist Theatre, Clarendon Press, 1998.
- BERGER, René:
Videoarte: Búsquedas y experiencias. El contradesafío televisivo, en "Cimal" (nº16), Valencia, 1982.
Le probleme de la description vidéo, en "Vidéo", René Payant (ed.), 1986.
Arte y comunicación, Gustavo Gili, Barcelona, 1976.
- BERNÁLDEZ, Carmen:
Beuys, Nerea, Ondarribia 1999.
- BIJVOET, Marga:
How intimate can art technology really be? A Survey of The Art and Technology Movement of the Sixties, en "Culture, Technoloy & Creativity in the Late Twentieh Century", Philip Hanward (ed.), John Libbey & Company Ltd., London, 1990.
- BIRINGER, Johanes:
Media and performance: along the border, John Hopkins University Press, Baltimore 1998.
- BODDY, William:
Paper Tiger Television: la télé de guérrilla revisitée, en "Vidéo, Communications" (nº48), Reymond Bellour y Anne Marie Duguet (eds.), 1988.
- BOICOS, Chris:
Where Can Video Art Go Now? A Genre Comes of Age, en "Art International" (nº13), invierno, 1990.
- BONET, Eugeni:
Desmontaje, Film. Video/Apropiación. Reciclaje, Instituto Valenciano de Arte Moderno, Valencia 1993.

El Futur(ism)o de la imagen en movimiento, en “Bienal de la Imagen en Movimiento'90”. José Ramón Pérez Ornia (ed.), 1990.

El vídeo en el entorno artístico, en “LÁPIZ Revista Internacional de Arte” (nº 62), 1989.

En torno al vídeo, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1980.

Evolución de la videografía en España, en “Nuevas tecnologías en la vida cultural española”, Raul Rispa ed., Ministerio de Cultura y Fundesco, Madrid 1985.

La instalación como hipermedio, en “Media Culture”, Gianetti, C. ed. L'Angelot. Barcelona 1995.

La videoinstalación. Dentro y fuera de su casilla, en “LÁPIZ Revista Internacional de Arte” (nº 71), 1990.

Metavideo. Del estado del vídeo, su historia y estética, en “La imagen sublime. Vídeo de creación en España (1970 1981)”, Manuel Palacio (ed.), 1987.

Polivideo: el vídeo en plural, en “Telos” (nº 9), Marzo–Mayo, Fundesco, Madrid 1987.

State of the (Vídeo) art, en “LÁPIZ Revista Internacional de Arte” (nº 65), 1990.

– BONET, Eugeni, DOLS, Joan, MERCADER, Antoni y MUNTADAS, Antoni (eds.):

En torno al vídeo, Gustavo Gili, Barcelona 1980.

– BOURRIAUD, Nicolas:

La provocation et l'art contemporain, en “BEUAX ARTS” (nº182), París Jul./1999.

– BOYLE Deirdre,

Guerrilla TelevisiOn, Tanam Press, NuevaYork 1985.

– BOZAL, Valeriano:

La crisis del objeto artístico, en “Modernidad y Postmodernidad” Col. Historia del Arte (nº50), Grupo 16, Madrid, 1993.

– BREA, José Luis:

Nuevas estrategias alegóricas, Colección Metrópolis, Editorial Tecnos, Madrid, 1991.

Las auras frías, Anagrama, Barcelona, 1991.

Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: Postfotografía, postcinema, postmedia, en "Acción Paralela" (nº 5), Enero 2000.

-BRECHT, Stefan:

The Theatre of Visions: Robert Wilson, Suhrkamp, Frankfurt 1979.

-BUCHMULLER, Eva:

Squat Theatre, Artists Space Eds., Nueva York 1996.

-CALVESI, Maurizio:

Studi sul futurismo, Laterza, Bari 1975.

-CANO, Antonio:

Tanto abre el hombre su brazos cuanto es su altura, Círculo de Bellas Artes, Madrid, 1988.

-CARR, Cynthia:

Performance at the End of the Twentieth Century, Wesleyan University Press, 1993.

-CASTRO FLÓRES, Fernando:

Noman's Land, Bricolage, Rost Ready-Made, Antifetichismo en torno al cupero de alquiler, en "Debats" (nº79), Institució Alfons El Magnánim/Diputació Provincial de València, Valencia 2002-2003.

-CEBALLOS, Edgar:

Principios de dirección escénica, Gaceta, México, 1992.

-CELANT, Germano:

Futurism as Mass Avant-Garde, en "Futurism and the International Avant-Garde", ed. Anne d'Hrnoncourt, Philadelphia Museum of Art, Filadelfia 1980.

-CLARAMONTE, Jordi:

Arte de contexto, Nerea, Donostia 2011.

– CODESAL, Javier:

¿Qué hacemos con el vídeo?, en “Contracampo” (nº39), Instituto de Cine y Radio TV de Valencia, Valencia 1985.

– CREGO, Juan Andrés:

La institucionalización del video arte en España. Influencia de las instituciones en un arte en formación, Universidad del País Vasco, Departamento de Pintura de la Facultad de BB.AA., Bilbao 1994.

– CROW, Thomas:

El esplendor de los sesenta: arte americano y europeo en la era de la rebeldía, 1955–1969, Akal, Madrid 2001.

– CUETO Juan:

El complejo de los Orígenes, I Festival Nacional de Vídeo, Consejería de Cultura Comunidad de Madrid y Circulo de Bellas Artes, Madrid 1984.

– DAVIES, Douglas y SIMMONS, Allison (eds.):

The New Televisión: A public Art, The MITT Press, Cambridge / Londres 1977.

– DELEUZE, Giles:

La imagen en movimiento, Paidós, Barcelona 1994.

– DIBEDIER, Alain y COSTE CERDAN, Nathalie:

Romper las Cadenas. Introducción a la post-televisión, Gustavo Gili, Barcelona 1990.

– DOLS RUSIÑOL, Joaquim:

La revolución del vídeo, en “I Festival Nacional de Vídeo”, Círculo de Bellas Artes, Madrid, 1984.

La Videoperformance, en VV.AA.: “Estudios sobre Performance”, Centro Andaluz de Teatro, Sevilla 1993.

– DONKER, Janny:

The President of Paradise: A traveller's account of Robert Wilson's the CIVIL warS, International Theatre Bookshop, Amsterdam 1985.

- DORFLES, Gillo:

La televisión como canal de una mera expresividad visual, en "Cimal" (nº 16), Colegio de Arquitectos, Valencia, 1982.

- DOUG, Hall y FIFER, Sally Jo (eds.):

Illuminating video: an essential guide to video art, Aperture / Bay Area Video Coalition, San Francisco 1990

- DOWNEY, Juan:

El olor del aguarrás, en "Vídeo porque Te Ve", Ediciones Visuala, Santiago de Chile, 1987.

-DUGUET, Anne Marie:

Performance vidéo, en: "Vidéo, la mémoire au poing", Hachette col. L'échappée belle, Paris 1981.

Video and Theater, en: "The Arts for Television", Dorine Mignot y Kathy R. Huffman (eds.), 1987.

- ECHEVARRÍA, Guadalupe:

El arte y el vídeo: referencias, en: "La Imagen Sublime", Manuel Palacio ed.. Centro de Arte Reina Sofía y Ministerio de Cultura, Madrid 1987.

- ELKINS, James:

El final de la teoría de la mirada, en: "Debats" (nº79), Institució Alfons El Magnànim/Diputació Provincial de València, Valencia 2002-2003.

-FAGONE, Vittorio:

Comme j'aimerais écouter les images, en : "Où va la vidéo?", Cahiers du Cinéma, Jean Paul Fargier (ed.), 1986.

- FARGIER, Jean-Paul:

Video Art: Wolf Vostell. Le grand trauma, en : "Cahiers du Cinéma" (nº332), Febrero 1982.

Nam June Paik et Shigeko Kubota, en: "Cahiers du Cinéma" (nº341), Noviembre 1982.

-FERRER, Esther:

Entrevista con Lea Lublin: Juicio a la imagen, en: LÁPIZ Revista Internacional de Arte (nº59), 1989.

-FERRÉS i Prats, Joan:

El vídeo, enseñar vídeo, enseñar con el vídeo, Gustavo Gili, Barcelona 1991.

-FOSTER, Hal (ed):

La postmodernidad, Kairós, Barcelona 1983.

-FUSCO, Coco (ed.):

Corpus Delecti: Performance Art of the Americas, Routledge, Londres / Nueva York 1999.

-GALASSO, Sabrina y VALENTINI, Valentina (eds.):

Squat Theatre, Rubbettino, Roma 1998.

-GALI, Montserrat:

El arte en la era de los medios de comunicación, Fundesco, Madrid 1988.

-GIANETTI, Claudia:

Marcel-lí Antúnez Roca. Performances, objetos y dibujos, Media Centre d'Art i Disenny, Barcelona 1998.

-GOLDBERG, Roselee:

Performance Art, Destino, Barcelona 1996.

Performances: l'art en action, Thames and Hudson, Paris 1990.

Space as Praxis en: "Studio International" (nº 977), Septiembre/Octubre 1975.

-GONZALEZ REQUENA, Jesús:

El discuso televisivo: Espectáculo de la postmodernidad, Cátedra, Madrid 1988.

- GORDON, Mel:

Dada Performance, PAJ Publications, Nueva York 1987.

-GRAY, John:

Action Art: A Bibliography of Artists' Performance from Futurism to Fluxus and Beyond, Greenwood Publishing Group, Westport 1993.

-GUASCH, Ana María:

El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural, Alianza Editorial, Madrid 2000.

-GUBERN, Román:

La mirada opulenta. (Exploración de la iconosfera contemporánea), Gustavo Gili, Barcelona 1987.

¿La revolución videográfica es una verdadera revolución, en: "Telos", (nº9), Madrid, 1987.

Vídeo Arte: Pasado y Futuro. Entre el Arte y la Tecnología, en el catálogo "II Festival Nacional de Video", 1986.

- HAAS, Patrick de:

De l'art cinéma a l'art vidéo: romarques sur quelques presupposes, en "Technologies et imaginaires", Maria Klonaris y Katerina Thomadaki (eds.), 1990.

- HALL, David:

Early Video Art: A Look at a Controversial History, en KNIGHT, Julia (ed.): "Diverse Practices: A Critical Reader on British Video Art", John Libbey, Montrouge 1996.

- HARAWAY, Donna:

Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature, en *A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, Routledge, Nueva York 1985.

- HENDRICKS, Geoffrey (ed.): *Critical Mass: Happenings, Fluxus, Performance, Intermedia, and Rutgers University, 1958-1972*, Mead Art Museum / Rutgers University Press, Newark 2003.

-HOGHE, Raimund:

Pina Bausch. Historias de Teatro-Danza, Ultramar Editores, Barcelona 1988.

- HOLMBERG, Arthur:

The Theatre of Robert Wilson, Cambridge University Press, Cambridge 1997.

- HOOD, Woodrow y GENDRICH, Cynthia:

"Peformance Review: House/Lights" en *Theatre Journal* (vol. 50, nº 3), 1998.

- HERRIGAN, Bill:

Sadie Benning or the Secret Annex, en: "ARTJOURNAL", Dic./ 1995.

-HOWELL, Anthony:

The analysis of performance art: a guide to its theory and practice, Harwood Academic Publishers, Amsterdam 2000.

-HUELSENBECK, Richard:

Avant Dada. El Club Dadá de Berlín, Alikornio, Barcelona 2000.

-HUGHES-FREELAND, Felicia (ed.):

Ritual, Performance, Media, Routledge, Londres / Nueva York 1998.

-HULTON, Pontus:

Futurismo and futurismi, Bompioni, Milán 1986.

-JONES, Amelia y STEPHENSON, Andrew (eds.):

Performing the body, performing the text, Routledge, Londres / Nueva York 1999.

- KAPROW, Allan:

The Education of the Un-Artist, Part I, en: "ArtNews" (febrero de 1971).

- KAYE, Nick:

Site Specific Art: Performance, Place and Documentation, Routledge, Londres / Nueva York 2000.

- KIRBY, Michael y NES KIRBY, Victoria:

Futurist performance, PAJ Publications, Nueva York 1986.

-KIRBY, Michael:

Happenings. An illustrated anthology, E.P. Dutton & Co. Inc., Nueva York 1966.

-KLOTZ Heinrich:

Moving Image: Electronic Art, Fundación Miró, Barcelona 1992.

-KRAUSS, Rosalind:

La escultura en el campo expandido, en: FOSTER, Hal: "La posmodernidad", Kairós, Barcelona 1985.

Corpus Delicti, en: "Debats" (nº79), Institució Alfons El Magnànim/Diputació Provincial de València, Valencia 2002-2003.

"Video: The Aesthetics of Narcissism", en *October* (Vol.1), 1976

-KRIESCHE, Richard:

Sociedad electrónica: (Aportación para una teoría general de los medios electrónicos en una cultura electrónica), en "Cimal" (nº1 6), Valencia 1982.

- LARA GARCIA, Antonio:

Lenguaje del cine y lenguaje del vídeo, en el catálogo del "II Festival nacional de Vídeo", Círculo de Bellas Artes, Comunidad de Madrid. Madrid, 1986.

- LEBEL, Jean-Jacques:

Le happening, Nueva Visión, Buenos Aires, 1966.

- LINDSAY, Rachel:

El arte de la imagen en movimiento, Fundación de Cultura del Ayuntamiento de Oviedo, Oviedo 1995.

-LLEDÓ, Juan Carlos:

Marina Abramovic. El puente. Una exposición retrospectiva, Consorci de Museus de la Generalitat Valenciana, Valencia 1998.

- LOTMAN, Yuri:

Estética y semiótica del cine, Gustavo Gili, Barcelona.

-LOZANO BARTOLOZZI, María del Mar:

Wolf Vostell, Nerea, Ondarribia 2000.

-LONDON, Barbara:

Electronic Explorations, en "Art in America", Mayo 1992.

Multimedia y Arte, I Bienal de Imagen en Movimiento, MNCARS, Ministerio de Cultura, Madrid 1990.

-LUCIE SMITH, Edward:

Movimientos Artísticos desde 1945, Destino, Barcelona 1991.

- MANDER, Jerry: *Four Arguments for the Elimination of Television*, William Morrow Paperbacks, Nueva York 1978, p. 349.

- MARTÍNEZ HERNÁEZ, Ángel:

El cuerpo imaginado de la Modernidad, en: "Debats" (nº79), Institució Alfons El Magnànim/Diputació Provincial de València, Valencia 2002-2003.

- MARANZA, Bonnie (ed.):

Squat Theatre, Performing Arts Journal, 1983.

- MARCHAN FIZ, Simón:

Del arte objetual al arte del concepto. Las artes plásticas desde 1960. Madrid, Alberto Corazón, 1972.

- MARTEL, Richard (dir.):

Art action, 1958-1998, Intervention Ed., Quebec 20001.

-MARTEL, Richard (ed.):

Arte de acción (2 vols.), IVAM, Valencia 2004.

-MARZO, Jorge Luis:

La mirada impaciente., en: "LÁPIZ Revista Internacional de Arte" (nº 90), 1992.

- McEVILLEY, Thomas:

Performing the Present Tense, en: "Art in America", Abril 2003.

- McGEE, Micki:

Narcisism, Feminism and Video Art. Some Solutions to the Problem of Representation, en: "Heresies" (nº 12), 1981.

- McLUHAN, Marshall:

El medio es el mensaje, Paidós, Buenos Aires 1969.

- MELLENCAMP, Patricia:

Avant-garde TV. Simulation and Surveillance, en: "Video", René Payant (ed.), 1986.

-MERA, Esther Mera:

Videoinstalaciones, videoesculturas, Videoengendros, en: "LÁPIZ Revista Internacional de Arte" (nº50), Madrid 1988.

- MERCADER, Antoni:

Los usos de las tecnologías de grabación, en: "Nuevas Tecnologías en la Vida Cultural española", Ministerio de Cultura y Fundesco, Madrid 1985.

-MITRY, Jean:

Historia del cine experimental, Fernando Torres, Valencia 1974.

- MOCAN, Rodica:

" Klaus Obermaier - "My work is not simply visualization. It's a totally different thing!" en *Ekphrasis - Images, Cinema, Theatre, Media* (Vol.10, nº. 2: Recycling Images: Adaptation, Manipulation, Quotation in the Digital Age), 2013.

- MOLES Abraham:

L'image. Communication fonctionnelle, Casterman, París 1981.

- MUMFORD, Lewis:

Arte y técnica, Nueva Visión, Buenos Aires 1957.

- NEMSER, Cindy:

"Subject-object Body Art", en *Arts Magazine* (Vol. 46, nº.1), 1971.

- OLIVARES, Rosa:

Francesc Torres. Arte es lo que hago, pero no en lo que pienso, en: "LÁPIZ Revista Internacional de Arte" (nº77), 1990.

-ORTUÑO, Pedro:

El quinto sentido del pájaro carpintero, Consejería de Cultura, Educación y Turismo de la región de Murcia, Murcia 1990.

-PAIK, Nam June y SCHIMMEL, Paul:

Abstract Time, en : "Ars Magazine", (Vol.14, nº.4), 1974.

- PAIK, Nam June:

Video, Vidiot, Videologie, en: BATTCKOCK, Gregory (ed.), "New Artists Video", 1978.

Art and Satellite, en: MIGNOT, Dorine (ed.), "The Luminous Image" ,1984.

La Vie, Satellites, One Meeting - One Life, en: HANHARDT, John (ed.), "Video Culture: A Critical Investigation", 1986.

-PALACIO, Manuel:

Un acercamiento al vídeo de creación en España, en: "Telos" (nº9), Fundesco, Madrid 1987.

Cartografía vídeo, en: "La imagen sublime", M.Palacio ed. Madrid, 1987.

El vídeo: poesía electrónica del siglo XX, en: "LÁPIZ Revista Internacional de Arte" (nº.49), 1988.

-PAPA, Sania:

El espacio como experiencia del lugar, en: "LÁPIZ Revista Internacional de Arte" (nº.72), 1990.

-PAVIS, Patrice:

Diccionario del teatro, Paidós Comunicación, Barcelona 1998.

- PÉREZ ORNIA, José Ramón:

El arte del vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental, RTVE/Serbal, Barcelona 1991.

- PHELAN, Peggy:

Unmarked. The politics of performance, Routledge, Londres 1993.

- PHELAN, Peggy/ OBRIST, Hans-Ulrich y BRONFEN, Elizabeth:

Pipilotti Rist, Phaidon Press Ltd., Londres / Nueva York, 2001,

- POPPER, Frank:

Arte, acción y participación. El artista y la creatividad hoy, Akal, Madrid, 1989.

- QUADRI, Franco; BERTONI, Franco y STEARNS, Robert:

Robert Wilson, Rizzoli, Nueva York 1998.

-REKALDE-IZAGUIRRE, Josu:

Vídeo. Un soporte Temporal para el Arte, Servicio Editorial Universidad del País Vasco, Bilbao 1995.

- RICO, Pablo J., ABRAMOVIC, Marina y WULFFEN, Thomas:

Marina Abramovic. The Bridge/El puente, Generalitat Valenciana, Valencia 1998.

- RICHTER, Johann Paul Friedrich (Jean Paul):

Blumen, Frucht und Dornenstücke oder Ehestand, Tod und Hochzeit des Armenadvokaten F. St. Siebenkäs im Reichsmarktflucken Kuhschnappel, (3 Vols) Berlin 1796-1797.

-RILEY, Bob:

Comic Horror. The Presence of Television in Video Art, en: "The Arts for Television", Dorine Mignot y Kathy R. Huffman (eds.), 1987.

- ROSS, David:

Douglas Davis. Video Against Video, en "Ars Magazine" (Vol.49, nº4), 1974.

- SÁNCHEZ, José Antonio:

Dramaturgias de la Imagen, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca 2002.

Artes de la escena y de la acción en España, Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha. Cuenca, 2006.

-SANDFORD, Mariellen R.:

Happenings and Other Acts (Worlds of Performance), Routledge, Londres/Nueva York 1995.

- SARMIENTO, José Antonio:

El arte de la acción: Nitsch, Mühl, Brus, Schwarzkogler", Colección Archivo Francesco Conz, Viceconsejería de Cultura y Deportes, Santa Cruz de Tenerife 1999.

-SAUQUET, Sílvia (coord.):

"Matthew Barney. Cremaster 1 / cremaster 5, Fundació la Caixa, Barcelona 1998.

- SCHNEIDER, Rebeca:

The Explicit Body in Performance, Routledge, Londres /Nueva York 1997.

-SHAMBERG, Michael:

Guerrilla Television, Holt, Rhinehart and Wiston (ed.), Nueva York 1971.

-SHARP, Willoughby:

Videoperformance, en "Video Art. An Anthology", Ira Schneider y Beryl Korot (eds.), 1976.

-STURKEN, Marita:

TV as a Creative Medium: Howard Wise and Video Art, en: "Afterimage" (Vol.LI, nº10), 1984.

La elaboración de una historia, paradojas en la evolución del vídeo, en: "El Paseante" (nº12), 1989.

-SOLANS, Piedad:

Accionismo Vienés, Nerea, Ondarribia 2000.

-SZEEMANN, Harald:

Video, Myths and the Museum, en DAVIS, Davis y SIMMONS, Allison (editores): *The New Television: A Public/Private Art*, The MIT Press, Cambridge, MA. Y Londres, 1977.

-TAMBELLINI, Aldo:

Synaesthetic Videotapes, en: "Expanded Cinema", Gene Youngblood (ed.), 1970.

-THOMAS, Karin:

Kunst Praxis heut. Eine Dokumentation der aktuellen Ästhetik, Du Mont Reiseverlag, Ostfildern 1985.

-TREFOIS, Jean Paul:

From Video Art to Art, en: "The Luminous Image", Dorine Mignot (ed.), 1984.

-VIRILIO, Paul:

TV Cubisme, en : "Oú va le vidéo, Cahiers du Cinéma", Jean Paul Fargier (ed.), 1986.

-WALTHER, Franz Erhard:

Werkmonographie, DuMont, Colonia 1972

-WARR, TRACEY y JONES, Amelia:

The artist's body, Phaidon Press, Nueva York 2000.

-WILLIAMS, Emmet:

My Life in Fluxus: And Viceversa, Thames and Hudson, Londres 1992.

-WILSON, Robert:

The Theater of Images, Harper and Row, Nueva York 1984.

-WOOSTER, Ann-Sargent:

Reach Out and Touch Someone The Romance of Interactivity, en: "Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art", Doug Hall and Sally Jo Fifer (ed.), 1990.

- WYVER, John:

Video Art and Television, en: "Sight and Sound" (Vol.57 nº2), 1988.

Video Installations, en: "Sight and Sound" (Vol.58 nº3), 1989.

La imagen en movimiento: Una historia de los medios audiovisuales, Filmoteca Valenciana IVAECM, Valencia 1992.

-YALKUT, Jud:

TV as a Creative Medium at Howard Wise", Ars Magazine vol.44, nº.18, septiembre/octubre, 1969.

-YOUNGBLOOD, Gene:

Nam June Paik: Cathode Karma, en: "Expanded Cinema", Gene Youngblood (ed), 1970.

Art, Entertainment, Entropy, en: "Video Culture: A Critical Investigation", John Hanhardt (ed.) 1986.

- ZAYA, Octavio:

Bill Viola, en "El Paseante" (nº12), 1989.

- ZUNZUNEGUI, Santos:

Video arte: fragmentos de una imagen, en "Contracampo" (nº33), Instituto del cine y la radio-TV de Valencia, Valencia 1983.

El espacio del sentido y escritura narrativa en el video de creación, en "Telos" (nº9), Fundesco, Madrid 1987.

Pensar la Imagen, Cátedra / Universidad del País Vasco, Madrid 1989.

-VV.AA:

Bill Viola. Más allá de la mirada (imágenes no vistas), MNCARS, Madrid 1993.

-VV.AA.:

Desmontaje: Film, vídeo/apropiación, reciclaje, IVAM Centre Julio González / Conselleria de Cultura de la Generalitat valenciana, Valencia. 1993.

-VV.AA.:

Electronic Art: Moving Image, Fundación Joan Miró, Barcelona.1992.

-VV.AA.:

Estudios sobre Performance, Centro Andaluz de Teatro, Sevilla 1993.

-VV.AA.:

Gary Hill, IVAM, Valencia 1993.

-VV.AA.:

Gary Hill. Hand HearD / Withershins / Midnight Crossing, MACBA, Barcelona 1998.

-VV.AA.:

Hermann Nitsch: El teatro de orgías y misterios, Centro Cultural La Beneficència / Diputación Provincial, Valencia 1996.

-VV.AA.:

La Imagen Sublime. Vídeo de creación en España 1970-1987, Centro de Arte Reina Sofía. Ministerio de Cultura. Madrid 1987.

-VV.AA.:

Luces, cámara, acción (...) ¡Corten!. Videocreación el cuerpo y sus fronteras, IVAM Centre Julio González / Conselleria de Cultura de la Generalitat valenciana, Valencia 1997.

-VV.AA.:

Señales de vídeo. Aspectos de la videocreación española de los últimos años, Centro de arte Reina Sofía, Madrid 1995

-VV.AA.:

Video Drive-In, IVAM Centre Julio González / Conselleria de Cultura de la Generalitat valenciana, Valencia, 1989.

-VV.AA.:

Videoculturas de fin de siglo, Cátedra, Colección Signo e imagen. Madrid, 1990.

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES		PÁG.
Fig. 1	Anónimo: <i>Kouros de Anavssos</i> , hacia 530 a. c.	36
Fig. 2	Anónimo: <i>Apoxyomenos Clementino</i> , hacia 330 a. c.	36
Fig. 3	Andrea Mantegna: <i>Martirio de San Sebastián</i> , 1457	37
Fig. 4	Robert Cappa, <i>Muerte de un miliciano</i> , 1936	38
Fig. 5	Hans Namuth: Jackson Pollock trabajando en una de sus telas, 1950	41
Fig. 6	Yves Klein: <i>Saut dans le vide</i> , 1960	42
Fig. 7	Yves Klein: <i>Anthropometries du periode bleu</i> , 1960	42
Fig. 8	Piero Manzoni: <i>Huevo escultura</i> , 1960	43
Fig. 9	Piero Manzoni: <i>Escultura viva</i> , 1961	43
Fig. 10.1 y 10.2	Yoko Ono: secuencia de <i>Wall piece for orchestra</i> , 1962	44
Fig. 11.1 y 11.2	Carolee Schneemann: <i>Meat Joy</i> , 1964	45
Fig. 12	Los objetos dispuestos para <i>Ritmo Cero</i> , 1974	46
Fig. 13.1 y 13.2	Marina Abramovic: <i>Ritmo Cero</i> , 1974	47
Fig. 14.1 y 14.2	Dennis Oppenheim: <i>Two stage Transfer Drawing</i> , 1972	48
Fig. 15	Man Ray: <i>El violón de Ingres</i> , 1924	48
Fig. 16	Rachel Lachowicz: <i>Red not Blue</i> , 1995	48
Fig. 17.1 y 17.2	Rachel Lachowicz: <i>Red not Blue</i> , 1995	49
Fig. 18.1 y 18.2	Martin Creed, <i>Sick Film</i> , 2006	50
Fig. 19	Martin Creed: <i>Sick Film</i> , 2006–2009	50
Fig. 20	Kazuo Shiraga, <i>Desafiando Barro</i> , 1955	53
Fig. 21	Saburo Murakami: <i>Penetrando por Muchas Pantallas de Papel</i> , 1956	53
Fig. 22	Shozo Shimamoto: <i>Pintando Arrojando Botellas de Pintura</i> , 1956	55
Fig. 23	Uno de los tres espacios que conformaron <i>18 Happenings in 6 parts</i> , 1959	59
Fig. 24	Allan Kaprow toca la flauta en uno de los <i>18 eventos</i>	59
Fig. 25.1 y 25.2	Wolf Vostell: <i>Das Theater ist auf der Strasse</i> , 1958	64
Fig. 26	John Cage, <i>4'33"</i> , 1952	65

Fig. 27	Nam June Paik, Joseph Beuys, Tomas Schmit, Bengt af Klintberg, Arthur Köpcke, Wolf Vostell, George Maciunas, Alison Knowles y Daniel Spoerri: <i>Graphis No.118</i> , 1963	67
Fig. 28.1 y 28.2	Cartel anunciador de Festum Fluxorum, Dusseldorf, 2 y 3 de febrero de 1963 (izda.) y octavilla impresa con el manifiesto Fluxus (dcha.)	68
Fig. 29.1 y 29.2	Alison Knowles: <i>Make a salad</i> , 2012	71
Fig. 30.1 a 30.4	Emmett Williams: <i>Alphabet Simpony</i> , 1962	72
Fig. 31.1 y 31.2	Milan Knížák: <i>Lying Down Ceremony</i> , 1968	73
Fig. 32.1 y 32.2	Dick Higgins: <i>Diagrama Intermedia</i> , 1995	75
Fig. 33	Erhard Walther: <i>Zentriert</i> , 1965	77
Fig. 34	Erhard Walther: <i>Über Arm</i> , 1967	77
Fig. 35	Erhard Walther: <i>Kope zu Kopf über Kopf</i> , 1967	77
Fig. 36	Erhard Walther: <i>Kopf Leib Glieder</i> , 1967	77
Fig. 37	Erhard Walther: <i>Plastische Rede</i> , 1983	78
Fig. 38	Erhard Walther: <i>Stride Plinthes and Stand Pieces</i> , 2012	78
Fig. 39	Man Ray: <i>Marcel Duchamp como Rose Sélavy</i> , 1921	80
Fig. 40	Bruce Nauman, <i>Self Portrait as a Fountain</i> , 1966	80
Fig. 41.1 y 41.2	Denis Oppenheim: <i>Reading Position for Second Degree Burn</i> , 1970	80
Fig. 42	Gina Pane: <i>Action Escalade non-anesthésiée</i> , 1971	81
Fig. 43.1 y 43.2	Gilbert y George: <i>The Singing Sculpture</i> , 1969	82
Fig. 44.1 y 44.2	Barry LeVa: <i>Velocity Piece</i> , 1970	83
Fig. 45.1 y 45.2	Suzanne Lacy, <i>Rape is</i>	85
Fig. 46.1 y 46.2	Suzanne Lacy, Judy Chicago, Sandra Orgel y Aviva Rahmani, <i>Ablutions</i> , 1972	86
Fig. 47	Joseph Beuys: <i>I Like America and America Likes Me</i> , 1974	87
Fig. 48	Joseph Beuys: <i>I Like America and America Likes Me</i> , 1974	87
Fig. 49	Bruce Nauman: <i>Dance or Exercise on the Perimeter of a Square</i> , 1967-68	89
Fig. 50	Ana Mendieta: <i>Glass on Body</i> , 1972	90
Fig. 51	Jana Sterbark: <i>Remote Control</i> , 1989	90

Fig. 52	Wolf Vostell. <i>Deutscher Ausblick</i> 1958	101
Fig. 53	Wolf Vostell. <i>TV-dé-coll/age: Ereignisse für Millionen</i> . 1959-1961	101
Fig. 54	Nam June Paik, <i>V-yramid</i> , 1982	101
Fig. 55	Nam June Paik, <i>Miss Rheingold</i> , 1993	101
Fig. 56	Nam June Paik: <i>Exposition of Music - Electronic Television</i> , 1963	102
Fig. 57	Nam June Paik: <i>TV Rodin</i> , 1975	103
Fig. 58.1 y 58.2	Wolf Vostell: <i>TV-Begräbnis</i> , 1963	103
Fig. 59.1 y 59.2	Ant Farm: <i>Media Burn</i> , 1975	104
Fig. 60.1 y 60.2	Top Value Television: <i>The World's Largest TV Studio</i> , 1972	105
Fig. 61.1 y 61.2	Allan Kaprow: <i>Fluids</i> , 1967	106
Fig. 62	Chris Burden: <i>Shoot</i> , 1971	107
Fig. 63	Chris Burden herido en el brazo tras la acción de <i>Shoot</i>	107
Fig. 64.1 y 64.2	Marina Abramovic y Ulay: <i>Relation in Space</i> , 1976	108
Fig. 65.1 y 65.2	Marina Abramovic y Ulay: <i>Light / Dark</i> 1977-1978	109
Fig. 66.1 a 66.4	Joseph Beuys: <i>Filz TV</i> , 1966-1970	111
Fig. 67	Douglas Davis: <i>Handling (The Austrian Tapes)</i> , 1974	112
Fig. 68	Douglas Davis: <i>Lifting (The Florence Tapes)</i> , 1974	112
Fig. 69	El público instalado en una sala contigua observa la acción a través de monitores	113
Fig. 70	Cris Burden: <i>Velvet Water</i> , 1974	113
Fig. 71.1 y 71.2	Nil Yalter y Nicole Croiset: <i>Les Rituals</i> , 1980	114
Fig. 72.1 a 72.4	Egle Rakauskaite: <i>In Honey</i> , 1996	116
Fig. 73.1 y 73.2	Orlan: (izda.) <i>Opera-Opération</i> , 1991 y (dcha.) <i>Omniprésence</i> , 1993	119
Fig. 74.1 y 74.2	Nam June Paik y Suhya Abe: <i>Robot K-456</i> , 1964	123
Fig. 75	Nam June Paik y Charlotte Moorman junto a K-456 interpretan <i>Opera's Robot</i> en el Hudson Hall, 1964	123
Fig. 76	K-456 interactúa con los transeúntes en las calles de Nueva York, 1964	123
Fig. 77.1 a 77.3	Nam June Paik: secuencia de <i>Primera catástrofe del Siglo XXI</i> , 1982	124
Fig. 78	Chico MacMurtrie: <i>Tumbling Man</i> , 1991	125

Fig. 79	Chico MacMurtrie imita la pose de <i>Skeletal reflections</i> , 1997	127
Fig. 80	Chico MacMurtrie: <i>Skeletal reflections</i> desarrollada como instalación, 2003	127
Fig. 81	Stelarc: <i>Suspension</i> , 1976	129
Fig. 82	Stelarc: <i>Ear on Arm Suspension</i> , 2012	129
Fig. 83	Stelarc: <i>Third Hand</i> , 1980–1998	130
Fig. 84	Stelarc: <i>Exoskeleton</i> , 2013	130
Fig. 85	Stelarc: <i>Parasite: Event for Invaded and Involuntary Body</i> , 1997	130
Fig. 86	Marcel.lí Antúnez Roca y Segi Jordà: <i>Joan l'home de carn</i> , 1992–1993	132
Fig. 87.1 y 87.2	El rostro de Marcel.lí Antúnez Roca deformado por las prótesis controladas por los espectadores de <i>Epizoo</i> , 1994	133
Fig. 88	Marcel.lí Antúnez Roca y tras él, su doble virtual creado por <i>Epizoo</i> , 1994	133
Fig. 89	Center for New Art Activities/La Mamelle: <i>Two Way Demo</i> , 1977	134
Fig. 90.1 y 90.2	Douglas Davies, <i>The Last Nine Minutes</i> , Documenta VI de Kassel, 1977	135
Fig. 91	Intervención de George Plimpton en <i>Good Morning Mr. Orwell</i> , 1984	136
Fig. 92	John Cage maneja un instrumento creado por él mismo	136
Fig. 93	Intervención de Charlotte Moorman en <i>Good Morning Mr. Orwell</i> , 1984	136
Fig. 94	Intervención de Peter Gabriel y Laurie Anderson en <i>Good Morning Mr. Orwell</i> , 1984	136
Fig. 95.1 y 95.2	Nina Sobell y Emily Hartzell: <i>Alice Sat Here</i> , 1995	137
Fig. 96	Nam June Paik, <i>Music/Electronic Television</i> , 1963	139
Fig. 97	Shigeko Kubota: <i>Duchampiana: Nude Descending a Staircase</i> , 1976	139
Fig. 98	Friederike Pezold: <i>Mouth Piece</i> , 1975	140
Fig. 99	Friederike Pezold: <i>Madame Cucumatz</i> , 1977	140
Fig. 100.1 y 100.2	Ulrike Rosenbach: <i>Or-Phelia, ein transformationsstück</i> , 1987	141
Fig. 101	Ulrike Rosenbach: <i>Or-Phelia, ein transformationsstück</i> 1988	142
Fig. 102	Marina Abramovic: <i>Cleaning the Mirror nº1</i> , 1995	143
Fig. 103	<i>Cleaning the Mirror nº1</i> como videoescultura de cinco canales	143
Fig. 104.1 y 104.2	Mona Hatoum, <i>Pull</i> , 1997	144
Fig. 105.1 y 105.2	Jeffrey Shaw: <i>Emergences of continuous forms</i> , 1966	146

Fig. 106	Gary Hill: <i>Crux</i> , 1983	148
Fig. 107	<i>Crux</i> desarrollada como videoinstalación de cinco canales, 1987	148
Fig. 108.1 y 108.2	Mona Hatoum: <i>Corps étranger</i> , 1994	149
Fig. 109	Secuencia de imágenes utilizada en <i>Corps étranger</i> , 1994	149
Fig. 110.1 y 110.2	Dan Graham: <i>Projection(s) of the consciousness of two</i> , 1973	153
Fig. 111	Peter Campus: <i>Interface</i> , 1972	154
Fig. 112	Peter Campus: <i>Shadow Projection</i> , 1974	155
Fig. 113	Imagen resultante de la proyección de vídeo superpuesta a la sombra del espectador	155
Fig. 114.1 y 114.2	David Hall: vista de <i>Progressive Recession</i> y su esquema, 1974	156
Fig. 115.1 y 115.2	Bruce Nauman: <i>Live Taped Video Corridor</i> 1969	157
Fig. 116	Ira Schneider y Frank Gillette: <i>Wipe Cycle</i> , 1969	159
Fig. 117	Esquema previo que muestra el contenido de cada monitor en la matriz de monitores	159
Fig. 118.1 y 118.2	Peter Campus, <i>Anamnesis</i> , 1974	161
Fig. 119	Frank Gillette, <i>Track/Trace</i> , 1973	161
Fig. 120	Esquema previo que muestra la disposición de los monitores en <i>Track/Trace</i>	161
Fig. 121	Dan Graham: esquema de <i>Present Continuous Past(s)</i> , 1974	162
Fig. 122	Dan Graham: <i>Present Continuous Past(s)</i> , 1974	163
Fig. 123.1 y 123.2	Roland Baladi: <i>Ecrire Paris avec les rues de cette ville</i> , 1974	164
Fig. 124	Secuencia en la que se aprecia el recorrido de <i>Ecrire Paris avec les rues de cette ville</i>	164
Fig. 125.1 y 125.2	Ulrike Rosenbach: <i>Glauben Sie nicht, dass ich eine Amazone bin</i> , Biennale des Jeunes artistes, Paris, sept. 1975	165
Fig. 126.1 y 126.2	Rosenbach durante la grabación realizada en Colonia, nov. 1975	166
Fig. 127.1 y 127.2	Combinación del rostro de Ulrike Rosenbach y de la Virgen del Rosal de Lochner, en una sola imagen, Frauen und Kunst, galería Krinzinger, Innsbruck, nov. 1975	167
Fig. 128	<i>Glauben Sie nicht, dass ich eine Amazone bin</i> desarrollada como videoinstalación en el Museo de Bellas Artes de Bilbao (2007)	169
Fig. 129.1 y 129.2	Cheryl Donegan: <i>Kiss my Royal Irish Ass</i> , 1993	170

Fig. 130	Cheryl Donegan: <i>Kiss my Royal Irish Ass</i> , 1997	170
Fig. 131	Marina Abramovic: <i>Spirit House</i> , 1997	171
Fig. 132	Marina Abramovic: <i>Dissolution</i> , 1995	172
Fig. 133	Marina Abramovic: <i>Insomnia</i> 1996	172
Fig. 134	Marina Abramovic: <i>Luminosity</i> 1996	172
Fig. 135.1 a 135.4	Marina Abramovic: <i>Balkan Baroque</i> , 1997	173
Fig. 136.1 y 136.2	Marina Abramovic: <i>Balkan Baroque</i> en su versión como videoinstalación en el MoMA de Nueva York, 2010	174
Fig. 137.1 y 137.2	Yoko Ono representación de <i>Cut Piece</i> en Carnegie Hall, 1965	177
Fig. 138.1 y 138.2	Vito Acconci: <i>Priyings</i> , 1971	179
Fig. 139.1 y 139.2	Marina Abramovic y Ulay: <i>Rest Energy</i> , 1980	181
Fig. 140.1 a 140.4	Mona Hatoum: <i>Variations on discord and divisions</i> , 1984	182
Fig. 141	Marina Abramovic: <i>Dragon head</i> , 1990–1994	183
Fig. 142	Marina Abramovic: <i>Dragon head</i> nº1, 1990	184
Fig. 143	Marina Abramovic: <i>Dragon head</i> nº2, 1991	184
Fig. 144	Marina Abramovic: <i>Dragon head</i> nº3, 1990	184
Fig. 145	Marina Abramovic: <i>Dragon head</i> nº4, 1990	184
Fig. 146	Marina Abramovic: <i>Dragon head</i> nº5, 1990	184
Fig. 147	Marina Abramovic: <i>Dragon head</i> nº6, 1990	184
Fig. 148	Marina Abramovic: <i>Dragon head</i> nº7, 1990	184
Fig. 149.1 a 149.6	Francis Alys: <i>The Modern Procession</i> , 2002	185
Fig. 150.1 y 150.2	Projects 76: Francis Aljys, <i>MoMA, nueva York</i> 2002	186
Fig. 151.1 a 151.6	Marina Abramovic: diversas imágenes de <i>The Artist is Present</i> , 2010	187
Fig. 152.1 a 152.4	Jochen Gerz: <i>Rufen bis zur Erschöpfung</i> , 1972–1973	189
Fig. 153	Marina Abramovic: <i>Freeing the Voice</i> , 1976	190
Fig. 154.1 a 154.4	Marina Abramovic y Ulay: <i>AAA-AAA</i> , 1978	191
Fig. 155	Nam June Paik: <i>TV-Bra for Living Sculpture</i> , 1969	193
Fig. 156	Nam June Paik: <i>TV Cello</i> , 1971	193

Fig. 157.1 y 157.2	Juan Downey: <i>Vídeo Trans América' De-briefing Pyramid</i> , 1974	195
Fig. 158	Jack Krueger y Paula Barr: <i>Sonya</i> , 1979	196
Fig. 159.1 y 159.2	Bartolomé Ferrando: <i>Sintaxi</i> , 1994	197
Fig. 160.1 a 160.4	Robert Whitman: <i>Prune Flat</i> , 1965. Recreación de la acción original en el Centre Pompidou de París el 21 de marzo de 2001	199
Fig. 161.1 a 161.4	Joan Jonas: diferentes acciones en <i>Mirage</i> , 1976	201
Fig. 162.1 a 162.3	La imagen de Joan Jonas durante la acción en <i>Mirage</i> según aparecía en un monitor de TV dispuesto en vertical	202
Fig. 163	Ulrike Rosenbach: <i>Frauenkultur Kontaktversuch</i> , 1977-1978	203
Fig. 164	Un fragmento del friso fotográfico captado por Rosenbach durante su acción en <i>Frauenkultur Kontaktversuch</i>	204
Fig. 165.1 y 165.2	Laurie Anderson: <i>At the Shrink's. A Fake Hologram</i> , 1977	205
Fig. 166.1 y 166.2	(izda.) Ulrike Rosenbach ocupa el lugar de Venus en <i>Reflexionen über die Geburt der Venus</i> , 1976, (dcha.) vídeo documental de la misma performance	206
Fig. 167.1 y 167.2	Cheri Gaulke: <i>This is my body</i> 1982-1997	207
Fig. 168	Cheri Gaulke caracterizada como serpiente durante la acción de <i>This is my body</i>	208
Fig. 169.1 y 169.2	Pascale Grau comienza la acción de <i>Enhanced by King Kong</i> , 2000	209
Fig. 170.1 y 170.2	Pascale Grau reconstruye una intervención de la actriz Anne Darrow, interpretada por Fay Wray	210
Fig. 171.1 y 171.2	En la segunda escena reconstruida en <i>Enhanced by King Kong</i> , un mono de trapo y un recortable de una figura femenina toman el papel de los personajes de la película original	210
Fig. 172.1 a 172.4	King Kong combate contra un dinosaurio para proteger a Anne Darrow	211
Fig. 173	Pascale Grau imita los sonidos del combate entre ambos colosos	211
Fig. 174.1 y 174.2	Al igual que King Kong se refugia en un rascacielos, en la performance de Pascale Grau un gorila de peluche protege una muñeca en lo alto de un edificio de juguete	212
Fig. 175.1 y 175.2	En la escena final King Kong es ametrallado por Pascale Grau con un helicóptero de juguete	212
Fig. 176.1 y 176.2	Laurie Anderson, <i>Duets On Ice</i> , 1973	213
Fig. 177.1 y 177.2	Laurie Anderson: <i>For Instants</i> , 1975-77	214

Fig. 178	Laurie Anderson, <i>United States II</i> , 1980	214
Fig. 179	Laurie Anderson, <i>Stories of the Nerve Bible</i> , 1993	214
Fig. 180.1 y 180.2	Tod Machover, <i>Brain Opera</i> , 1996	215
Fig. 181.1 y 181.2	Chris Burden: <i>Through the Night Softly</i> , 1973	216
Fig. 182.1 y 182.2	Martha Rosler: <i>Semiotics of the Kitchen</i> , 1975	217
Fig. 183.1 y 183.2	Keith Sonnier : <i>Positive-Negative</i> , 1970	219
Fig. 184.1 y 184.2	Peter Campus rasga figuradamente su propia espalda en <i>Three Transitions</i> , 1973	220
Fig. 185.1 y 185.2	En la segunda transición, Peter Campus borra su rostro, apareciendo en su lugar una nueva imagen del mismo	221
Fig. 186.1 y 186.2	Peter Campus quema de forma figurada su propia imagen	221
Fig. 187.1 a 187.6	Joan Jonas: <i>Left Side/Right Side</i> , 1974	222
Fig. 188.1 a 188.4	Dominique Belloir: <i>Infrafouges</i> , 1980	223
Fig. 189.1 a 189.4	Joan Jonas: <i>Organic Honey's Visual Telepathy</i> , 1972	226
Fig. 190.1 a 190.3	Vito Acconci: <i>The Red Tapes</i> , 1976-77	227
Fig. 191	Francesc Torres: <i>Bajo la mesa del comedor, hecho mientras jugaba conmigo mismo</i> , 1975	228
Fig. 192.1 y 192.2	Linda Montano: <i>Mitchell's Death</i> , 1978	229
Fig. 193.1 y 193.2	Bill Viola: <i>Reasons for Knocking at an Empty House</i> , 1983	230
Fig. 194.1 y 194.2	Sadie Benning: <i>Jollies</i> , 1991	231
Fig. 195.1 y 195.2	Patty Chang: <i>Contortion</i> , 2000	232
Fig. 196.1 a 196.4	Óscar Muñoz: <i>La mirada del Cíclope</i> , 2002	233
Fig. 197.1 y 197.2	Vito Acconci: <i>Centers</i> , 1971	235
Fig. 198.1 y 198.2	Vito Acconci: <i>Recording Studio from Air Time</i> , 1972	235
Fig. 199.1 y 199.2	Hermine Freed: <i>Two Faces</i> , 1972	236
Fig. 200.1 y 200.2	Lynda Benglis: <i>Now</i> , 1973	237
Fig. 201.1 y 201.2	Patty Chang: <i>Fountain</i> , 1999	238
Fig. 202.1 a 202.4	Óscar Muñoz: <i>Narciso</i> , 2002	238
Fig. 203	Wolf Vostell: <i>Shakespeare: Hamlet (der elektronischer Hamlet)</i> , 1979	240

Fig. 204.1 a 204.4	Studio Azurro: <i>Camera Astratta</i> , 1985	242
Fig. 205.1 y 205.2	Bill T. Jones y Arnie Zane, <i>Still/Here</i> , 1994–2004	243
Fig. 206.1 y 206.2	Klaus Obermaier: <i>Apparition</i> , 2004	244
Fig. 207.1 a 207.4	Klaus Obermaier y Julia Mach, <i>Le Sacre du Printemps. Igor Stravinsky</i> , 2005–2012	245
Fig. 208.1 a 208.4	The Wooster Group: <i>House/Lights</i> , 1997–2005	246
Fig. 209.1 a 209.4	La Fura dels Baus: <i>F@austo 3.0</i> , 1999–2005	248
Fig. 210.1 a 210.4	La Fura dels Baus: <i>F@austo 3.0</i> , 1999–2005	249
Fig. 211.1 a 211.6	John Cage y Merce Cunningham: <i>Variations V</i> , 1965–1966	251
Fig. 212.1 y 212.2	Ken Kobland y The Wooster Group: <i>Flaubert Dreams of Travel But the Illness of His Mother Prevents It</i> , 1986	253
Fig. 213.1 a 213.4	DV8 Physical Theater: <i>Enter Achilles</i> , 1995	254
Fig. 214.1 a 214.4	DV8 Physical Theatre: <i>Cost of Living</i> , 2005	255
Fig. 215.1 y 215.2	Abramovic y Ulay: <i>Relation in Time</i> , 1977	258
Fig. 216.1 a 216.4	Jym Davis: <i>Peel</i> , 2011	259
Fig. 217.1 a 217.6	Olivier de Sagazan: <i>Transfiguration avec surmodelage du crâne et du visage</i> , 2008	261
Fig. 218.1 a 218.4	Olivier de Sagazan: <i>Sanctus Nemorensis</i> , 2011	262
Fig. 219	Chieko Siomi en una representaciones en vivo de <i>Disappearing Music for Face</i> , 1964	265
Fig. 220.1 a 220.4	Chieko Siomi, Peter Moore y Yoko Ono: <i>Disappearing Music for Face</i> , 1966	266
Fig. 221.1 a 221.4	Peter Moore y Yoko Ono: <i>Blink Eye</i> , 1966	266
Fig. 222.1 a 222.4	Pipilotti Rist: <i>Ich bin nicht das Mädchen das viel vermisst</i> , 1986	267
Fig. 223.1 y 223.2	Bill Viola: <i>Reflecting Pool</i> , 1977	269
Fig. 224	Jacopo da Carucci Pontorno: <i>La Visitación de la Virgen y Santa Isabel</i> , 1528–1530	270
Fig. 225.1 a 225.3	Bill Viola: <i>The Greeting</i> , 1995	271
Fig. 226.1 y 226.2	Bill Viola: <i>The Quintet of the Astonisehd – The quintet series</i> , 2000	272

ÍNDICE DE OBRAS.

		PÁG.
<i>18 Happenings in 6 parts</i>	Allan Kaprow	57-61, 152
<i>4'33"</i>	John Cage	65
<i>AAA-AAA</i>	Marina Abramovic y Ulay	191-192
<i>Ablutions</i>	Suzanne Lacy, Judy Chicago, Sandra Orgel y Aviva Rahmani	85-86
<i>Action Escalade non-anesthésiée</i>	Gina Pane	81
<i>Alice Sat Here</i>	Nina Sobell y Emily Hartzell	137
<i>Anamnesis</i>	Peter Campus	160-161
<i>Anthropometries du periode bleu</i>	Yves Klein	42
<i>Apoxyomenos Clementino</i>	Anónimo	36
<i>Apparition</i>	Klaus Obermaier	244
<i>At the Shrink's. A Fake Hologram</i>	Laurie Anderson	204-205
<i>Bajo la mesa del comedor, hecho mientras jugaba conmigo mismo</i>	Francesc Torres	229
<i>Balkan Baroque</i>	Marina Abramovic	172-174
<i>Bean Rolls</i>	Alison Knowles	71
<i>Benutzbare Objekte</i>	Erhard Walther	77-78
<i>Blink Eye</i>	Peter Moore y Yoko Ono	265-266
<i>Brain Opera</i>	Tod Machover	214-215
<i>Camera astratta</i>	Studio Azzurro	241-243
<i>Centers</i>	Vito Acconci	234-236
<i>Cleaning the Mirror nº1 (hands, feet, pelvis, head, neck)</i>	Marina Abramovic	142-143
<i>Composition 1960 #5</i>	La Monte Young	44

		PÁG.
<i>Common Knowledge</i>	Vito Acconci	227-228
<i>Contortion</i>	Patty Chang	232-233
<i>Corps étranger</i>	Mona Hatoum	149-150
<i>Cost of Living</i>	DV8 Physical Theatre	255-256
<i>Crux</i>	Gary Hill	148-149
<i>Cut Piece</i>	Yoko Ono	177-179
<i>Das Theater ist auf der Strasse</i>	Wolf Vostell	63-64
<i>Dance or Exercise on the Perimeter of a Square</i>	Bruce Nauman	89
<i>Desafiando Barro</i>	Kazuo Shiraga	53
<i>Deutscher Ausblick</i>	Wolf Vostell	100-101
<i>Die neue leibhaftige Zeichensprache</i>	Friederike Pezold	140
<i>Disappearing Music for Face</i>	Chieko Siomi	265
<i>Disappearing Music for Face</i>	Peter Moore y Yoko Ono	265-266
<i>Dissolution</i>	Marina Abramovic	171-172
<i>Dragon head</i>	Marina Abramovic	182-183
<i>Dragon head nº1</i>	Marina Abramovic	183-184
<i>Dragon head nº2</i>	Marina Abramovic	183-184
<i>Dragon head nº3</i>	Marina Abramovic	183-184
<i>Dragon head nº4</i>	Marina Abramovic	183-184
<i>Dragon head nº5</i>	Marina Abramovic	183-184
<i>Dragon head nº6</i>	Marina Abramovic	183-184
<i>Dragon head nº7</i>	Marina Abramovic	183-184
<i>Duets On Ice</i>	Laurie Anderson	213
<i>El violón de Ingres</i>	Man Ray	48
<i>Ear on Arm Suspension</i>	Stelarc	129
<i>Ecrire Paris avec les rues de cette ville</i>	Roland Baladi	163-165
<i>Emergences of continuous forms</i>	Jeffrey Shaw	146
<i>Enhanced by King Kong</i>	Pascale Grau	208-212

		PÁG.
<i>Enter Achilles</i>	DV8 Physical Theatre	253-255
<i>Epizoo</i>	Marcel.lí Antúnez Roca	132-133
<i>Escultura viva</i>	Piero Manzoni	43
<i>Exoskeleton</i>	Stelarc	129-130
<i>Exposition of Music – Electronic Television</i>	Nam June Paik	102
<i>Flaubert Dreams of Travel But the Illness of His Mother Prevents It</i>	The Wooster Group	253
<i>Filz TV</i>	Joseph Beuys	110-111
<i>Fluids</i>	Allan Kaprow	106
<i>For Instants</i>	Laurie Anderson	213
<i>Frauenkultur Kontaktversuch</i>	Ulrike Rosenbach	202-204
<i>Freeing the Voice</i>	Marina Abramovic	190-191
<i>Fountain</i>	Patty Chang	237
<i>F@usto versión 3.0</i>	La Fura dels Baus	247-250
<i>Glauben Sie nicht, dass ich eine Amazonen bin</i>	Ulrike Rosenbach	165-169
<i>Glass on Body</i>	Ana Mendieta	90
<i>Good Morning Mr. Orwell</i>	Nam June Paik	135-137
<i>Graphis No. 118</i>	Nam June Paik, Joseph Beuys, Tomas Schmit, Bengt Klintberg, Arthur Köpcke, Wolf Vostell, George Maciunas, Alison Knowles y Daniel Spoerri	67
<i>Hand</i>	Stelarc	129-130
<i>Handling</i>	Douglas Davis	112-113
<i>House/Lights</i>	The Wooster Group	245-247
<i>Huevo escultura</i>	Piero Manzoni	43

		PÁG.
<i>I Like America and America Likes Me</i>	Joseph Beuys	86-87
<i>Ich bin nicht das Mädchen, das viel vermisst</i>	Pipilotti Rist	267-269
<i>Identical Lunch</i>	Alison Knowles	71
<i>In Honey</i>	Egle Rakauskaite	115-117
<i>Infraouges</i>	Dominique Belloir	223
<i>Insomnia</i>	Marina Abramovic	171-172
<i>Interface</i>	Peter Campus	154-155
<i>Jollies</i>	Sadie Benning	231-232
<i>Joan l'home de carn</i>	Marcel.lí Antúnez Roca	131-132
<i>Kiss my Royal Irish Ass</i>	Cheryl Donegan	170
<i>Kope zu Kopf über Kopf</i>	Erhard Walther	77
<i>Kopf Leib Glieder</i>	Erhard Walther	77
<i>Kouros de Anavssos</i>	Anónimo	36
<i>K-456</i>	Nam June Paik y Suhya Abe	122-124
<i>La mirada del Cíclope</i>	Óscar Muñoz	233
<i>La Visitación de la Virgen y Santa Isabel</i>	Jacopo da Carucci Pontorno	270
<i>Le Sacre du Printemps-Igor Stravinsky</i>	Klaus Obermaier y Julia Mach	244-245
<i>Les Rituals</i>	Nil Yalter y Nicole Croiset	114-115
<i>Left Side/Right Side</i>	Joan Jonas	221-222
<i>Lifting</i>	Douglas Davis	112-113
<i>Light / Dark</i>	Marina Abramovic y Ulay	109-110
<i>Live Taped Video Corridor</i>	Bruce Nauman	157-158
<i>Local Color</i>	Vito Acconci	227-228
<i>Luminosity</i>	Marina Abramovic	171-172
<i>Lying Down Ceremony</i>	Milan Knížák	72-73

		PÁG.
<i>Madame Cucumatz</i>	Friederike Pezold	140
<i>Make a salad</i>	Alison Knowles	71
<i>Marcel Duchamp como Rose Sélavy</i>	Man Ray	79-80
<i>Martirio de San Sebastián</i>	Andrea Mantegna	37
<i>Meat Joy</i>	Carolee Schneemann	45-46
<i>Media Burn</i>	Ant Farm	104-105
<i>Micro to Macro and in Between</i>	Stelarc	128
<i>Mirage</i>	Joan Jonas	200-202
<i>Miss Rheingold</i>	Nam June Paik	101
<i>Mitchell's Death</i>	Linda Montano	228-229
<i>Mouth Piece</i>	Friederike Pezold	140
<i>Muerte de un miliciano</i>	Robert Cappa	38
<i>Music/Electronic Television</i>	Nam June Paik	139
<i>Narciso</i>	Óscar Muñoz	238
<i>Nivea Cream Piece or Proposition</i>	Alison Knowles	70
<i>Now</i>	Lynda Benglis	236-237
<i>Nude Descending a Staircase</i>	Shigeo Kubota	139
<i>O Superman</i>	Laurie Anderson	214
<i>Old Man Squatter</i>	Chico MacMurtrie	125
<i>Omniprésence</i>	Orlan	119
<i>Opera-Opération</i>	Orlan	119
<i>Organic Honey's Visual Telepathy</i>	Joan Jonas	225-226
<i>Or-Phelia, ein transformationsstück</i>	Ulrike Rosenbach	141-142
<i>Parasite: Event for Invaded and Involuntary Body</i>	Stelarc	130
<i>Peel</i>	Jym Davis	2690
<i>Penetrando por Muchas Pantallas de Papel</i>	Saburo Murakami	53-54
<i>Pintando Arrojado Botellas de Pintura</i>	Shozo Shimamoto	55-56

		PÁG.
<i>Plastische Rede</i>	Erhard Walther	78
<i>Positive-Negative</i>	Keith Sonnier	218-219
<i>Present Continuous Past(s)</i>	Dan Graham	162-163
<i>Primera catástrofe del Siglo XXI</i>	Nam June Paik	124
<i>Priyings</i>	Vito Acconci y Kathy Dillon	179-180
<i>Progresive Recession</i>	David Hall	155-156
<i>Projection(s) of the consciousness of two</i>	Dan Graham	153
<i>Projects 76</i>	Francis Alÿs	186
<i>Prune Flat</i>	Robert Whitman	198-200
<i>Pull</i>	Mona Hatoum	144
<i>Quintet Series</i>	Bill Viola	272
<i>Rape Is</i>	Suzanne Lacy	84
<i>Reading Position for Second Degree Burn</i>	Denis Oppenheim	80
<i>Reasons for Knocking at an Empty House</i>	Bill Viola	2299-230
<i>Recording Studio from Air Time</i>	Vito Acconci	234-236
<i>Red not Blue Rachel</i>	Lachowicz	48-49
<i>Reflexionen über die Geburt der Venus</i>	Ulrike Rosenbach	205-206
<i>Relation in Space</i>	Marina Abramovic y Ulay	108-109
<i>Relation in Time</i>	Abramovic y Ulay	257-259
<i>Remote Control</i>	Jana Sterbark	89-90
<i>Rest Energy</i>	Marina Abramovic y Ulay	180-181
<i>Ritmo Cero</i>	Marina Abramovic	46-47
<i>Rufen bis zur Erschöpfung</i>	Jochen Gerz	189-190
<i>Sanctus Nemorensis</i>	Olivier de Sagazan	262-263
<i>Saut dans le vide</i>	Yves Klein	42
<i>Self Portrait as a Fountain</i>	Bruce Nauman	79-80
<i>Semiotics of the Kitchen</i>	Martha Rosler	216-217

	PÁG.
<i>Shakespeare: Hamlet</i>	
<i>(der elektronischer Hamlet)</i>	Wolf Vostell 240-241
<i>Shadow Projection</i>	Peter Campus 155
<i>Shoot</i>	Chris Burden 108
<i>Sick Film</i>	Martin Creed 49-50
<i>Sintaxi</i>	Bartolomé Ferrando 196-198
<i>Skeletal reflections</i>	Chico MacMurtrie 126-127
<i>Sonya</i>	Jack Krueger y Paula Barr 196
<i>Spirit House</i>	Marina Abramovic 171-172
<i>Stage Transfer Drawing</i>	Dennis Oppenheim 47-48
<i>Still/Here</i>	Bill T. Jones y Arnie Zane 243
<i>Stories of the Nerve Bible</i>	Laurie Anderson 214-215
<i>Stride Plinthes and Stand Pieces</i>	Erhard Walther 78
<i>Suspension</i>	Stelarc 129
<i>The Austrian Tapes</i>	Douglas Davis 112-113
<i>The Art of Happening</i>	Wolf Vostell y Allan Kaprow 64
<i>The Artist is Present</i>	Marina Abramovic 186-188
<i>The Florence Tapes</i>	Douglas Davis 112-113
<i>The Greeting</i>	Bill Viola 270-272
<i>The Last Nine Minutes</i>	Douglas Davies 135
<i>The Modern Procession</i>	Francis Alÿs 185-186
<i>The Quintet of the Astonished</i>	Bill Viola 272-274
<i>The Red Tapes</i>	Vito Acconci 227-228
<i>The reflecting pool</i>	Bill Viola 269-270
<i>The Singing Sculpture</i>	Gilbert y George 81-82
<i>The World's Largest TV Studio</i>	Top Value Television 105
<i>Theater piece N°1</i>	John Cage 57
<i>Time Lag</i>	Vito Acconci 227-228
<i>This is my body</i>	Cheri Gaulke 207-208
<i>Three Transitions</i>	Peter Campus 220-222
<i>Through the Night Softly</i>	Chris Burden 215-216
<i>Track/Trace</i>	Frank Gillette 161-162

		PÁG.
<i>Transfiguration avec surmodelage</i>		
<i>du crâne et du visage</i>	Olivier de Sagazan	262-263
<i>Tumbling Man</i>	Chico MacMurtrie	125-126
<i>TV Bed</i>	Nam June Paik	135, 193-194
<i>TV Begräbnis</i>	Wolf Vostell	103
<i>TV Bra for Living Sculpture</i>	Nam June Paik	102, 135, 193-194
<i>TV Buddha</i>	Nam June Paik	102
<i>TV Cello</i>	Nam June Paik	135, 137
<i>TV dé-coll/age Ereignisse für Millionen</i>	Wolf Vostell	100-101
<i>TV Glasses</i>	Nam June Paik	193-194
<i>TV Rodin</i>	Nam June Paik	102-103
<i>Two Faces</i>	Hermine Freed	236
<i>Two stage Transfer Drawing</i>	Dennis Oppenheim:	48
<i>Two Way-Demo. Send and Receive</i>	Center for New Art Activities/La Mamelle	134
<i>Über Arm</i>	Erhard Walther	77
<i>United States I-IV</i>	Laurie Anderson	214
<i>United States I-I</i>	Laurie Anderson	214-215
<i>Variations on Discord and Division</i>	Mona Hatoum	181-182
<i>Variations V</i>	John Cage y Merce Cunningham	250-252
<i>Velvet Water</i>	Chris Burden	113-114
<i>Velocity Piece</i>	Barry LeVa	82-83
<i>Videodances</i>	Juan Downey	194
<i>Vídeo Trans América' De-briefing Pyramid</i>	Juan Downey	194-196
<i>V-yramid</i>	Nam June Paik	101
<i>Wall piece for orchestra</i>	Yoko Ono	44-45
<i>Wype Cycle</i>	Ira Schneider y Frank Gillette	158-160

		PÁG.
<i>Zen for TV</i>	Nam June Paik	102
<i>Zentriert</i>	Erhard Walther	77
<i>Zone de Sensibilité Picturale Immatérielle</i>	Yves Klein	41

ÍNDICE DE ARTISTAS.

	PÁG.
Abramovic , Marina	46-47, 108-110, 142-143, 171-174, 180-184, 186-188, 190-191, 257-259
Acconci, Vito	82, 227-228, 234-236
Alÿs, Francis	185-186
Anderson, Laurie	136-137, 204-205, 212-215
Ant Farm	104-105
Antúnez Roca, Marcel.lí	131-133
Baladi, Roland	163-165
Barr, Paula	196
Belloir, Dominique	107, 223
Benglis, Lynda	236-237
Benning, Sadie	231-232
Beuys, Joseph	43, 67, 70, 86-87, 110-111, 135, 137
Burden, Chris	108, 113-114, 215-216
Cage, John	57, 65, 99, 101, 136, 250-252
Cappa, Robert	38
Center for New Art Activities/ La Mamelle	134
Campus, Peter	153-155, 160-161, 219-221
Chang, Patty	232-233, 237
Croiset, Nicole	114-115
Cunningham, Merce	137, 250-252
Davis, Douglas	111-113, 135
Davis, Jym	259
Dillon, Kathy	179-180
Donegan, Cheryl	170
Downey, Juan	194-196
DV8 Physical Theatre,	253-256

	PÁG.
Ferrando, Bartolomé	196-198
Ferrer, Esther	92-93
Freed, Hermine	236
Fura dels Baus, La	247-250
Gaulke, Cheri	207-208
Gerz, Jochen	92, 189-190
Gillette, Frank	158-160, 161-162
Graham, Dan	153, 162-163
Grau, Pascale	208-212
Hall, David	155-156
Hartzell Emily	137
Hatoum, Mona	144, 149-150, 181-182
Higgins, Dick	69-70, 75
Hill, Gary	148-149
Jones, Bill T.	243
Joan, Jonas	200-202, 221-222, 225-226
Kaprow, Allan	106, 152
Kaprow, Allan	57-61, 64
Kienholz, Edward	139
Klein, Yves	41-42
Knížák, Milan	72-73
Knowles, Alison	67, 70-71
Krueger, Jack	196
Kubota, Shigeko	139
Lacy, Suzanne	84
LeVa, Barry	87-88

	PÁG.
Mach, Julia	244-245
Machover, Tod	214-215
Maciunas George	65-68
MacMurtrie, Chico	124-127
Man, Ray	48, 80
Manzoni, Piero	42-43, 48
Martin, Creed	49-50
Murakami, Saburo	53-54
Mantegna, Andrea	37
Mendieta, Ana	89-90
Montano, Linda	228-229
Moore, Peter	265-266
Moorman, Charlotte	123, 135-137, 193-194
Muñoz, Óscar	233, 238
Nauman, Bruce	79-80, 88-89, 157-158
Obermaier, Klaus	243-244
Ono, Yoko	44-45, 66, 177-179, 265-266
Oppenheim, Denis	47-48, 80
Orlan	119-120
Paik, Nam June	67, 70, 99-103, 122-124, 133, 135-137, 139, 192-194, 252
Pollock, Jackson	40-41, 58
Pane, Gina	81
Pezold, Friederike	140
Rakauskaite, Egle	115-117
Ray, Man	79-80
Rist, Pipilotti	267-269
Rosenbach, Ulrike	141-142, 165-169, 202-206
Rosler, Martha	216-217

	PÁG.
Sagazan, Olivier de	260-263
Schneider, Ira	158-160
Schwitters Kurt	42
Schneemann, Carolee	43, 45-46, 55-56
Shiraga, Kazuo	53
Sigeko, Kubota	70
Siomi, Chieko	265
Shaw, Jeffrey	146
Sobell, Nina	137
Sonnier, Keith	218-219
Stelarc	128-131
Sterbark, Jana	91-92
Studio Azzurro	241-243
Top Value Television	105
Torres, Francesc	228
Ulay	108-110, 180-184, 257-259
Viola, Bill	229-231, 269-274
Vostell, Wolf	100-101, 103, 139, 240-241
Walter, Franz Erhard	77-78
Whitman, Robert	198-200
Williams, Emmett	71-72
Wolf, Vostell	62-64, 67, 70
Wooster Group, The	245-247, 252-253
Yalter, Nil	114-115
Young, La Monte	44, 66
Zane, Arnie	243

