



Universidad Nacional Autónoma de México

Programa de Posgrado en Artes y Diseño

Facultad de Artes y Diseño

MA: 間

Videodanza expandida.

Trasladar el tiempo al espacio en la danza Butoh.

Una propuesta de videoinstalación.

Tesis que para optar el grado de
Maestría en Artes Visuales

Presenta
Lucina Itzel Pedrozo Lara

Tutor
Maestro Sergio Medrano
Facultad de Artes y Diseño

Ciudad de México, Abril de 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

MA: 問

Videodanza expandida.

Trasladar el tiempo al espacio en la danza Butoh.

Una propuesta de videoinstalación.



Investigación realizada con el apoyo del Programa de Becas
para Estudios de Posgrado U.N.A.M.

Si éste es mi cuerpo,
¿por qué no obedece a mi voluntad?

Si ése es tu cuerpo,
¿por qué no obedece a tu voluntad?

Obviamente, no es tu cuerpo,

Ni mi cuerpo: es el voluble cuerpo
del ardiente mundo que tú has hecho,

Ramanatha.

Cantos a Siva

Índice

Agradecimientos	1
------------------------------	---

Introducción	2
---------------------------	---

Capítulo 1

El cuerpo expandido del video

1. 1. El surgimiento del cuerpo como soporte del arte después de la Segunda Guerra Mundial	5
--	---

1.2. El cuerpo gestual de posguerra	9
---	---

1.2.1. La emergencia del <i>performance</i> y su registro en video	18
--	----

1.2.2 La relación entre cuerpo y video: Bruce Nauman y sus <i>video-performance</i>	25
---	----

1.3. Las cualidades plásticas del video

1.3.1. El tiempo: videoarte	37
-----------------------------------	----

1.3.2. El movimiento: videodanza	46
--	----

1.3.3. El espacio: videoinstalación	58
---	----

Capítulo 2

El cuerpo expandido de la danza Butoh

2.1. El cuerpo y su movimiento en la danza Butoh	66
--	----

2.2 El espacio en la danza Butoh: MA	72
--	----

Capítulo 3

*Trasladar el tiempo al espacio en la danza Butoh.
Una propuesta de videoinstalación.*

3.1. Del video monocanal al espacio de la videoinstalación	77
3.2. MA: 間 Videodanza Expandida: Una propuesta de videoinstalación	87
3.2.1 Presentación	88
3.2.2 Esquemas y planos del montaje	89
3.2.3 Storyboard	103
3.2.4 Presupuesto	116
3.2.5 Plan de Trabajo Calendarizado	117
Conclusiones	120
Anexo de imágenes	123
Bibliografía	124
Referencias audiovisuales y links	129
Traducción de citas	130

Agradecimientos

Agradezco a la U.N.A.M. porque me mostró desde pequeña los múltiples caminos que el conocimiento ilumina, y especialmente, que el arte es una herramienta fundamental para el ejercicio de la libertad. Gracias al apoyo del Programa de Becas para Estudios de Posgrado y a la Facultad de Artes y Diseño por permitirme realizar una estancia de investigación en la Universidad Politécnica de Valencia.

Agradezco a mi tutor el Mtro. Sergio Medrano quien a base de comentar una y otra vez mi punto de vista sobre el audiovisual me abrió nuevas posibilidades. Por ser confidente y colega invaluable en este proceso de aprendizaje.

A mi tutora la Doctora Gema Hoyas quien tuvo a bien abrirme las puertas a una ciudad que me acogió plenamente. Por las conversaciones sobre la experiencia sensorial del espectador en el espacio, en la escultura y en la videoinstalación, comentarios que marcaron fuertemente el diseño de la pieza que presento en esta tesis. Por la conexión que nos permitió comunicarnos más allá de las palabras.

A la Doctora Tania de León, quien iluminó de múltiples maneras estos dos años de creación y reflexión constante. Por pensar en mí siempre que hubo posibilidad de exponer mi trabajo. Por ser ejemplo a seguir en su empeño cotidiano. Por ser, además de profesora, amiga.

Gracias a los miembros del jurado que se tomaron el tiempo de revisar esta investigación, a Marcela Duharte por ayudarme desde el inicio, a Carlos Ramírez por la corrección de estilo y la traducción de citas, pero sobretodo por la paciencia, por el amor, por estar ahí siempre.

A mis padres Eva Lara y Salvador Pedrozo, por el amor y la bondad infinitos; a Naty, por ser la mejor hermana que hubiese podido tener; a Vlady, Álvaro y Lily, por darme toda la ternura del mundo; a Josefina Hernández, Silvia y Carmen Soriano por el apoyo, la confianza y el cariño; a mis amigos Argelia, Arsenio, Netzai, Alaciel, Amira, Georges, Rulo, Hugo y Sofia, por enseñarme que el mundo es infinito y brillante.

Introducción

Esta investigación es el resultado de una serie de ideas que se han gestado con el tiempo, no sólo a nivel conceptual sino sobre todo a nivel corporal e intuitivo, y que la Maestría en Artes Visuales me permitió organizar. Mi principal interés al comenzar esta investigación era llevar a los límites las disciplinas que había practicado hasta el año 2014: el video, la videodanza y la danza Butoh.

Intentaba encontrar el punto en donde se acercaran de manera natural y, al mismo tiempo, se creara algo nuevo. Después de varias pláticas con mis tutores concluí que el espacio podía ser el elemento primigenio desde donde partir; fue así que a ese conglomerado de conceptos se sumó otro: la videoinstalación.

El desarrollo de esta pesquisa se centró en las posibilidades de la videoinstalación, tanto por la transición entre la pantalla bidimensional y el espacio del recorrido, como por la conciencia del espectador. Dentro de la parte práctica de esta investigación mi intención es expandir los elementos que componen una videodanza (espacio-tiempo-movimiento-coreografía-cuerpo) y trasladarlos al espacio de la videoinstalación.

Es a este proceso al que llamo Videodanza Expandida, la cual se articula desde el espacio físico planteado a partir del MA, con la composición espacial de las pantallas en diferente formato (vertical-horizontal), la experiencia del espectador a través de una videodanza en la que él hace a través de su recorrido, el montaje coreográfico.

Dentro de la investigación teórica, en el primer capítulo establezco cronológicamente las acciones que plantearon por primera vez la acción directa del cuerpo sobre el soporte de la obra de arte después de la Segunda Guerra Mundial. Problematizo acerca del lugar del cuerpo en el arte desde su gestualidad, y la confrontación corporal y sensorial con la materialidad a través del movimiento en el espacio y el tiempo.

Específicamente me interesa establecer relaciones entre la genealogía de la gestualidad del cuerpo de posguerra y la conciencia del registro. Los registros de las primeras acciones de Jackson Pollock en fotos y *films* influenciaron al grupo Gutai de tal manera que experimentaron la presencia del cuerpo sobre todos los materiales posibles (lodo, pintura, lienzo, papel, etc.). Esto develó al arte japonés *avant garde* el potencial de las acciones del cuerpo desde la catarsis performática, herramienta ritual presente en los primeros *performance* que precedieron al Butoh de Tatsumi Hijikata y Kazuo Ohno.

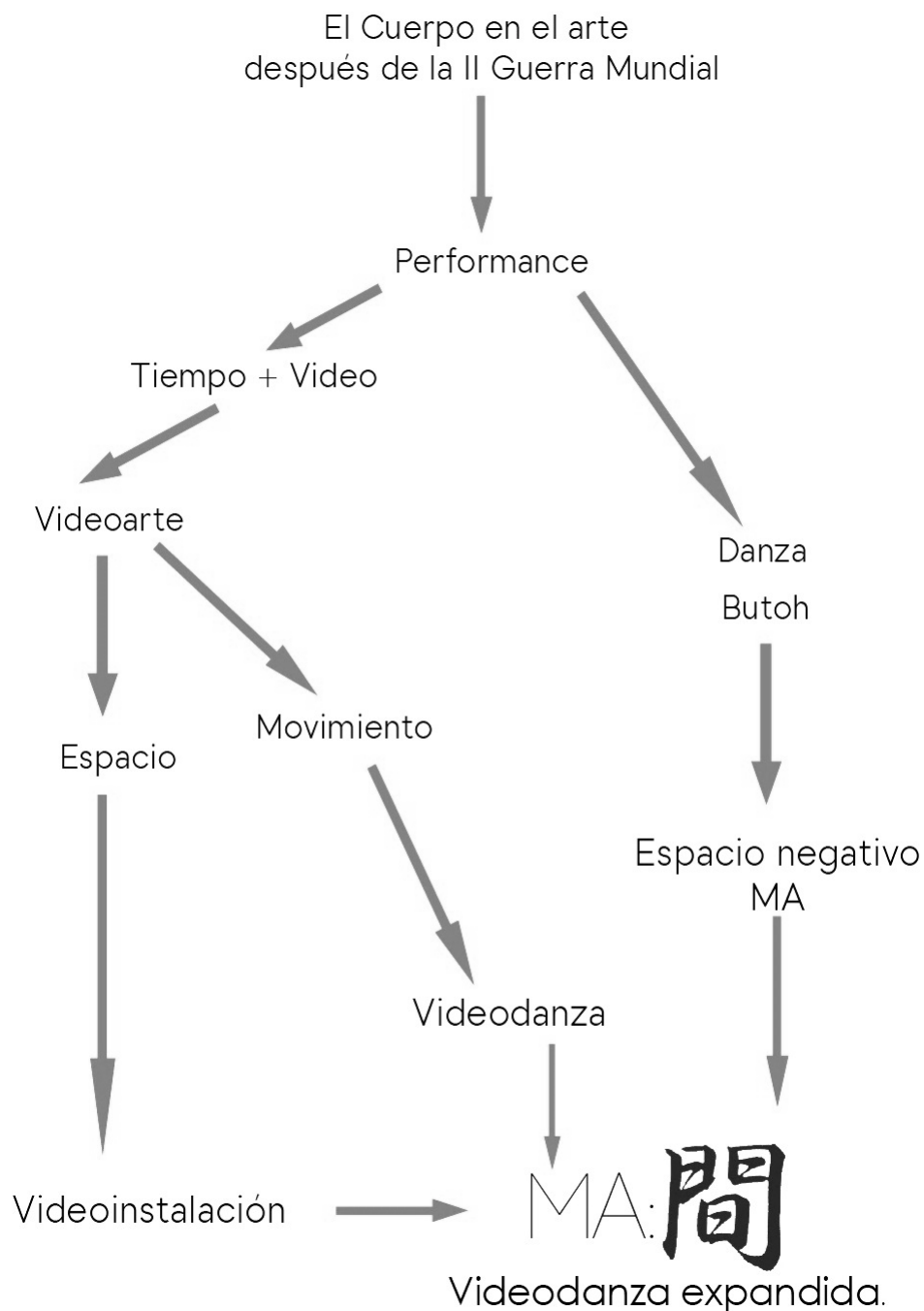
Dentro de este mismo capítulo surge la idea de relacionar el registro como un elemento presente en el desarrollo paralelo y de retroalimentación entre el *performance* y el videoarte. Como ejemplo cito el caso de Bruce Nauman y sus videoperformances que dieron forma al cuerpo gestual del videoarte.

En el tercer punto del capítulo uno, me interesa desentrañar las cualidades plásticas de cada uno de los géneros del video que utilizaré en mi pieza. El tiempo como elemento fundamental del videoarte, el movimiento como cualidad de la videodanza y el espacio como material para la videoinstalación.

En el capítulo dos retomo dos conceptos de la danza Butoh: la urgencia de volver a lo primigenio, *Butoh tai*, evocado por los cuatro elementos básicos de la naturaleza: Aire, Agua, Tierra, Fuego y el concepto japonés del espacio que es indisoluble del tiempo y que por lo tanto es perceptual: MA.

En el tercer capítulo expongo la idea de trasladar el tiempo del video al espacio de la videoinstalación, y detallo los elementos básicos para la producción de la pieza por medio de planos, bocetos, *storyboard*, presupuesto y equipo de trabajo necesario para la realización. Pues proyectos como este requieren de un equipo multidisciplinario: productor, constructor, programador de dispositivo, músicos, coreógrafos, bailarines, camarógrafos, editores, etcétera.

El siguiente esquema se refiere a la relación entre conceptos que se emplearon en la investigación y su finalidad es mostrar las relaciones entre disciplinas y el proceso que desarrollé durante los cuatro semestres de la Maestría en Artes Visuales, que dieron como resultado final la videoinstalación: *MA: 間. Videodanza Expandida.*



El cuerpo está hecho de tiempo,

tiempo inexorable,

absurdamente simple,

tiempo que no entiendo...

Dario Jaramillo¹

Capítulo 1

El cuerpo expandido del video

1. 1. El surgimiento del cuerpo como soporte del arte después de la Segunda Guerra Mundial

El cuerpo como el "objeto de consumo más bello"², según Baudrillard, ha tomado este sentido capitalizable, sólo después de que las tensiones de la revolución industrial, las bombas atómicas y la revolución sexual entraran a intervernirlo, resignificarlo y normalizarlo. Durante la década de los sesenta del siglo pasado, fueron varios los intentos de los artistas por emanciparlo de las dinámicas capitalistas.

En esa resistencia, se crearon nuevos lenguajes de expresión plástica para intentar darle voz y resistencia a un cuerpo que sobrevivió a las nuevas rutinas industriales, a los genocidios de las cámaras de gas, a la radiación de las bombas atómicas, a ocupaciones estadounidenses, dictaduras e incluso al uso de los primeros anticonceptivos y drogas sintéticas.

¹ Dario Jaramillo, *El cuerpo y otra cosa*, Ed. Pre-textos, Madrid, 2016.

² Jean Baudrillard, *La sociedad de Consumo, sus mitos, sus estructuras*, trad. Alcira Bixio, Madrid: Siglo XXI, 2009. p.155.

Fue en Japón donde se cuestionó y experimentó profundamente el lugar del cuerpo en el arte, con las acciones del grupo Gutai y los Yomiuri Indépendant, caldo de cultivo para las ideas revolucionarias de Tatsumi Hijikata, el fundador de la danza Butoh.

Un cuerpo que fue llevado a sus límites de tal manera que resurge como síntoma y soporte en el arte durante la década de 1960, cuando aparecieron nuevos lenguajes de expresión plástica (algunos nacidos en medio de movimientos sociales³) para hacer presentes sus posibilidades estéticas. Fueron varios los artistas que encontraron una resistencia desde el cuerpo, con la intención de emanciparlo de las dinámicas capitalistas.

El cuerpo en la modernidad se conforma a partir de dos elementos: las dinámicas emergentes de producción de la revolución industrial, y el discurso estético kantiano que suprime al sujeto individual, por un sujeto "imparcial" e incorpóreo: "La historia del arte y la crítica del movimiento moderno, derivadas del discurso estético kantiano, se basan en la supresión del sujeto individual, encarnado, deseado; el artista y el crítico deben ser trascendentes y no immanentes (encarnados)".⁴

El mismo sujeto incorpóreo y sólo idealmente señalado en el dualismo de Descartes que prioriza la razón sobre el cuerpo. En sus *Meditaciones metafísicas*, plantea que la única certeza, de la cual se puede partir en la construcción del conocimiento, es el pensamiento, que nombra *sustancia res cogitans*, *cogito ergo sum*, "pienso, luego existo", distanciando radicalmente el cuerpo de la mente. Para Descartes, el cuerpo, la *sustancia res extensa*, es algo que no se puede comprobar, un supuesto.⁵

³ Como el feminismo, los movimientos pacifistas, la ocupación estadounidense en Japón o el movimiento estudiantil de 1968.

⁴ Amelia Jones, *El cuerpo del artista*, 2da edición, traducido del inglés por Carme Franch Ribes, Barcelona, Phaidon Press Limited, 2010, p.20.

⁵ "Es importante conocer por qué la teoría social clásica descuidó y reprimió el cuerpo. Turner (1994) ofrece dos razones para justificar el descuido académico del cuerpo. En primer lugar, la teoría social heredó el dualismo cartesiano que daba prioridad a la mente y a sus propiedades de conciencia y de razón sobre sus propiedades de emoción y de pasión". Ana Martínez

Partiendo del *escepticismo maligno*, la concepción cartesiana del cuerpo, del que se duda la existencia⁶, no es más que la inmaterialidad del pensamiento.

Esta visión en la que mente (yo) y cuerpo (objeto) son entes separados, es la misma en la que las emociones y pasiones son negadas, pues conectan al sujeto con su parte bestial e indomable, contraria a los ideales de progreso y domesticación de la modernidad.

Este sujeto se identifica a expensas de otros sujetos <<primitivos>> o <<femeninos>> que, por el contrario, parecen estar atados inexorablemente a la poderosa carne de sus cuerpos completamente <<interesados>> y arraigados socialmente. La ocultación del cuerpo en la época del movimiento moderno está ideológica y prácticamente vinculada a las estructuras del patriarcado, con todas las pretensiones colonialistas, clasistas y heterosexistas que estas producen y alimentan.⁷

En el pensamiento filosófico posterior Merleau Ponty, en su *Fenomenología de la Percepción*, contradice a Descartes y afirma que cuerpo y mente no están separados "Considero mi cuerpo, que es mi punto de vista acerca del mundo, como uno de los objetos de este mundo."⁸ Como un objeto en el que habito y que me habita, "como un objeto que no me deja". Para Merleau Ponty, pensamiento y percepción son parte de un único sistema, el cuerpo-sujeto.

Barreiro, *La construcción social del cuerpo en las sociedades contemporáneas*, consultado en línea: [<http://ddd.uab.cat/pub/papers/02102862n73/02102862n73p127.pdf>]

⁶ "Supongo, que todos los objetos que veo son falsos; me persuado de que nada ha existido de lo que mi memoria, llena de falsedades, me representa; pienso que carezco de sentidos; creo que el cuerpo, la figura, la extensión, el movimiento y el lugar son ficciones de mi espíritu. ¿Qué hay, pues, digno de ser considerado como verdadero? Tal vez una sola cosa: que nada cierto hay en el mundo." Rene Descartes, *Meditaciones sobre la filosofía primera*, consultado en línea, [<http://biblio.juridicas.unam.mx/libros/4/1566/4.pdf>], p.73.

⁷ Amelia Jones, *op. cit.*, p.20.

⁸ Maurice Merleau Ponty, *Fenomenología de la Percepción*, Barcelona, Editorial Planeta, 1993, p.90.

Más adelante Jean Baudrillard ubica al cuerpo dentro del sistema capitalista, como objeto y por lo tanto como mercancía. Para Baudrillard existe un doble juego en esta visión del cuerpo, por un lado al hacer conciencia de la subjetividad del individuo, de las cualidades únicas que posee cada sujeto, y por lo cual la existencia humana adquiere dignidad, es decir, un valor que se le negó antes, lo convierte, paradójicamente, en un cuerpo-fetiché del sistema de producción.

En una sociedad capitalista, el estatuto general de la propiedad privada se aplica igualmente al cuerpo, a la práctica social y a la representación mental que se tenga de ellos.(...) Lo que queremos mostrar es que las estructuras actuales de la producción/consumo inducen al sujeto a realizar una práctica doble, vinculada con una representación desunida (pero profundamente solidaria) de su propio cuerpo: la de cuerpo como CAPITAL y la del cuerpo como FETICHE (u objeto de consumo). En ambos casos, lo importante es que, lejos de negar u omitir el cuerpo, el sujeto, deliberadamente, lo invista psicológicamente e invierta económicamente en él⁹.

Durante la modernidad el cuerpo fue ocultado y reprimido de tal manera que en medio de la efervescencia social y política de los años sesenta, los artistas comienzan a evidenciar a través del cuerpo, las construcciones y negaciones que se le han impuesto.

La revelación del cuerpo del artista en la radical década de 1960 está relacionada con los problemas de subjetividad y socialización endémicos del capitalismo tardío o <<pancapitalismo>>, caracterizado por una única <<economía política globalmente dominante>> que reclama que el individuo someta su cuerpo para que este funcione de una forma más efectiva bajo sus <<imperativos obsesivamente racionales [...] (producción, consumo y orden)¹⁰.

Convirtiéndolo así en el soporte y lugar de reflexión y experimentación de sus ideas, situándolo de manera performática en el centro del arte haciendo de él una consigna encarnada que apela a los ideales revolucionarios de emancipación.

⁹ Jean Baudrillard, *La sociedad de Consumo, sus mitos, sus estructuras*, trad. Alcira Bixio, Madrid, Ed. Siglo XXI, 2009. p.156.

¹⁰ Amelia Jones, *op. cit*, p.21.

El cuerpo del artista ha funcionado como una especie de <<resistencia ante el poder>> con relación al propio cuerpo a través de su interpretación socialmente determinada y determinante. La aparición o el descubrimiento del cuerpo del artista en la década de 1960 puede considerarse una forma de representar y afirmar el <<yo>> dentro de la sociedad. Como el cuerpo es el lugar a través del cual se articulan los poderes público y privados, se convierte en el lugar de protesta donde pueden articularse los ideales revolucionarios de los movimientos pro derechos que se resisten a la lógica represiva, exclusivista y colonizadora de la modernidad.¹¹

Este apartado pretende plantear el lugar en el que se situó el cuerpo en la modernidad y como después de la Segunda Guerra Mundial se convirtió en eje central y/o soporte de las disciplinas emergentes del arte contemporáneo (*happening, performance, videoarte, danza contemporánea, arte participativo*) como respuesta al vacío que dejó tras de sí la guerra.

1.2. El cuerpo gestual de posguerra

En la historia del arte, el primer precedente de la presencia del cuerpo del artista en la obra fueron las *actions paintings* de Jackson Pollock, en las que la acción directa del cuerpo sobre el lienzo cuestionó, no sólo el destino de la pintura¹², sino su gestualidad y materialidad, pues hasta ese momento, no se había dado importancia al *acto de creación* en la obra de arte. Lo cual implicó, en ese momento de auge existencialista un discurso de exaltación del artista, como individuo, como ser único que se comprende sólo en el "acto trascendente y místico de pintar"¹³.

¹¹ *id*, p.23.

¹² "El fin de la pintura <<pura>> y la exploración de nuevos materiales artísticos fueron a la par de la experimentación, con <<actos>> como modos de expresión. Bajo la mirada atenta del público, o artistas acometían sus acciones, durante las cuales se proponían crear una obra de arte." Christiane Fricke, *Arte del siglo XX*, Tomo II. Barcelona. Editorial Taschen, 2005, p.580.

¹³ Amelia Jones, *op.cit.*, p.23.

Many artists became interested in the creative process itself. Existentialism, the dominating philosophy that was popularised through literature, also put action at the centre, not least through Jean Paul Sartre's ideas on how man defined himself through his actions. (...) The action in the subtitle refers not only to the production of the work of art. It also signifies that the work of art generates situations, produces meaning and, thus, is a form of action in itself. Finally, "action" also includes the viewer's participation –as an agent and as a producer of meaning, as a co-creator of the work."¹⁴



Jackson Pollock, *action painting*, Hans Namuth, 1950.

¹⁴ Las citas en inglés se pueden revisar en el apartado Traducción de citas, en la última parte de esta tesis. Julia Robinson, Ming Tiampo, *Explosion!, Painting as Action*, Stockholm, König Books/Moderna Museet, 2012, p. 93.

Pollock se hacía fotografiar mientras arrojaba pintura sobre los lienzos, haciendo énfasis ya no en la obra final, tanto como en la acción de crear, en la que el cuerpo y la mente del artista crean a la par, convirtiéndose así en el símbolo encarnado de la libertad creativa. Pollock influyó profundamente en los artistas de las generaciones posteriores, para quienes la exploración de la presencia del cuerpo fue el eje central de la obra de arte.

Las fotografías de Pollock llegaron a Japón, donde el grupo Gutai fue influenciado de tal manera por las *action paintings*, que comenzaron imitando y experimentando la presencia del cuerpo sobre los materiales (lodo, pintura, lienzo, papel, etc.) y develaron así la importancia de las acciones del cuerpo sobre la obra, influyendo todo el arte japonés de posguerra.

[Kazuo] Shiraga dijo: "Mi mente estaba concentrada en reducir el arte – que es una expresión del espíritu del hombre- a la condición del cuerpo", y se refirió a esa condición del cuerpo como una "cualidad". "La cualidad de la que hablo aquí no es aquella frágil que hasta ahora hemos llamado *personalidad* y que no se desarrolló *a posteriori*, sino la condición unificada del espíritu y el cuerpo que se adquiere al vivir y que tiene su base en el cuerpo con el que nacemos.¹⁵

Kazuo Shiraga fue miembro del grupo Gutai, el cual se oponía al dualismo cartesiano, proponiendo así la unificación mente-cuerpo, como resistencia a la reducción capitalista del cuerpo dividido y objetivado. Una visión particularmente oriental. En el manifiesto Gutai, Yoshihara Jirō desarrolla la idea de establecer un diálogo entre cuerpo y materia.

In Gutai art, the human spirit and the matter shake hands with each other while keeping their distance. Matter never compromises itself with the spirit; the spirit never dominates matter. When matter remains intact and exposes its characteristics, it starts telling a story and even cries out. To make the fullest use of matter is to make use of the spirit. By enhancing the spirit, matter is brought to the height of the spirit. (...)

¹⁵ Shinichiro Osaki autor, Paul Schimmel compilador. 1era edición en México, traducido por Eva Quintana Crelis. *Campos de acción: entre el performance y el objeto, 1949-1979*. Tomo 2, México, Alias, 2012, p.60.

In this sense, we highly regard the works of [Jackson] Pollock and [Georges] Mathieu. Their work reveals the scream of matter itself, cries of the paint and enamel. These two artists confront matter in a way that aptly corresponds to their individual discoveries. Or rather, they even seem to serve matter. Astonishing effects of differentiation and integration take place.¹⁶



Kazuo Shiraga, pintando con sus pies, 1956.

¹⁶ Ming Tiampo & Alexandra Munroe, *Gutai: Splendid Playground*, New York, Guggenheim Museum Publications, 2013, p.18.

Incluso algunos teóricos, como Shinichiro Osaki, insisten en que en este periodo el arte japonés profundizó más en la expresión explícita del cuerpo que el arte occidental.

El asunto mismo del cuerpo ha sido un tema permanente en el arte japonés contemporáneo, comenzando con la pintura de On Kawara, de principios de los años cincuenta, de un cuerpo ensangrentado y desmembrado disperso por un baño. Después de eso, Kazuo Shiraga luchó con lodo y las pinturas de los artistas Gutai fueron las manifestaciones de una conciencia física particular. En los años sesenta, Ushio Shinohara y Tetsumi Kudo realizaron muchas pinturas de acción, y Takumi Kazekura y Nobuaji Kojima exhibieron obras en la que utilizaban sus propios cuerpos en las exposiciones Yomiuri Indépendant. [...] los numerosos objetos que crearon esos artistas no sólo como un registro de su acción, sino también como una metáfora del cuerpo. Muchos de sus objetos hacían referencia directa al cuerpo de una forma directa o indirecta: *Vaginal Sheet* [sábana vaginal], de Genpei Akasegawa [...]; los rollos que colgaban del techo, de Tetsumi Kudo, parecían miembros masculinos, igual que un grotesco objeto creado por Yayoi Kusama mientras vivía en Nueva York.¹⁷

**Kazuo Shiraga,
Desafiando al barro, 1955.**

**Acción realizada en la 1era
Exhibición de Arte Gutai en
Tokio.**



¹⁷ Shinichiro Osaki, op. cit, p. 80.

Pero tal vez, esta contundente insurgencia del cuerpo en Japón no sea casualidad, sino sólo una de las infinitas consecuencias de las bombas atómicas lanzadas en Hiroshima y Nagasaki, Japón, el 6 y el 9 de agosto de 1945, y de la consiguiente invasión estadounidense que inició en 1952 y se mantuvo en Okinawa hasta 1972. El número de pobladores que murió fue de "Entre 70,000 y 80,000 personas, cerca del 30% de la población de Hiroshima, mientras que otras 70,000 resultaron heridas."¹⁸

La influencia de este terrible acontecimiento en la humanidad es incuantificable, sin embargo en el ámbito de la historia del arte se considera un parteaguas para el resurgimiento del cuerpo como eje central de la producción y de la experiencia estética y ya no como el objeto oculto de la modernidad.

La escalada de muerte y destrucción puso en el punto de mira la realidad de las existencia corporal, desmitificando creencias y valores antiguos, y alterando el *status quo* en términos de raza, clase y género. Para cuando estalló la II Guerra Mundial, sin dar ni siquiera tiempo al mundo para recuperarse de las heridas físicas y emocionales de la Primera, la actitud en relación al cuerpo había cambiado irrevocablemente.¹⁹

Fueron varios los artistas que después de la violencia y el sinsentido de las bombas atómicas activaron una serie de cuestionamientos alrededor de la humanidad, temas como el dolor y la muerte marcaron fuertemente el lenguaje artístico de ese momento. "El tratamiento brutal al que fue sometido el cuerpo en batallas, campos de concentración y atroces experimentos médicos durante las dos guerras inspiró el lenguaje simbólico del tortura, operación y sacrificio de los accionistas vieneses."²⁰

¹⁸Harry S. Truman Library & Museum. U. S., *Strategic Bombing Survey: The Effects of the Atomic Bombings of Hiroshima and Nagasaki*. Junio 19 de 1946, página 11 de 51. Consultado en línea el 1 de diciembre de 2014.

[http://www.trumanlibrary.org/whistlestop/study_collections/bomb/large/documents/index.php?pagenumber=11&documentdate=1946-06-19&documentid=65&studycollectionid=abomb]

¹⁹ Amelia Jones, *op.cit.*, p.12.

²⁰ *ibid.*

La profunda huella que dejan tras de sí las bombas atómicas, sienta las bases para la experimentación que desemboca irremediabilmente en el cuerpo que resurge como nunca, ante la necesidad de encontrar en sus propios límites el sentido de la existencia.

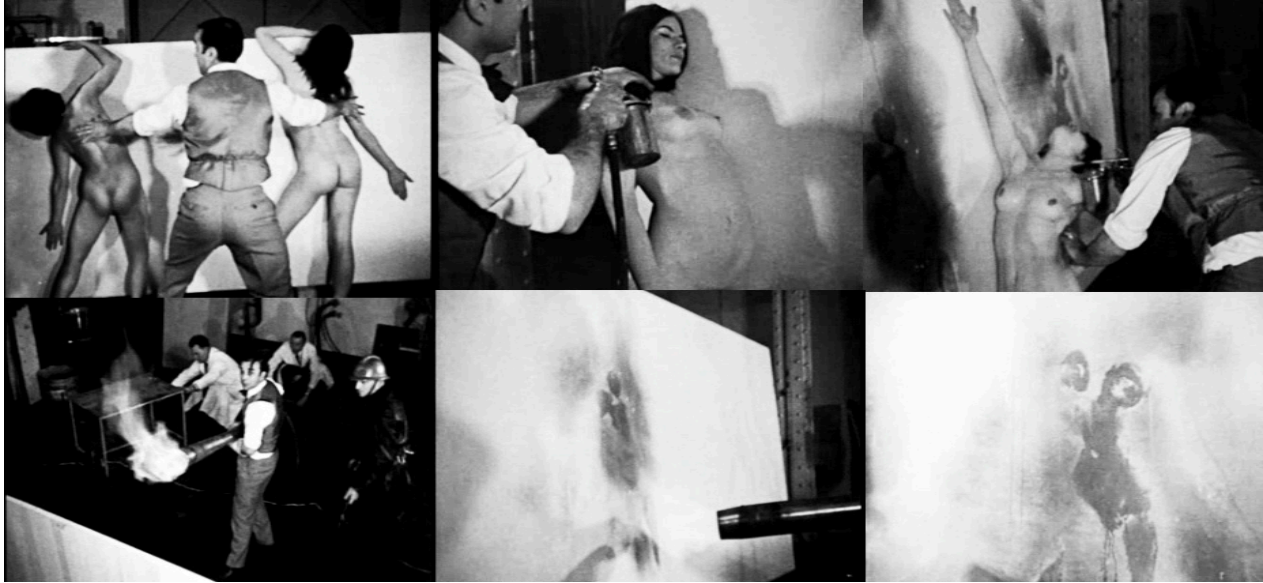
La inquietud primigenia de la exploración corporal en el arte de posguerra surge cuando Jackson Pollock hace manifiesta la *presencia* del artista como el elemento central en la creación de la obra de arte (*action paintings*) a través de las fotografías y documentos en los que aparece chorreando pintura sobre los canvas recostados.

Más tarde estas imágenes influirían al grupo Gutai en Japón, radicalizando la presencia del cuerpo en la pintura a través de la gestualidad de su huella en el tiempo y el espacio²¹.

A estas dos expresiones, sumaría otra que me parece significativa porque acontece en el mismo periodo de tiempo, como consecuencia de las bombas atómicas y de igual manera se trata del registro del cuerpo en la pintura de una manera radical: las antropometrías de Yves Klein. *"In 1953, Yves Klein visited Hiroshima, where he saw the silhouette of a person burned into a rock by the flash-like white light of the nuclear bomb, a shadow that remained after the person who cast it was gone. This affected him deeply and presaged his Anthropometries and perhaps even his paintings made with fire."*²²

²¹ "Both abstract expressionism and action painting placed great significance in the work as an expression of the artist's physical gestures and movements. Gesture paintings grew increasingly physical and extreme in the 1950s and '60s and was even performed for audiences. The existential gesture of making an imprint is seen as an expression of human vulnerability and exposure." Julia Robinson, Ming Tiampo, op. cit., p. 100.

²² id.



Yves Klein, realizando sus *Peintures de Feu*, 1962.

Estos tres momentos de resurgimiento radical del cuerpo después de la Segunda Guerra Mundial comparten:

- El uso del cuerpo como eje central en la creación de la obra, a través de sus huellas, pinceladas vigorosas, goteos.
- El movimiento enérgico del cuerpo en la creación plástica. Una improvisación corporal que permite la exploración gestual²³.
- La exploración del espacio tridimensional en la pintura, se atraviesan lienzos, se acuestan los lienzos horizontalmente, la pintura sale del bastidor.

²³ "Namuth's photos and two films were accompanied by his written descriptions of Pollock's dance-like movements around the large canvas that was spread flat on the floor of the barn where he worked." Julia Robinson, Ming Tiampo, op.cit.,p.95.

- La influencia del existencialismo de Jean Paul Sartre, en el cual el hombre se define por sus acciones, la pintura de acción como búsqueda de una autodefinición.
- La documentación de las acciones por medio del audiovisual, (la fotografía y el cine).
- El desplazamiento de la obra de arte, de la bidimensionalidad del lienzo a la acción del artista.
- El involucramiento del espectador como parte de la obra.

Este breviarío histórico del arte que se desarrolla después de la Segunda Guerra Mundial me parece fundamental para comprender el contexto en el que surge el *avant garde* japonés y el nacimiento de la danza Butoh, tema que desarrollaré en el segundo capítulo de esta tesis.

1.2.1. La emergencia del performance y su registro en video

La importancia de las *action paintings* de Jackson Pollock en la historia del arte tiene que ver con el surgimiento de la presencia del artista en el proceso de creación, pero también con el elemento performático y gestual que el cuerpo produce en la obra de arte, es decir, el cuerpo que se mueve a través de las dimensiones del lienzo, el movimiento del impulso que genera tal o cual pincelada. "*My Painting does not come from the easel. (...) I need the resistance of a hard surface. On the floor I am more at ease. I feel nearer, more a part of the painting, since this way I can walk around it, work from the four sides and literally be in the painting.*"²⁴

En 1958, dos años después de la muerte de Pollock, Allan Kaprow publicó el ensayo *Legacy of Jackson Pollock*, en el que habla sobre la importancia de las *action paintings* para llevar a la pintura al campo del *performance*, trasladando la pintura del plano bidimensional del lienzo al espacio-tiempo performático de su cuerpo sobre el lienzo, influenciando a los artistas posteriores.

Durante la década de los sesenta la exploración del cuerpo en la creación de la obra de arte fue dejando de lado a la "obra de arte en sí", para situarse ya no en el lienzo²⁵, sino en la experiencia del artista enfrentándose catárticamente al acto de creación. Poco a poco fue quedando de lado el resultado de las acciones y las acciones tomaron el lugar de la obra de arte. "Allan Kaprow llega a la conclusión a finales de los años 50 –de acuerdo con la interpretación de Harold Rosenberg- de

²⁴ Jackson Pollock, en Charles Harrison y Paul Wood, *Art in Theory 1900-2000. An Anthology of Changing Ideas*, Massachusetts, Blackwell, 2003, p.571.

²⁵ "At a certain moment the canvas began to appear to one American painter after another as an arena in which to act –rather than as a space in which to reproduce, re-design, analyze or "express" an object actual or imagined. What was to go on the canvas was not a picture but an event. (...) The image would be the result of this encounter" Harold Rosenberg, en Julia Robinson, *Ming Tiampo*, op.cit,p.95.

que, efectivamente la pintura es menos importante que la acción, que el gesto del artista. Nace así el concepto de *happening*, de acontecimiento, de algo que pasa y cuyos resultados no se conservan."²⁶



Variations V, performance colaborativo: John Cage, Stan VanDerBeek, Nam June Paik, David Tudor, Gordon Mumma, Robert Moog, and Merce Cunningham, New York Philharmonic Hall, 1965.

La acción que realiza John Cage, Merce Cunningham y Robert Rauschenberg y compañía, en la que combinan diferentes disciplinas y soportes: pintura, danza, proyecciones, poesía y música experimental, denominada *happening*, es el parteaguas para el desarrollo del *performance*.

²⁶ José Ramón Pérez Ornia, *El arte del vídeo*. Introducción a la historia del vídeo experimental, Barcelona, RTVE Ediciones del serbal, 1991, p. 76.

La superposición de las formas artísticas diferentes, sentará las bases de lo que después se conocerá como *happening*. Cage subido a una escalera, ofrecerá una conferencia sobre el budismo zen y una lectura de Meister Eckhart. Desde otra escalera, M.C. Richardas y Charles Olsen recitaban poemas siguiendo intervalos de tiempo distintos. David Tudor tocaba el piano; Merce Cunningham bailaba y Robert Rauschenberg activaba un fonógrafo mientras sus cuadros colgaban del techo.²⁷

Estas acciones efímeras e irrepetibles, carecían en sí mismas de un soporte que dejara constancia de lo ocurrido, sin embargo desde un inicio Pollock fue fotografiado por Hans Namuth, haciendo del registro parte indispensable de la acción, materializada en series fotográficas o en filmes que permitían su difusión y documentación.

Por lo que las acciones (véase *happenings* o *performance*)²⁸ y la conciencia de la importancia de su registro surgen al mismo tiempo, como solución a la intrascendencia de su soporte y a la consecuente desmaterialización del arte, síntoma del arte conceptual norteamericano.

En este punto nos interesa esclarecer el vínculo entre *performance* y video como precedente del videoarte, tema que será analizado más adelante. Por ahora podemos hablar de ese momento histórico en el que el cine y la televisión eran los dos polos audiovisuales que propiciaron el nacimiento del video. El término "video" en este apartado de la investigación se refiere al uso del registro audiovisual sin intención narrativa, sino contemplativa, no a las especificidades técnicas en sí, pues es sólo hasta la mitad de la década de los sesenta que nace el formato video. Aclarado esto, la convivencia entre "video" y *performance* se planteó históricamente desde dos perspectivas funcionales.

²⁷ Carmen Pardo Salgado, *En el mar de John Cage*, Barcelona, Ediciones de la Central, 2009, p.14.

²⁸ "Como *performance* se entiende a la acción o representación, siendo un tipo de expresión vanguardista, que combina diversas disciplinas artísticas en un sólo evento, en el cual el cuerpo del artista se vuelve el objeto de la producción misma", Pérez Ornia citado en Edna Torres, *El videoarte en México; el caso de Pola Weiss*, (tesina para el grado de Licenciatura, Facultad de Ciencias políticas y Sociales, Asesora Virginia Reyes Castro), México, UNAM, 1997, p.43.

La primera cuando en la década de los cincuenta se utiliza como mero registro de la acción, como documento de lo acontecido, sin que se utilice de manera plástica. Como las fotografías o filmes que muestran a Pollock derramando pintura. O a los Gutai luchando contra el lodo, atravesando planos de papel, o como en los siguientes fotogramas en donde Kazuo Shiraga ejecuta una "pintura de acción" con los pies. Este film documenta el proceso de creativo en donde cuerpo y materia interaccionan para obtener como resultado una pintura abstracta que posee gran parte de su valor plástico sólo en la medida en que conocemos el método de creación.



Kazuo Shiraga, en el film Gutai, *Les créateur de la performance artistique*,
Antonia Calvin, *Institut National de l'Audiovisuel*, Francia, 1964.²⁹

²⁹ Video en línea que puede visualizarse en el siguiente link:

[<https://youtu.be/JHaraRJ4Do4?t=2m53s>] revisado el día 19 noviembre de 2015.



Kazuo Shiraga, *Hanmo* (Proliferación), óleo sobre tela, 1973.

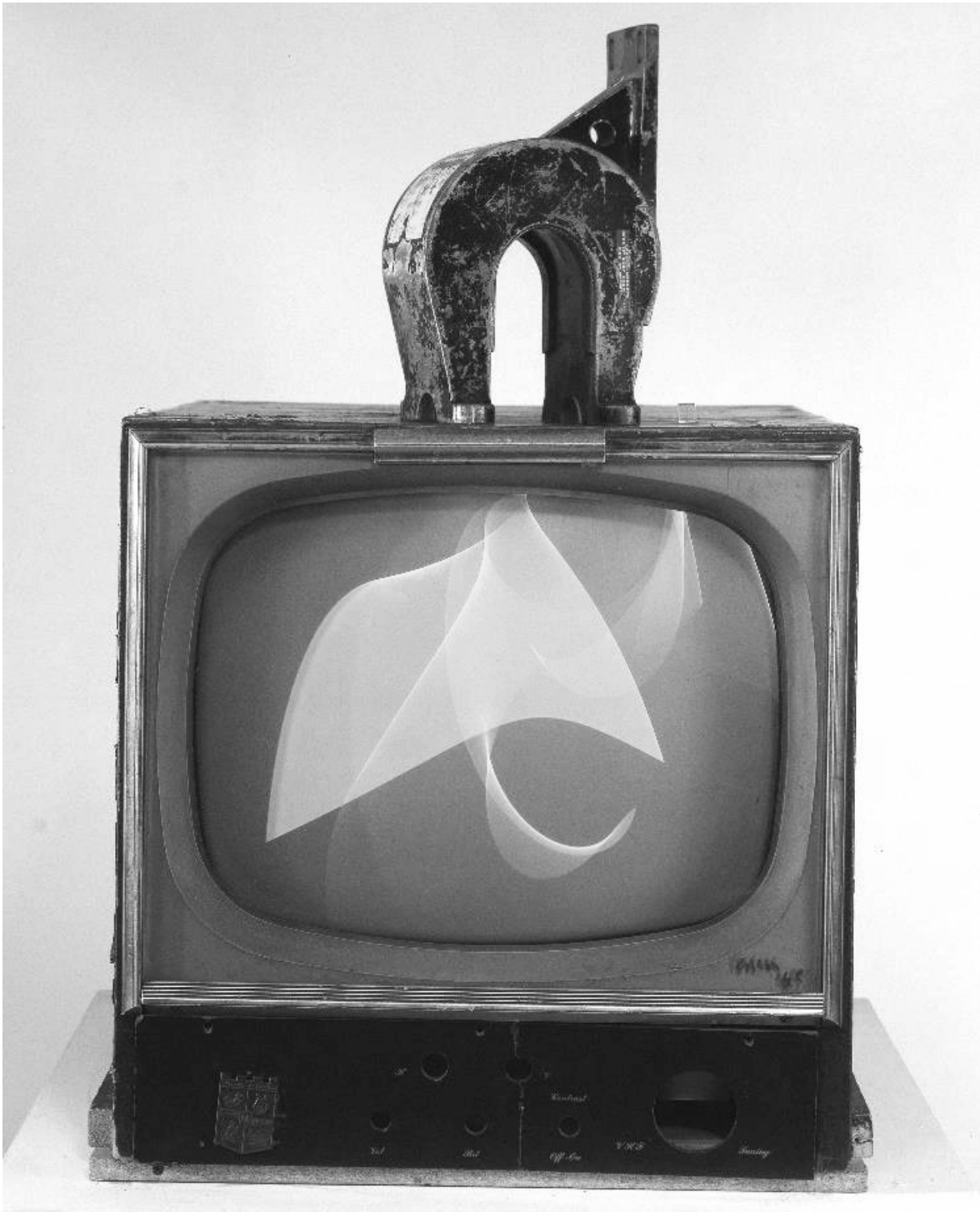
Y la segunda cuando las vanguardias artísticas de mediados de la década de los sesenta experimentan con el video como soporte del arte, como disciplina que posee un lenguaje y cualidades estéticas propias. En 1963 Nam June Paik y Wolf Vostell³⁰, realizan acciones en las que manipulan la televisión técnica, objetual y simbólicamente, en la búsqueda por obtener imágenes que sólo se pudieran generar a través de este nuevo medio. "Paik (...), centró su atención en la televisión intervenida y en el desarrollo de herramientas con las que pudiera componer obras para este nuevo instrumento."³¹

Alterando la señal de los televisores, "-manipulando físicamente la electrónica del tubo por medio de unos poderosos imanes para distorsionar la imagen creada por la corriente de electrones que fluía con destino al tubo del televisor- Paik se precipitó en la historia del arte e inventó lo que ahora conocemos tan comúnmente como videoarte."³² Sentando las bases para la exploración estética y la consolidación de ese nuevo medio.

³⁰ "No obstante, ya desde 1958, Vostell utilizaba el televisor como objeto de sus "TV de-collages" Josu Rekalde, *Video un soporte temporal para el arte*, Bilbao, Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, 1995, p.43.

³¹ David A. Ross, *100 videoartist*, Madrid, Ed. Exit Publicaciones, 2010, p. 23.

³² *ibid.*, p.20.



Nam June Paik, *Magnet TV*, 1965.

1.2.2 La relación entre cuerpo y video:

Bruce Nauman y sus *video-performance*

Durante la década de 1960 el cuerpo emerge en el arte como soporte desde el cual hacer resistencia a las invasiones estadounidenses, al trauma, las secuelas y cuestionamientos que deja tras de sí la Segunda Guerra Mundial. El cuerpo se posiciona en el arte como la encarnación misma de ideas, conceptos y planteamientos políticos y sociales. "El propio cuerpo del artista se convierte en el objeto, en la materia de la producción artística. Es el arte del cuerpo, la afirmación del individualismo, la estética suprema del yo."³³

La relación entre cuerpo y video se gestó tempranamente en el nacimiento del videoarte a través del *performance*. El video permitió que los artistas usaran la cinta magnética como soporte de sus acciones, colocándose ellos mismos frente a la cámara, colocando al cuerpo en medio de la ecuación *performance-video* "*...already in the early years of video as an artistic medium artists turned the camera into themselves. The focus on their own body made this kind of videoart differs from the works reflecting on the medium of television.*"³⁴

Las características del video ofreció a los *performers* no sólo la posibilidad de registrar las acciones y reproducirlas en cualquier otro momento o espacio, sino la particularidad de extender temporalmente estas acciones e incluso editarlas, fragmentarlas, distorsionarlas y repetir las infinitamente, explorando así la imagen misma del *performer*, la exploración misma de su cuerpo a través de la cámara y la

³³ José Ramón Pérez, *El arte del vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental*, Barcelona, RTVE Ediciones del serbal, 1991, p.76.

³⁴ Helen Westgeest, *Video Art Theory: A Comparative Approach*, Ed. John Wiley & Sons, Inc., Nueva York, 2015, p.49.

posibilidad de manipularlo como nunca antes³⁵. La dialéctica *performance*-video permitió que este cuerpo videado surgiera y se situara definitivamente en el arte contemporáneo. *"The performances that took place around the time just before the mid-1960's, in which the body of the artist played a central role and little happened, in particular preceded the look-alike video art. Consequently, to understand early video art in which artist put their body in the center of their work, it is necessary to consider briefly the performance art of the 1960s."*³⁶

El nuevo medio les permitió explorar elementos fundamentales para la conceptualización de su trabajo, conceptos como tiempo, espacio y movimiento, podían ser manipulados, transformados en repeticiones infinitas, congelados eternos, movimientos cotidianos desglosados en 4,000 cuadros...

La misma idea del arte de la performance, (...) se transformó radicalmente cuando fue posible captar las cualidades propias del tiempo real que a menudo distinguían las acciones simples de las que constaba una obra de performance. El arte de la performance, como el video, era una forma imprecisa que permitía a un amplio elenco de practicantes de este arte y de las artes visuales dedicarse a una actividad cuasiteatral, cuasicoreográfica, a la vez que permitía a coreógrafos, músicos y compositores explorar lo visual por otras vías nociones concretadas formalmente de su obra.³⁷

Todas estas ideas permitieron que artistas de todas las disciplinas se mostraran interesados en adoptar el nuevo formato de la cinta de video. La categoría *performance* en video, o *video-performance* fue acuñada por Günter Berghaus *"...defines a category of video performance developed by artists who substituted the live events with electro-magnetic tapes. These performances had to be viewed on a*

³⁵ "Most of the recordings of performances specifically generated for the video camera, as Berghaus concludes, were processed, filtered, manipulated, and designed to establish an objectifying distance between performer and spectator. The physical reality of the body was turned into an electronic discourse that was specific to the video medium.(...) The videotape became an autonomous creation in which the performance was subsumed without losing its intrinsically performative quality" Helen Westgeest, op.cit.,p. 51.

³⁶ id.

³⁷ David A. Ross, op.cit, pp. 25,26.

video monitor."38 A fin de delimitar la retroalimentación entre estas dos disciplinas e incluso para configurar lo que unos años después Rosalind Krauss definiría como videoarte.

El artista pionero del cruce *performance*-video fue Bruce Nauman, pues fue el primero en plantear ideas sobre la autoexploración íntima del cuerpo a través de la cámara y la integración de movimientos cotidianos en el planteamiento de un *performance*-coreografía, y por lo tanto comenzar a explorar los conceptos: espacio, tiempo y movimiento en el video.

... y en 1967-68 Nauman comenzó a realizar en su estudio grabaciones de vídeo, sin trampa, ni cartón y sin manipular, de acciones sencillas; (...) durante los 60 minutos que podía registrar con su grabadora. En la obra de Nauman se reconocía que el vídeo había abierto un espacio entre la escultura y la *performance* que brindaba la oportunidad de examinar la manipulación de objetos y cuerpos en el espacio – con la dimensión añadida de la grabación en tiempo real.³⁹

Durante ese periodo de tiempo (1967-1969) Nauman produjo la mayor parte de su obra videográfica sometiendo a su cuerpo a largas jornadas de experimentación frente a la cámara⁴⁰ para las cuales establecía una consigna y la llevaba hasta sus últimas consecuencias, él y la cámara, mejor dicho, su cuerpo y la cámara en un juego intermitente de fragmentación, él fuera de cuadro o muy cerca, pero siempre como eje central de la deconstrucción, no sólo del cuerpo, sino de la acción misma en el espacio y en el tiempo.

³⁸ Helen Westgeest, *op. cit.*, p. 50.

³⁹ David A. Ross, *op. cit.* p.25.

⁴⁰ "Convirtió su cuerpo en sujeto y objeto de representación, llevándolo hasta los límites más extremos de la acción física. Y todo ello lo documentaba a través de sus películas y vídeos para provocar la reacción emocional del público, porque para él nuestro comportamiento provenía de un intercambio dialéctico con el mundo que nos rodeaba" M^a Jesús Folch, *Caso de Estudio. Cuerpo, Espacio y Tiempo en Bruce Nauman*, IVAM, Instituto Valenciano Arte Moderno, Valencia, 2015, p. 5.

Con esos primeros *video-performance* Nauman descubrió el hasta entonces insólito lenguaje del videoarte, que establecía su discurso ya no desde el montaje narrativo del cine, sino con la fragmentación, construcción y deconstrucción del tiempo. "Todos estos micro-conjuntos de producción tuvieron por eje central el cuerpo del artista como una especie de unidad de medida a través de la cual experimentar e indagar sobre el movimiento y el espacio, sobre el sonido y el tiempo."⁴¹

En estos videos se entretrejen elementos fundamentales para el nacimiento del videoarte y su configuración y posicionamiento como disciplina medular de la época posmoderna. El primero es que marcaron el inicio de la relación *video-performance*, lo que permitió por un lado la exploración de las posibilidades del medio, y por el otro la documentación y registro de estas acciones realizadas sólo para la cámara, que al tener como soporte la cinta electromagnética, fue posible su difusión y el intercambio de ideas más allá de las fronteras, ya sea a través de las pocas galerías y museos que los exponían, pero también de algunas emisiones que se realizaron en televisión abierta⁴².

El segundo elemento cardinal fue el autodescubrimiento del artista, de su gestualidad, de su corporalidad, haciendo del cuerpo el elemento central de los primeros discursos del videoarte. La manipulación de las acciones de este cuerpo para explorar discursos estéticos sobre el tiempo y el espacio.

⁴¹ *ibid*, p.6.

⁴² "Desde la incorporación de las cámaras de video portátiles a mediados de los años 60, existieron distintos intentos de emitir televisiones paralelas, que permitieran mostrar desde otras perspectivas los contenidos que los medios oficiales dictaban. Fue el caso de la Guerrilla TV nacida en 1971, de colectivos como *Ant Farm* en los 60, o de *Paper Tiger TV* y *Deep Dish* en las décadas siguientes. Pero a parte de estos intentos por hacer una televisión combativa y artística que ofreciera ángulos distintos de la realidad, la televisión oficial en líneas generales, no hace sino repetir fórmulas que justifican y asientan un sistema social conservador e inmovilista." Susana Blas Brunel, *Continúa el ciclo... televisión de autor. Otra tv es posible*, [en línea] , 3 de diciembre 2015, dirección URL: [<http://masdearte.com/continua-el-ciclo-television-de-autor-otra-tv-es-posible/>]

De manera libre Nauman incorporó un montaje premeditado a partir de los movimientos del cuerpo, "Nauman se concentró en transformar una actividad diaria, como es el caminar en arte. Tuvo empeño en seguir un guión estricto de movimientos sucesivos, concebidos como pequeños fragmentos de duración estipulada, que practicó metódicamente antes de filmarlos. El resultado fue la creación de una tensión extraordinaria entre los estados de movilidad e inmovilidad."⁴³ Introduciendo así a la coreografía en el ámbito del video.



Bruce Nauman, primeros video-performance ⁴⁴

⁴³ M^a Jesús Folch, *op. cit.* p.6.

⁴⁴ "En un pequeño lapso de tiempo, entre 1967 y 1969, Nauman desarrolló una producción filmica y videográfica extensísima... (...) En estas películas en blanco y negro de menos de diez minutos de duración, Nauman se concentró en transformar una actividad diaria, como es el

En un momento de posguerra en que la danza moderna también comenzaba a cuestionarse aspectos que antes le parecían intrínsecos, como la técnica, la separación entre música y coreografía, o que no sólo los bailarines profesionales podían danzar. Nauman en estos primeros videos utilizaba elementos dancísticos sin tener muy claro que lo hacía.

Nauman había conocido a Monk en una fiesta en la costa oeste, donde hablaron sobre el conocimiento y la conciencia del propio cuerpo en relación a la terapia Gestalt y al libro de Frederick Perls. Fue entonces cuando Nauman se dio cuenta de que lo que pretendía hacer era una especie de danza, ejercicios donde lo que primaba eran las tensiones generadas cuando, por ejemplo, uno trataba de mantener el equilibrio y no lo conseguía: "estaba familiarizado con algunas de las cosas que habían hecho Cunningham y otros bailarines, cuando tomaban cualquier movimiento simple para convertirlo en baile, presentándolo como una danza. Yo no era bailarín, pero se me ocurrió que si cogía cosas que no sabía hacer y era lo suficientemente serio con respecto a ellas, entonces se considerarían seriamente [...] hablar con Meredith me ayudó por que ella era bailarina y pensaba en las cosas de esa forma."⁴⁵

Otro elemento fundamental en Nauman fue la manipulación del tiempo a través del formato de la cinta de video⁴⁶, como medio para experimentar las posibilidades de la edición a través de la repetición, el *fast forward*, el *rewind*, la pausa, componentes que permitían explorar la plasticidad del tiempo en el video, la construcción y manipulación de este nuevo tiempo que sólo existía a través de la cinta magnética.

Fue así como llegó al *loop*⁴⁷, una estructura en donde no existe un climax narrativo, no existe un inicio, desarrollo y final, lo cual nos lleva al cuarto concepto que Bruce

caminar, en arte. (...) Además, situó la cámara en un lugar fijo, enfocando un punto determinado de su estudio y, en consecuencia, su acción o su cuerpo quedaron recortados." M^a Jesús Folch, Caso de Estudio. Cuerpo, Espacio y Tiempo en Bruce Nauman, IVAM, Instituto Valenciano Arte Moderno, Valencia, 2015, p. 6. Revisar Anexo para detalles de los fotogramas.

⁴⁵ M^a Jesús Folch, *op. cit.*, p.12

⁴⁶ Un recurso que el cine ya había explorado ampliamente, desde Georges Méliès. Y que Nauman profundiza en el video.

⁴⁷ Por cuestiones técnicas prefiero utilizar el término *loop*, la traducción al español sería "bucle".

Nauman (BN) introduce, el de generar a partir de la estructura en *loop* un evento en el que el espectador pueda entrar y salir en el momento que quiera⁴⁸, como lo explica en una entrevista realizada por Michelle de Angelus (MA) en el año de 1980:

MA: This posits a kind of attitude toward the audience or the spectator, a kind of—well, what you were saying about this kind of performance or event that goes on and it doesn't . . . time wise, it's ever-present. There's no beginning and no end, in a sense. That means that the relationship of the spectator is really different than with something that has a beginning, middle, and end. Were you aware of that, were you thinking of that?

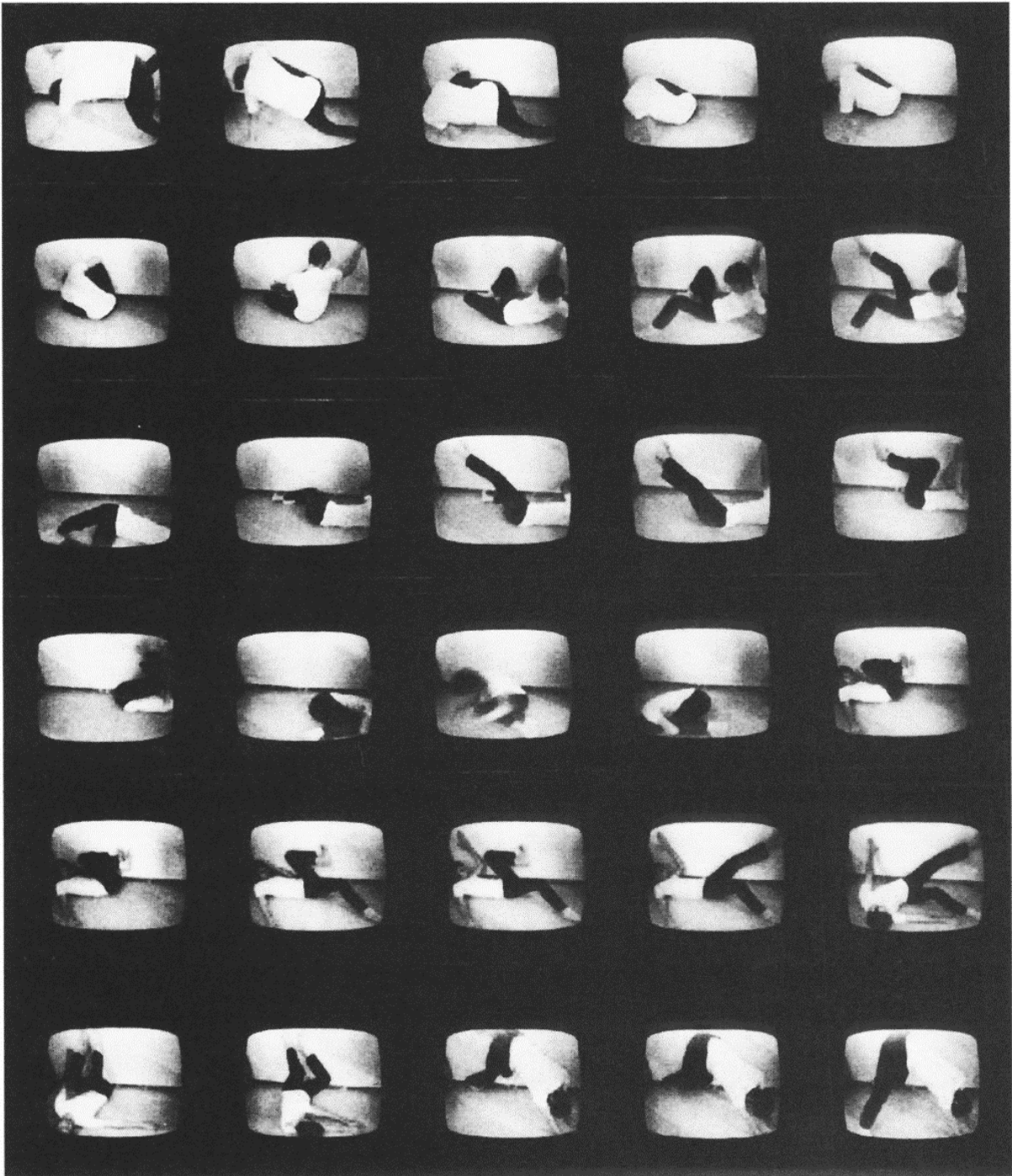
BN: Oh, yes.

MA: Talk a little bit about how the spectator—how you wanted the spectator to deal with these pieces.

BN: Well, I wasn't interested in a boring situation and I think what was important was that there was no—of course, there always was a beginning and an end, but it seemed to me that if it went on long enough, if somebody could come in and watch it you could give them an hour or a half hour or two hours or whatever, but what I always wanted to be careful about was to have the structure include enough tensions in either random error or getting tired and making a mistake—whatever—that there always was some structure programmed into the event.⁴⁹

⁴⁸ "Nauman tuvo la intención de mostrar estas películas de 16mm como bucles, para que el público pudiera entrar y salir en cualquier momento sin tener la sensación de haberse perdido algo. Además, tanto la imagen como el sonido en bucle evitó que se les atribuyese cualquier sentido narrativo." M^a Jesús Folch, op. cit., p.6.

⁴⁹ Bruce Nauman en entrevista por Michelle de Angelus. Recopilada en el libro de Janet Kraynak, *Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words: Writings and Interviews*. The Mit Press, 2006, p.p. 247-248.



Bruce Nauman, *Wall-Floor Positions*, 1968.

Los video-*performance* determinaron:

- El lenguaje del videoarte, que estableció su discurso en la fragmentación, construcción y deconstrucción.
- El inicio de la relación video-*performance*.
- El autodescubrimiento del artista, haciendo del cuerpo el eje central del videoarte.
- La manipulación de las acciones de este cuerpo para tratar discursos estéticos sobre el tiempo y sus implicaciones estéticas, es decir la incorporación de la coreografía en el ámbito del video.
- La estructura en *loop* que permite que el espectador pueda entrar y salir de la obra en cualquier momento y que la duración sea determinada por él y no por el autor, por otro lado la estructura en *loop* permite que no haya una narrativa tipo: inicio-desarrollo-final, un elemento que separa al videoarte del cine.

Más allá de esto, quizá el elemento más característico del cuerpo en el video sea la intimidad que este nuevo medio le ofreció al *performer*, al poder registrar sus acciones sin necesidad de una gran técnica o de un equipo de producción voluminoso, sino la sencillez (quizá de una decena de kilos) pero la autosuficiencia técnica y la posibilidad de la confrontación con su propia imagen en la consecuente subjetivación del medio.

En este sentido las primeras cintas de video de Vito Acconci dotaron al medio de una complicidad tan profunda, física y psicológicamente, tan potente que establecía un vínculo empático con el espectador, de la misma manera que Nauman, Acconci situaba a su cuerpo en el centro de la obra.

El poeta Vito Acconci surgió como un artista visual de enorme influencia durante los últimos años 60 y los primeros 70 gracias a una serie de *performances* y registros en video de *performances*. Su obra hizo uso y dio lugar a una especie de intimidad física y psicológica que resultaba casi escultórica en su intensidad. Era de todo menos fría y distante. En obras inmensamente influyentes como *Undertone* o *Them Song*, desarrolló

un enfoque del concepto del espectador que suponía que el público estaba activo e íntimamente comprometido, mano a mano, con el artista.⁵⁰

Esto permitió explorar la subjetividad del artista como el eje sensorial desde el cual crear una experiencia con el espectador, en ese momento histórico (finales de los sesenta inicios de los setenta) en el que el arte participativo emerge como respuesta a la necesidad de integrar al espectador en la obra⁵¹. En el caso específico del videoarte al incorporar al público al proceso de creación de la pieza se descubrieron dislocaciones espacio-temporales que sucedían gracias al lenguaje del video y sus posibilidades de retroalimentación dentro de un sistema de comunicación inmediata: el circuito cerrado.

Rosalind Krauss en su artículo, *Videoarte: La estética del narcisismo* habla sobre este nuevo “espacio entre” donde queda situado el cuerpo del participante:

Esto es así porque la mayoría de los trabajos producidos durante el breve periodo de existencia del videoarte ha utilizado el cuerpo humano como instrumento central. Aquél ha sido con mucha frecuencia, en el caso de las obras grabadas, el propio cuerpo de los artistas en tanto que ejecutantes. En el caso de las videoinstalaciones, ha sido con frecuencia el cuerpo del espectador activo. Y, sin que importe a quién pertenece el cuerpo seleccionado para la ocasión, hay una característica adicional presente en todo momento. Al contrario que el resto de artes visuales, el vídeo tiene la capacidad de grabar y transmitir al mismo tiempo, produciendo así una retroalimentación instantánea. En consecuencia, es como si el cuerpo estuviese en el centro, entre dos máquinas que son la apertura y el cierre de un paréntesis. La primera de ellas es la cámara; la segunda es el monitor, que vuelve a proyectar la imagen del agente con la inmediatez de un espejo.⁵²

⁵⁰ David A. Ross, *op.cit.*, p. 26.

⁵¹ El tema de la participación del espectador será tratado a detalle más adelante.

⁵² Rosalind Krauss, *Videoarte la estética del narcisismo*. Publicado en *Primera Generación Arte e imagen en movimiento (1963-1986)*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 2007, p. 45.



**Bruce Nauman,
Live-Taped Video Corridor,
1970.**

Live-Taped Video Corridor features two stacked television monitors at its far end, both linked to a camera mounted at the corridor's entrance: the top monitor plays live feed from the camera, while the bottom monitor plays pretaped footage of the empty passageway from the identical angle. Walking down the corridor, one views oneself from behind in the top monitor, diminishing in size as one gets closer to it. The camera's wide-angle lens heightens one's disorientation by making the rate of one's movement appear somewhat sped up. Meanwhile, the participant is entirely, and uncannily, absent from the lower monitor. The overall result is an unsettling self-conscious experience of doubling and displacement.⁵³

⁵³ Ted Mann, acerca de *Live-Taped Video Corridor*, visualizado en línea el día 3 de abril de 2016, en el siguiente link: [<https://www.guggenheim.org/artwork/3153>]

En su ensayo *Cuerpo, Espacio y Tiempo en Bruce Nauman*⁵⁴, Jesús Folch expone las intrincadas consecuencias temporales de esa nueva posibilidad técnica, la dialéctica pasado-presente, la inmediatez fragmentada como elemento estético-moldeable igual que el cuerpo del artista pues "Al alterar el mecanismo de la retroalimentación, los videoartistas provocaban una ruptura con el pasado, un presente totalmente quebrado, cuya imagen suplantaban por otra continuamente renovada: el espejo de su subjetividad y de su propio yo."⁵⁵

La relación video-*performance* nutrió desde sus inicios al videoarte, encontrando a través del *performance* las posibilidades técnicas y estéticas que el nuevo medio podía ofrecerle a los artistas de posguerra, descubriendo en ese camino acompañado más posibilidades que disidencias.

Tanto Nauman como sus colegas utilizaron el video en el modo en que los surrealistas usaron la fotografía en las primeras décadas del siglo XX, los surrealistas no sólo desarrollaron técnicas de carácter abrasivo y destructor con el soporte sino que desmenuzaron la realidad y nos acercaron al detalle de sus fragmentos, provocando con ello la disolución de fronteras y la ambigüedad connotativa.⁵⁶

La importancia de este camino conjunto entre disciplinas (*performance*, danza, música, instalación, pintura, entre otras) permite que el arte del video permanezca vigente como una herramienta que integra conocimientos diversos para la comprensión del mundo y para la exploración de los límites que las separan.

⁵⁴ M^a Jesús Folch, *op. cit.*, p.18.

⁵⁵ *ibid.*

⁵⁶ *id.*, p.24.

*The mystical truth of art is time.*⁵⁷

Anish Kapoor

1.3. Las cualidades plásticas del video

1.3.1. El tiempo: videoarte

El videoarte nace a partir de la aparición de la cámara portátil en los años sesenta "...con la invención de equipos de cámara más ligeros y pequeños (*portapaks*), y la sofisticación electrónica del equipo de edición, que aquella tecnología de vídeo se extendió a través de la industria de la televisión."⁵⁸

Fue Nam June Paik el primero en adquirir el *portapack* comercializado en 1965 y "realizó su primera grabación el 4 de octubre de ese mismo año, día de la visita del Papa a Nueva York, durante un trayecto en taxi. La cinta fue presentada en el café *Au Go Go*, un evento que anunció Paik (...) auguraba al medio un gran futuro artístico."⁵⁹

⁵⁷ Anish Kapoor en entrevista con Marcelo Dantas, visualizada en línea el día 5 de mayo de 2016, en el siguiente link: [<http://anishkapoor.com/178/in-conversation-with-marcello-dantas>]

⁵⁸ "It was not until the 1960s, with the invention of lightweight and smaller camera kits (*portapacks*), and more sophisticated electronic editing equipment, that video technology became more widespread throughout the television industry" Bernadette Casey, Neil Casey, Ben Calvert, Liam French, Justin Lewis, *Television studies, the key concepts*, Ed. Routledge, 2008, p.293.

⁵⁹ Christiane Fricke, *Nuevos Medios*, en el libro, *Arte del siglo XX*, 2 volumen, Publicación internacional, Ed. Taschen, 2005, p.592.

Lo más atractivo de este nuevo medio fue la posibilidad que le daba a artistas provenientes de otras disciplinas artísticas (como la fotografía, el *performance*, el *happening*, la pintura, la danza, etc.) de registrar las imágenes en movimiento en cintas magnéticas regrabables, que permitían su edición y reproducción. Esta tecnología de cinta magnética generó por un lado que los costos de grabación disminuyeran y por lo tanto se popularizara su uso; y por otro que la ligereza de los magnetoscopios portátiles, permitiera a los realizadores salir a las calles y registrar la vida cotidiana⁶⁰.

Marita Sturken habla de las relaciones entre el video y el arte: "El vídeo es heredero de la ideología generada por la escultura cinética y el movimiento artístico y tecnológico de los años sesenta (con raíces en el cubismo, el futurismo y la Bauhaus) en el que la combinación de arte y máquina se considera suprema"⁶¹.

Es a través de diversos fenómenos que suceden en este periodo, como el *pop art*, con íconos de la cultura de consumo como Marilyn Monroe, o la cultura *hippie* que se manifestaba en contra de la guerra de Vietnam, misma que fue televisada a color por primera vez, con el asesinato del "Che" Guevara y de Martin Luther King, que los jóvenes se cuestionan el orden construido, el sueño americano que se desvanece en un mundo desesperanzado, estallando en 1968 con las revueltas estudiantiles en todo el mundo.

⁶⁰ Como sucediera con los pintores impresionistas con la invención del óleo en tubo en 1844, que les permitió salir de su estudio y explorar la luz de los paisajes. "Tan importante fue la invención del óleo en tubo, que es reconocido con el surgimiento del Impresionismo. De hecho, Renoir dijo una vez 'Sin los óleos en tubo, no habría existido ningún Impresionismo'. Gracias al óleo en tubo y a la movilidad que eso proporcionó, los artistas como Monet y Renoir pudieron capturar la luz del momento y crear una impresión instantánea de la realidad". Gregg Simpson, Impressionism, revisado en línea el 30 de noviembre de 2010, Dirección URL: [<http://www.suite101.com/lesson.cfm/16928/336>]

⁶¹ Marita Sturke, *La elaboración de una historia, paradojas en la evolución del video*, Madrid, El paseante 12, Ediciones Siruela, 1989, p. 73.

El videoarte surge en el arte de mediados de la década de los sesenta a partir de tres factores:

1. El interés por explorar las posibilidades tecnológicas de los nuevos medios.
2. La predisposición a la interdisciplinariedad.
3. El compromiso con la situación social y política del momento.⁶²

El videoarte como síntoma de la efervescencia social y artística de los años sesenta aglutina las pugnas de las vanguardias de principios de siglo:

- El nuevo soporte atrae a autores que proceden de las artes plásticas, por lo tanto muchas de las aportaciones que hicieron estos son la aplicación, la extensión, y la prolongación de las artes plásticas en él.
- Estas vanguardias defienden la experimentación, la innovación, la ruptura con los sistemas dominantes en el arte, la impugnación y subversión de esos códigos, la libertad de creación.
- La transgresión más evidente del video se centra en la ruptura con la concepción banal y trivial de la televisión y en el no acatamiento de los principios del realismo y de la narración que informan todos los géneros televisuales del momento. Se violan en uno y otro caso los planteamientos que sostienen una concepción meramente comercial de los medios y se reivindica también su sentido y utilización artística.⁶³

Por lo que el video de creación artística o videoarte, al ser ajeno a las formas tradicionales de la televisión y alejarse de los formatos y la industria, sin ser un objeto que se pueda etiquetar o serializar, queda fuera de la programación y su difusión se restringe a galerías de arte, museos, festivales o algunas televisoras públicas.

⁶² José Ramón Pérez Ornia, *op.cit.* p. 22.

⁶³ *id.*

El videoarte comparte con los "ismos" de principio del siglo XX, características teóricas como: "el uso de la perspectiva múltiple y los punto de vista simultáneos explorados por los cubistas; la noción de aleatoriedad, la incorporación de la experiencia cotidiana y las nuevas relaciones con la audiencia investigadas por los surrealistas; o la provocación, el azar y la destrucción de las formas que interesó a los dadaístas".⁶⁴

Pero también comparten elementos de radicalismo: el rechazo total a la tradición artística; a la exaltación del autor de la obra artística como *dueño absoluto del porvenir del arte*, la pedantería y el formalismo académico. Compartían con los futuristas la idea de "la experimentación como único método válido para la creación artística, negando cualquier valor previo".⁶⁵

En la mitad de la década de los años 60

(...) cuando perdió su hegemonía el expresionismo abstracto de Pollock y de Kooning, por citar algunos nombres, y se sucedieron a un ritmo enloquecedor, superponiéndose e influyéndose formas como el arte pop, los happenings, Fluxus, el Nuevo Realismo, el Land Art, al Arte Minimal y al Arte Conceptual, precisamente apareció el llamado videoarte. Estos enormes fenómenos (...) dentro de las artes plásticas (...) dieron lugar a que diversos artistas se interesaran definitivamente por experimentar las cualidades plásticas del nuevo medio de expresión electrónico que era el video.⁶⁶

Durante esta década, los artistas que realizaron videoartes además de ocuparse del estudio de la expresión a través del lenguaje audiovisual, estaban interesados en hacer del video un medio de oposición a la televisión, de contracultura: producto de las nuevas vanguardias artísticas que se gestaban y del momento político, social y cultural que vivían. "El videoarte nace en una década de grandes transformaciones sociales y políticas. La necesidad de transformar la sociedad, el orden heredado de la guerra, se hizo sentir en todo el mundo."⁶⁷

⁶⁴ Laura Baigorri, *op.cit.*, p.7.

⁶⁵ *id*, p. 2.

⁶⁶ José Ramón Pérez Ornia, *op.cit.* p. 50.

⁶⁷ *id*, p.18.

La efervescencia del rompimiento de los paradigmas del mundo, que surge en Estados Unidos en la década de los sesenta permite la experimentación interdisciplinar y la trasgresión de fronteras que hasta ese momento parecían muy definidas. El surgimiento de nuevas tecnologías permite la exploración subjetiva de los artistas y al mismo tiempo, la necesidad de plantearse la pregunta existencialista que ya se había hecho Pollock desde los cincuentas, ¿De qué manera me definen mis actos?, o la pregunta tautológica de la década de los cincuenta ¿qué es el arte? ¿en dónde está?

La creación de nuevas formas estéticas vinculadas a los medios de comunicación masivos fue un aspecto claramente focalizado en las prácticas culturales de las vanguardias de principio del siglo XX. Este aspecto se rescató en la escena de la posvanguardia americana de los años setenta a través de las diversas manifestaciones de las poéticas experimentales y tecnológicas de la contemporaneidad.⁶⁸

Dorine Mignot, menciona en el libro de Pérez Ornia, las características que comparten las vanguardias artísticas con el vídeo, las cuales permitieron que el video naciera como un arte interdisciplinario.

El potencial artístico del vídeo se hizo patente al final de los 50 y principios de los 60, cuando el proceso de creación y percepción comenzó a cambiar. El objeto de arte y sus fuentes fueron reevaluados en los diversos movimientos populares, Fluxus, happenings, minimalismo, letrismo, cine de vanguardia, y los programas intertextuales y multimedia de espectáculo y danza. Todos estos movimientos rechazaron la noción de artista heroico y existencial autoretratado en el expresionismo abstracto. La metafísica del lienzo de los pintores de acción fue sustituida por lo mundano y lo cotidiano. La réplica de bienes de consumo y cultura popular (pop), la actuación de gestos y movimientos cotidianos (baile), la reducción del método a un material de base mínimo (minimalismo), la destrucción de las sanciones de alta cultura (Fluxus), la revisión del lenguaje como medio visual y expresión lingüística (letrismo), y el unir diversos materiales y medios en

⁶⁸ "La creació de noves formes estètiques vinculades als mitjans de comunicació massius fou un aspecte clarament focalitzat en les practiques culturals de les avantguardes de principi del segle XX. Aquest aspecte es va rescatar en l'escena de la post avantguarda americana dels anys setanta a través de les diverses manifestacions de les poètiques experimentals i tecnològiques de la contemporaneïtat." Javier Marroquí, David Arlandis Ivars, Lluch Hervás, Joan Antoni, *Divers: art actual i diversitat cultural*, Valencia, Universidad de Valencia, 2003, p.73.

actuaciones privadas y públicas (happenings) reorientó la práctica artística lejos de antiguas jerarquías y divisiones cualitativas, y hacia un desgajarse frío y analítico que reconocía los aspectos cotidianos y el flujo de la vida que nos rodea.⁶⁹

Dentro del ámbito teórico del video existen características intrínsecas a él, que lo sitúan como el arte supremo del tiempo, algunos artistas como Bill Viola han manifestado que la "materia básica del vídeo es el tiempo"⁷⁰.

Mi intención es crear composiciones audiovisuales en el tiempo, a partir del lenguaje de la experiencia y de los sonidos e imágenes del mundo real, recogidas en el soporte vídeo y organizadas según estructuras personales y subjetivas: percepción, conocimiento, imaginación, sueño, memoria. En el aspecto visual, mis trabajos en vídeo están más relacionados con la música que con la palabra impresa. Son poemas visuales, alegorías expresadas en el lenguaje de la percepción subjetiva, abiertas a distintas interpretaciones individuales, aunque temáticamente expresen conceptos que se derivan de experiencias y vivencias cotidianas.⁷¹

El lenguaje del videoarte establece su discurso desde la fragmentación, la construcción y deconstrucción del tiempo, de esa constante que es posible registrar en tiempo real en un soporte físico o digital y desde el cual es posible, fragmentar y deconstruir en la edición a fin de crear una nueva unidad de sentido, por lo tanto en el videoarte podemos encontrar tres diferentes tiempos:

⁶⁹ John G. Handardt, *Videoarte: Pasado y Futuro (Entre el Arte y la tecnología)*. John G. Handardt, II Festival Nacional de Vídeo. ED. de la Comunidad de Madrid. Madrid 1984. p.p.14.

⁷⁰Santos Zunzunegui, *Pensar la Imagen*. ED Cátedra / Universidad del País Vasco, Colección Signo e imagen, Madrid 1989, pp,228.

⁷¹ Bill Viola. Entrevista realizada por Octavio Zaya. *El Paseante* N°12. 1989. p.83.

1. El tiempo real, de registro, de grabación de la realidad, un tiempo que existe independientemente de nosotros, un tiempo en común.
2. El tiempo de la obra, la suma de fragmentos de tiempo que conforman un tiempo que cobra sentido únicamente en el montaje audiovisual.
3. El tiempo de percepción, es decir, el tiempo que sucede en la mente del espectador⁷².

Así pues "Es muy interesante recordar que, de acuerdo con la etimología de vídeo, el videoarte sería la forma más pura o natural del vídeo, en la medida que implica una percepción del espacio-tiempo, a través de una tecnología nueva que es la imagen electrónica".⁷³ Así surge el tiempo como el eje que estructura las infinitas posibilidades del videoarte:

En las artes visuales de la segunda mitad de los sesenta se puso de manifiesto en no pocos artistas plásticos lo siguiente: el tiempo como instrumento de visualización de ideas y de procesos, el espacio literalmente implicado en la obra y el aspecto inmaterial (la inmaterialización del arte) cada vez más importante a costa de la forma material. El vídeo es como una esponja que puede absorberlo todo, que puede trabajar y elaborar los materiales de otras artes y transformarlas en algo nuevo y distinto: la música, la danza, el sonido, la literatura, la imagen electrónica , etc."⁷⁴

⁷² "There is the phenomenological time of reception, the time of the art-viewer, which mediates and particularizes these more fundamental structures." Peter Osborne, *Anywhere or Not at All. Philosophy and Contemporary Art*. Ed. Verso, Londres, 2013, p.175.

⁷³ "Iconósfera" Román Gubern. *El Arte del Vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental*. ED del Ente Público de RTVE./Serbal. Madrid. 1991. pp.12.

⁷⁴ Dorine Mignot. *El carácter inmaterial del vídeo*. Conservadora del Museo Stedelijk de Amsterdam. Holanda. En *El Arte del Vídeo Introducción a la historia del vídeo experimental*. ED del Ente Público de RTVE./Serbal. Madrid. 1991. pp.50.

Menciona Nam June Paik: "conocí el futurismo en el 58, no antes; resultó interesante porque fue el primer movimiento artístico que expresaba el componente *tiempo* y el video es imagen más tiempo."⁷⁵

En este sentido y retomando la opinión de Santos Zunzunegui, teórico que ha estudiado con profusión el elemento espacio/temporal en el vídeo de creación, alude a la base tecnológica de la imagen electrónica en la pantalla, para justificar

(...) que sólo exista un punto iluminado a la vez, trae consigo el que la imagen vídeo no exista en el espacio sino en el tiempo. La imagen, así obtenida, no es sino una síntesis temporal asentada sobre la permanente discontinuidad.

Donde el cine crea un espacio que acogerá en su seno un desarrollo temporal, el vídeo se edifica sobre una redundancia constitutiva: tiempo sobre tiempo, espacio hecho de tiempo, espacio que sólo surge como creación del desenvolvimiento temporal.

Por tanto, ausencia de espacio real y muerte de la referencialidad que inclina al vídeo de creación, desde su misma base, hacia el mundo de la no figuratividad y lo abre en dirección a determinadas experiencias que tendrán en su centro la actuación sobre el tiempo⁷⁶.

El tiempo como materia prima del videoarte se convirtió en un reto para los artistas plásticos que no estaban acostumbrados a trabajar con él "*Video is essentially time. And this explains why the work of the first videoartist were so boring: coming mainly from visual arts, plastic arts, conceptual art, they had no experience with time. Video will make progress if people coming from cinema, dance, theater, and music start to experiment with the medium.*"⁷⁷

⁷⁵ Nam June Paik en el libro de Laura Baigorri, *El video y las vanguardias históricas*, Barcelona, Edicions Universitat de Barcelona, 1era edición, 1997, p. 2.

⁷⁶ Santos Zunzunegui, *Pensar la Imagen*. ED Cátedra, Universidad del País Vasco, Colección Signo e imagen, Madrid 1989, p.57.

⁷⁷ Nam June Paik citado en Christine Ross, *Temporalities of Video: Extendedness Revisited*, Art Journal, Vol. 65, N°3 (2006) p.p. 82-99, acceso el día 5 de agosto de 2016 [<http://www.jstor.org/stable/20068483>], [<http://layoftheland.net/archive/art3959c/readings/20068483.pdf>]

Desde su origen el videoarte ha sido un soporte interdisciplinario, estableciendo diálicas creativas entre campos que hasta ese momento no se habían relacionado.

Tiempo

(tiempo+cuerpo = video+arte = **VIDEOARTE**)

Movimiento

(tiempo+movimiento = videoarte+danza = **VIDEODANZA**)

Espacio

(tiempo+espacio=videoarte+instalación=**VIDEOINSTALACIÓN**)

1.3.2. El movimiento: videodanza

La danza como espectáculo efímero busca documentar su existencia, en principio el cine toma parte del proceso pero los costos hacen que pocas veces se registren coreografías, a cambio de esto la danza en el cine prolifera en la década de los treinta en Hollywood y más tarde el cine experimental se encarga de investigar las relaciones que existen entre cámara y danza.

Con la llegada del video en la década de los sesenta, es posible reproducir las presentaciones de danza que se transmiten por televisión y más tarde incluso crear coreografías para que sean registradas por la cámara a partir del lenguaje audiovisual, enriqueciendo el punto de vista del espectador que ya no se sitúa en una butaca alejada del escenario, sino en acercamientos y cámaras subjetivas que muestran los gestos de los bailarines y al mismo tiempo crean una danza distinta al seleccionar, por medio de la edición y de la elección de planos, cómo se va a registrar la coreografía.

Los primeros registros audiovisuales de danza datan de 1894-95 cuando Thomas Edison⁷⁸ hace un pequeño film llamado *Annabelle The Dancer*⁷⁹, en el que una bailarina agita su vestido dando piruetas en un plano general. En 1896 los hermanos

⁷⁸ "The contemporary practice of video dance has as its genesis, a short film by Thomas Edison made as early as 1894-95 called *Annabelle The Dancer*." Douglas Rosenberg, *Video Space: A Site For Choreography* revisado en línea, el 7 de diciembre 2014, en el siguiente link: [http://www.dvpg.net/docs/videospace.pdf]

⁷⁹ Revisado en línea, el 9 de diciembre 2014, en el siguiente link: [http://www.youtube.com/watch?v=CXfPG7u68nA&NR=1]. Existen un par de películas cortas de danza que Thomas Edison produjo, como *Annabelle's Butterfly Dance*, revisado en línea, el 10 de diciembre 2014, en el siguiente link: [http://www.youtube.com/watch?v=lwhONmmkZnM&feature=related]. Los hermanos Lumière en *Danse Serpentine* [http://www.youtube.com/watch?v=flrnFrDXjlk&feature=related].

Lumière hacen una grabación similar en: *Danse Serpentine*, con la bailarina estadounidense Loie Fuller⁸⁰ y los mismos elementos: ella gira en su eje, ondula su vestido de seda, en un plano general, la cámara fija.

Más tarde la danza en cine se vio beneficiada con los musicales de Hollywood, como los complejos bailes que Busby Berkeley, coreógrafo y director de cine, montó en Broadway y que en 1930 pondría en celuloide.

En sus películas podemos ver complejas coreografías realizadas para la cámara, favoreciendo emplazamientos que mostraran la sincronización perfecta de decenas de bailarines. Intentó revolucionar el punto de vista del espectador liberando a la cámara, con *close-up* a los rostros de sus bailarinas, o tomas cenitales en las que confeccionaba complejos patrones geométricos con los cuerpos de los bailarines, los que llegaban a ser más de 150.

En 1945 Maya Deren realiza *A Study in Choreography For The Camera*⁸¹ en el que se aventura a escribir y registrar una coreografía en un movimiento-espacio-tiempo:

⁸⁰ "Loie Fuller, nacida en el año 1862 en Estados Unidos, se traslada definitivamente a París en 1892 lugar en el cual desarrolló con mayor fuerza su obra, desde sus comienzos como artista fue una persona muy activa y cercana al teatro-espectáculo, ávida escritora de obras, y adherente a las formas del arte popular, es en el vaudeville donde encuentra una manera de desarrollar su expresión escénica con mayor libertad y espacio para experimentar, desde una visión de la teatralidad y la puesta en escena que fue complejizando a lo largo de su carrera.(...)

De esta manera siendo coreógrafa, iluminadora, inventora de efectos visuales, cineasta, llegó a establecer un modelo de espectáculos que fue ampliamente imitado y copiado por toda Europa y Estados Unidos, si ya el skirt dance era un baile popular muy extendido culturalmente, los nuevos matices escénicos que agrega Fuller, combinando técnicas de proyección de luces de colores desde distintos ángulos y de distintas formas, diapositivas con imágenes, efectos visuales de espejos que jugaban con los espectadores, Fuller se transforma en toda una innovadora para el arte de la época. La importancia que tiene en términos cinéticos su trabajo resulta muy relevante al momento de entender su obra" Simón Pérez Wilson en *Cuerpos Híbridos Cuerpos Tecnológicos Cuerpos Naturales, Loie Fuller-Isadora Duncan, Aspectos y Consideraciones de un campo*, revisado en línea, el 2 de febrero 2015, en el siguiente link:

[<http://postdance.files.wordpress.com/2008/05/loie-fuller.pdf>], páginas 1 y 2.

creado por la edición, el montaje, los planos, locaciones diversas y la coreografía del bailarín Talley Beatty, que funge como hilo conductor a través de las distintas locaciones en un movimiento continuo. "Deren utiliza al bailarín como la constante en un paisaje que cambia de lugar y tiempo, el movimiento que fluye sin romperse con el cambio de locación, de escena a escena, cuestionando nuestra relación con la lógica de la cronología"⁸².

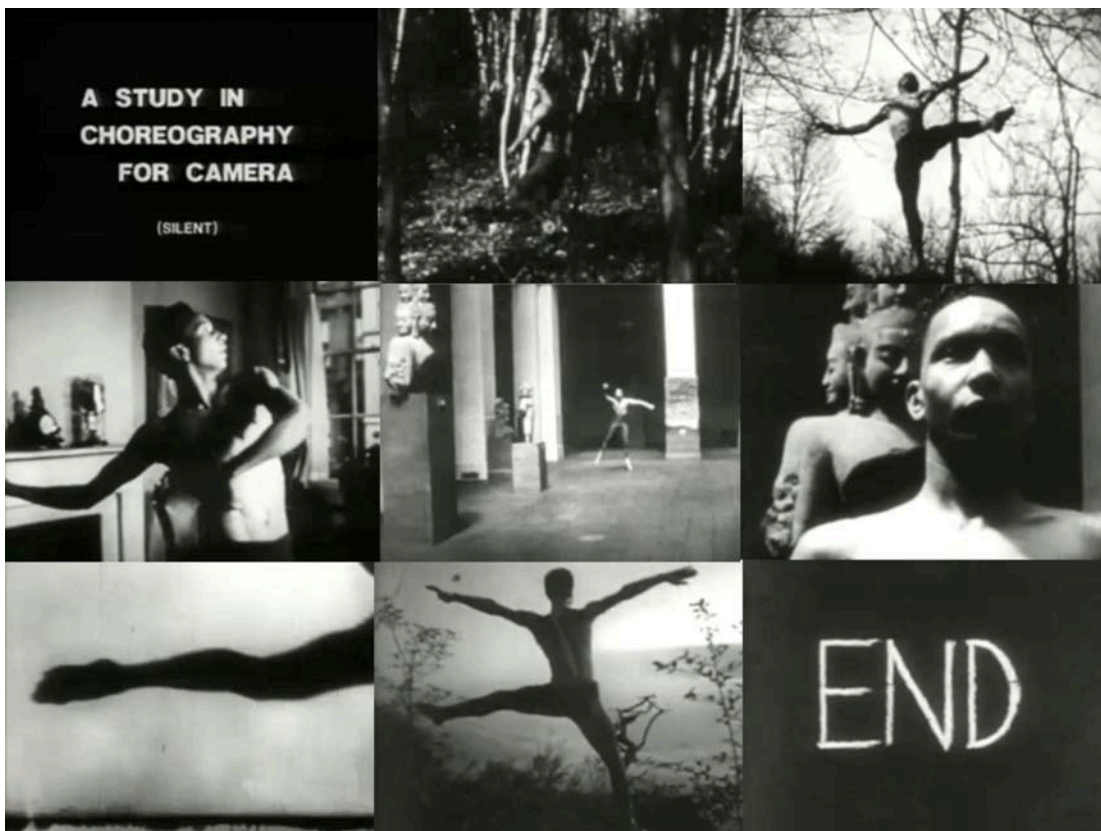
Se considera a Maya Deren la pionera del videodanza pues tuvo conciencia de las posibilidades que el cine ofrecía a la danza: la manipulación del tiempo, creado a partir de la edición, un tiempo diegético propio de la coreografía que no responde a un tiempo real, haciendo evidente que estamos frente a una secuencia⁸³ con cortes en la edición, estructurada por una constante, el movimiento, que se desarrolla en diferentes espacios, las locaciones, con una edición que permite el desarrollo de la coreografía. Para *A study in choreography for camera* Maya Deren menciona "Mi intención es que este filme sea principalmente una muestra de cine-danza es decir,

⁸¹ Revisado en línea, el 13 de febrero 2015, en el siguiente link: [<http://www.expcinema.com/site/en/videos/videos-on-the-net/maya-deren-a-study-in-choreography-for-camera-1945>].

⁸² "Deren uses the dancer as the constant in a shifting landscape of place and time, the flow of movement unbroken as location changes from scene to scene, questioning our relationship to the logic of chronology." Douglas Rosenberg, *Video Space: A Site For Choreography* que puede revisarse en línea, en el siguiente link: [<http://www.dvpg.net/docs/videospace.pdf>] , p.3.

⁸³ "Secuencia: Serie de planos y escenas interrelacionados que forman una unidad de acción dramática coherente. Dichas unidades están frecuentemente unificadas al desarrollarse en una sola localización y en orden cronológico continuo. A menudo se ha comparado a la secuencia con el capítulo de un libro, en tanto que ambos muestran acciones completas e independientes, con su comienzo, su parte central y su final, y ambos concluyen normalmente con algún tipo de clímax dramático(...) En la medida en que se consiga el efecto de la unidad dramática dentro de una de ellas, las secuencias no tienen por qué desarrollarse en una sola localización, y su cronología puede resultar ambigua." Ira Konigsberg, *Diccionario técnico Akal de cine*, España, Ed. Akal, 2004, p.488.

una danza tan relacionada con la cámara y la edición que no pueda ser "ejecutada" como unidad en ningún otro lugar más que en este filme en particular."⁸⁴



Maya Deren, *A study in choreography for camera*, 1945, 35mm., 2 min.

"The movement of the dancer creates a geography that never was.

*With a turn of the foot, he makes neighbors of distant places"*⁸⁵

⁸⁴ Maya Deren citada en el artículo de Paulo Caldas, *Poéticas del movimiento: interfaces en 01 Memoria Histórica de la Videodanza*, Puebla, Fundación Universidad de las Américas, 2015, p.37.

⁸⁵ Maya Deren, citada por Wendy Haslem en *Maya Deren: The High Priestess of Experimental Cinema*, revisado en línea el 13 de enero 2015, en el siguiente link: [<http://www.sensesofcinema.com/2002/great-directors/deren-2/>]

En 1976- 1977 el bailarín del grupo Fluxus Merce Cunningham trabaja al lado del director Charles Atlas, para realizar en videotape *Blue Studio*, videodanza donde Cunningham baila al lado de otros bailarines que fueron grabados en otro momento en video en blanco y negro, en el que

La colisión de imágenes y partituras (por John Cage) existiendo en un espacio contingente y electrónico da a la pieza: forma y contenido. La importancia de la contribución de Cunningham al desarrollo de la danza para la cámara no es exagerada. Su reconocimiento de la cámara como un lugar para situar la coreografía y las diferencias inherentes entre el espacio de la cámara y el espacio del teatro ha asegurado a Cunningham una posición prominente en la historia del medio.⁸⁶

Cunningham sabía que la forma en cómo se construye la danza en el escenario es distinta a la forma en que se construye a través de la cámara, que el lenguaje del video permite la manipulación del tiempo, "ese tiempo puede ser tratado elípticamente porque el espectador absorbe la información mucho más rápido que en el teatro, y ese espacio parece engrandecerse desde la pequeña abertura de la pantalla, dando una ilusión de mayor profundidad que de hecho existe."⁸⁷

⁸⁶ " It is the collision of images and score, (by John Cage) existing in a contingent electronic space that gives the piece both its form and content. The importance of Cunningham's contribution to the development of dance for the camera cannot be overstated. His recognition of the camera as a site for situating choreography and the inherent differences between camera space and theater space has insured Cunningham a prominent position in the history of the medium". Douglas Rosenberg, *op.cit.*, p. 7.

⁸⁷ "...that time can be treated elliptically because the spectator absorbs information much faster than in the theater, and that space appears to widen out from the small aperture of the screen, giving an illusion of greater depth than in fact exists" David Vaughan, *Locale: The Collaboration of Merce Cunningham and Charles Atlas*, *Millennium Film Journal*, No 10/11, 1981-82.

Estos pioneros registraron la danza como un documento⁸⁸ que les permitía preservar la coreografía, pero al hacerlo se encontraron con un resultado que no era solamente danza, sino una obra audiovisual que con su gramática propia les ofrecía una expresividad corporal inédita a través de su lenguaje: la videodanza.

*Screendance, sometimes referred to as "dance for the camera", may be better described as "dance by the camera". That is while the intent of the dancer or choreographer may be to situate the movement within the frame of the camera, it is ultimately the frame that defines the boundaries and reproducibility of the movement. Screendance, then, relies on the specific ability of media to recompose, re-edit, and ultimately re-created a dancing body in a way that distances itself from the historical realism of documentation.*⁸⁹

Video y danza comparten tres elementos básicos: espacio, tiempo y movimiento⁹⁰; estableciendo una dialéctica particular entre estas dos disciplinas, existen analogías y dimensiones que comparten: por un lado el movimiento del bailarín, por el otro el movimiento de la cámara; el espacio donde se desarrolla la coreografía, el espacio que la iluminación, la profundidad de campo y el encuadre sugieren dentro de la bidimensionalidad del plano; el tiempo de la representación dancística y "el tiempo secuenciado en el que se estructura la imagen móvil"⁹¹, es decir el tiempo diegético.

Podríamos rescatar que la video-danza, en primer lugar, por producirse cinematográficamente tiene la posibilidad de liberarse del anclaje en la percepción teatral, y, de esta manera, liberar a la danza de dicha forma histórica impuesta; en segundo lugar, que es plausible desde un nivel ontológico encontrar en ella la ruptura con el paradigma de la representación basado en la realidad entre distinción e imagen.

⁸⁸ "...registro documental tiende a ser el de rescatar la experiencia que el espectador tiene en el performance en vivo, donde se le da énfasis a los encuadres frontales o diagonales, los planos generales o medios, los movimientos y transiciones lentas, y el mantenimiento de una linealidad temporal. Cuando se desea un registro, el video se rehúsa a declarar su existencia, quiere solamente desaparecer..." Paulo Caldas, *op.cit.*, p.34.

⁸⁹ Douglas Rosenberg, *Screendance, Inscribing the Ephemeral Image*, Ed. Oxford University Press, New York, 2012, p.26.

⁹⁰ José Ramón Pérez Ornia, *op.cit.*, p.101.

⁹¹ Josu Rekalde, *op.cit.*, p. 14.

Y, en tercer lugar, que por ser una forma de modulación de la danza, supone en su percepción la percepción del cuerpo humano.⁹²

Es por ello que en el videodanza la cámara y la imagen audiovisual establecen una relación de retroalimentación con la coreografía y con del cuerpo de los ejecutantes en movimiento.

El espacio del vídeo como un sitio para la coreografía es un espacio maleable para la exploración de la danza como sujeto, objeto y metáfora, un lugar de encuentros para ideas sobre tiempo, espacio y movimiento. La práctica de articular este espacio en el cual, a través de la experimentación con ángulos de cámara, composición de encuadres y técnicas de post-producción, la verdadera naturaleza de la coreografía y de la acción de la danza puedan ser cuestionadas, deconstruidas y representadas completamente nuevas y con una construcción viable. El resultado de esta actividad es lo que se conoce como videodanza, la práctica de la creación de una coreografía para la cámara, registrada en el soporte vídeo.⁹³

Trasladar la danza a la pantalla va más allá del mero registro de la coreografía. La videodanza es la intención primaria de traducir la danza con todo lo que ello significa (coreografía, bailarines, vestuario, encuadres, movimientos de cámara, saltos en el espacio, en el tiempo a través del movimiento) al lenguaje audiovisual.

⁹²Alejandra Vignolo La video-danza "entre" la percepción cinematográfica y la percepción danza en Silvina Szperling; Susana Temperley, *Terpsícore en ceros y unos: ensayos de videodanza*. Buenos Aires, Guadalquivir, CCEBA, 2010, p. 42.

⁹³ "Video space as a site for choreography is a malleable space for the exploration of dance as subject, object and metaphor, a meeting place for ideas about time, space and movement. The practice of articulating this site is one in which, through experimentation with camera angles, shot composition, location and post-production techniques, the very nature of choreography and the action of dance may be questioned, deconstructed and re-presented as an entirely new and viable construct. The result of this activity is what has come to be known as video dance, the practice of creating choreography for the camera, recorded in the medium of videotape". Douglas Rosenberg, *Video Space: A Site For Choreography* [en línea], 7 de diciembre 2010, Dirección URL: [<http://www.dvpg.net/docs/videospace.pdf>]

Douglas Rosenberg define a este proceso como la "corporización" del video, "*Screendance questions the way in which choreographic ideas in practice are historically and typically corporealized. Re-sitting the choreographic impulse within the material space of media offers a considerable spectrum of possibilities, each more or less representational and/or contingent on the qualities of dance in real time and space.*"⁹⁴

La posibilidad de "corporalizar" la pantalla requiere de un proceso de re-descorporalización, en el cual el cuerpo se fragmenta de tal manera que adquiere dimensiones que no posee en ningún otro soporte y es precisamente ese el lenguaje de la videodanza, la creación de coreografías a través de las posibilidades del tiempo como el *Fast Forward, Pause, Rewind*, o del montaje, el audio, la edición, incluso con la no-gravedad, el cuerpo infinito o multiplicado, que sólo son posibles en el espacio del video.

Como la videodanza *Por Onde Os Olhos Não Passam*⁹⁵ que "Utilizando (d)efeitos da imagem digital, natureza e corpo são revelados fragmentados e em constante reorganização"⁹⁶. Para Leonel Brum "La videodanza es un pensamiento de danza que se lleva a cabo a partir de la edición".⁹⁷ Por tanto, la edición dentro del proceso creativo es crucial pues es el momento que hace la diferencia entre un registro y una videodanza.

Entiendo a la edición como una parte técnica que depende de las decisiones del realizador vertidas en el montaje, en el caso de la videodanza en el montaje coreográfico.

⁹⁴ Douglas Rosenberg, op.cit., p. 55.

⁹⁵ Paulo Mendel y Andréa Maciel, *Por Onde Os Olhos Não Passam*, Brasil, 2004, 6 minutos, color. Puede visualizarse en el siguiente link: [<https://youtu.be/TTI14adFbkh>] Consultado el día 3 de agosto de 2016.

⁹⁶ Ídem.

⁹⁷ Idea planteada en el taller "Videodanza y las poéticas del plano secuencia" impartido del 3 al 6 de agosto de 2016, en el marco del Festival Agite y Sirva 2016, en la Ciudad de México.



Paulo Mendel y Andréa Maciel, *Por Onde Os Olhos Não Passam*, 2004.

Un coreógrafo sabe que todo lo que se mueve en la escena (cuerpo, luces u objetos) ha de ser parte de su composición: pero también sabe que la arquitectura móvil de la escena es una edición. Él dibuja o puede dibujar en la escena como propuesta, lo que se capta y cómo editarlo. En escena repito, son principalmente el movimiento y la luz, los instrumentos para la producción de nuevas espacialidades, construidas por una mirada vuelta cámara. En tal abordaje, lo coreográfico y lo filmico se tocan.⁹⁸

La traducción de las cualidades de la danza en vivo, como el movimiento, la traslación del cuerpo por el espacio, la experiencia lineal en el tiempo y, sobre todo, la pérdida de la tridimensionalidad, se ven alteradas por las posibilidades del lenguaje audiovisual. "Pues ahí, en el cine danza o en la videodanza vemos problematizadas las diversas dimensiones coreográficas posibles: la del cuerpo filmado, de la cámara que filma, de la edición que compone."⁹⁹

Durante la maestría exploré las posibilidades del montaje coreográfico en la videodanza a partir de la pieza *Espejo Negro*, en la cual participé como curadora de la muestra de videodanzas Danza Butoh en la Pantalla¹⁰⁰ que se presentó en el Museo del Chopo dentro del marco de la residencia artística de Tadashi Endo en México, producido por la compañía Danza Teatro Ritual.

Fue así que seguí el proceso creativo de la coreografía que conformaron tanto las butokas de la compañía como Endo, bajo la premisa de describir a México como un espejo de obsidiana y bajo la percepción de Endo de que el sur de la ciudad era único por estar formado por piedras volcánicas, las cuales usó como elemento a explorar en las improvisaciones.

Así pues, videograbé las diferentes etapas del proceso de creación de la pieza, los ensayos y el escenario, para realizar una videodanza que fue utilizada para la

⁹⁸ Paulo Caldas, *op.cit.*, p.34.

⁹⁹ *id.*

¹⁰⁰ Selección que puede visualizarse en el siguiente link:

[https://www.youtube.com/playlist?list=PLkIFm1OPY4U0pLH_NeuOWN_eKvyf7pDuo]

difusión del evento. Con todo ese material hice una edición en la que la única narrativa fue la continuidad del movimiento, que sólo es posible plantear a partir del montaje video-coreográfico. La videodanza me permite trasladar al espectador por estos tres "espacios" (ensayo-escenario-video)¹⁰¹ a través del movimiento de las butokas dentro de la bidimensionalidad de la pantalla.

Coreografía, videografía y cinematografía se confunden como cinegrafía, como escritura de movimiento, como poéticas de movimiento; y quizá sea éste el modo de producir en las imágenes sobre la pantalla una cinestésica que –como en la danza– prolongue la experiencia de ver más allá de los ojos¹⁰².

Algo que es imposible de realizar en otro espacio. Para este proyecto de videodanza expandida intentaré trasladar al espectador por un espacio real, por el ambiente de la videoinstalación multipantalla, teniendo en cuenta que ese recorrido lo estableceré a través del montaje video-coreográfico en 4 pantallas.

La videodanza se vincula con la constatación de que la danza, a ejemplo de diferentes artes, encuentra –en la tecnología de la imagen– la posibilidad de crear nuevas experiencias estéticas. Cuando cuerpo e imagen son insistentemente capturados por la banalidad del consumo, dejar que una experiencia de danza mueva los cuerpos y motive las imágenes en los escenarios y pantallas es igualmente una práctica política, es arte.¹⁰³

¹⁰¹Iltzel Pedrozo, *Espejo Negro: La coreografía como montaje en la videodanza*, 04:48 min, México, 2015, video que puede visualizarse en el siguiente link:

[https://www.youtube.com/playlist?list=PLkIFm1OPY4U0pLH_NeuOWN_eKvyf7pDuo]

¹⁰² Paulo Caldas, *op.cit.*, p. 39.

¹⁰³ *íbid*, p. 40.



Lucitzel, *Espejo Negro: La coreografía como montaje en la videodanza*, 2015.

1.3.3. El espacio: videoinstalación

Desde una perspectiva plástica la videoinstalación puede relacionarse directamente con la escultura, puesto que las dos disciplinas emplean el espacio de manera estética. Sin embargo el empleo es diferente en cada disciplina. En el caso de la escultura la materia moldea ese espacio, en el caso de la videoinstalación, se intenta diseñar un "ambiente". Entendiendo ambiente como un espacio que contiene varios elementos (pantallas y/u objetos) con la intención de articular una unidad de sentido que sólo puede completar el espectador a través de su recorrido.¹⁰⁴

A diferencia de la escultura, la videoinstalación no es un sólo objeto que contiene todo el universo conceptual o técnico de la obra, en contraste podemos decir que es un "ambiente"¹⁰⁵ que rodea al espectador.¹⁰⁶ Sería lo que está afuera de ese objeto, las relaciones que se establecen entre los elementos que la conforman.

¹⁰⁴ "En definitiva, el mensaje es fraccionario y virtualmente incompleto, requiere de la creatividad del espectador, de una ósmosis de la creatividad del emisor y del receptor. Al final la recompensa es la unidad del sentido. El artista, al realizar su proyecto dispone de una simbología que expone a través de objetos, de imágenes, y de la articulación de todo el conjunto. El espectador partirá de una idea que le ha sugerido la obra e irá construyendo mentalmente todo un mapa de conceptos que se ramifica de una idea a otra, creándose una red de información. El acceso comienza desde cualquier punto que elija el espectador, y crear así su propia emoción." Vicente Ortiz, *Una Propuesta Escultórica: Videoinstalación y Videoescultura. Un Análisis Estructural de la Video-Instalación y Cuatro Ejercicios Experimentales*, Tesis Doctoral, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, 2000, p.p. 179, 180.

¹⁰⁵ "Con el arte mínimo asoman, se insinúan desarrollos futuros de la obra artística: " los ambientes " - environment -. La intrusión de las formas en el espacio circundante, la relación objeto sujeto, obra de arte espectador a través del espacio que los separa, obligan a plantear la cuestión del contexto en donde se sitúa la obra y el espectador" - Simón Marchan Fiz, *Del arte objetual al arte de concepto*, Madrid, Akal, 1986, p.160.

La videoinstalación tiene la posibilidad de diseñar este espacio a partir de múltiples fragmentos que al integrarse, generan una unidad de sentido que sólo sucede en el espectador. Por lo tanto el papel del espectador tanto en la instalación como en la videoinstalación es fundamental en el planteamiento del montaje, pues es él quién completará la obra.

En este punto considero fundamental hacer un recuento de la importancia del espectador en la obra de arte después de la Segunda Guerra Mundial en particular en Latinoamérica por tratarse de un caso que encuentra eco en el planteamiento de esta videoinstalación, pues "exige la participación activa del espectador, ya no sólo como consumidor o visitante ajeno al hecho artístico, sino como alguien que, junto con el propio creador, ha de ser capaz de dar contenido a la propia manifestación artística."¹⁰⁷

En la década de los setenta los brasileños Lygia Clark y Hélio Oiticica plantearon la participación activa del espectador, pues "se proponían abolir el rol tradicional del objeto frente al espectador contemplativo"¹⁰⁸ como respuesta al contexto social en Brasil, véase la dictadura o el auge institucional del arte abstracto geométrico, renunciando así a la visión lineal, patriarcal y unidireccional del arte clásico.

Benjamin Buchloh escribe sobre este cambio de rol del artista como autor, en cuanto a la responsabilidad que le transfiere al espectador-lector. "Las prácticas conceptualistas, al afrontar por vez primera las auténticas consecuencias del legado de Duchamp, propiciaron una reflexión acerca de la construcción y el papel (o la

¹⁰⁶ "El desplazamiento de las presiones sensoriales del objeto al lugar será la mayor contribución del arte minimalista." La importancia de enfatizar esta cuestión del arte minimal es dada por el papel fundamental que juega el concepto de "ambiente" en las obras de instalación y por ende en el de videoinstalación. *Íd.*

¹⁰⁷ Antonio Maura, *Cartografías estéticas, Arte en Brasil*, Revista de Cultura Brasileña #6, Madrid, Febrero 2008, ISSN 1988-6691. p.10. Y que puede visualizarse en línea en el siguiente link: [<http://web.archive.org/web/20130612050433/http://hemeroteca.fchb.es/hemeroteca/ver/785>]

¹⁰⁸ *Íd.*

muerte) del autor al tiempo que redefinían las condiciones de recepción y el papel del espectador."¹⁰⁹

En ese sentido me parece fundamental para esta investigación hablar de la apropiación que los artistas latinoamericanos hicieron del Arte Conceptual en la década de los sesenta: el Conceptualismo. Pues incorporó la participación activa del espectador-lector.¹¹⁰ Como lo menciona Mari Carmen Ramírez: "La participación –sin lugar a dudas, yo diría aportación– de nuestros artistas latinoamericanos en el fenómeno conceptual se esboza como caso ejemplar, único en el retrospecto ponderado del siglo XX. Representa quizás, el gran momento de ruptura del arte latinoamericano frente a los modelos metropolitanos."¹¹¹

Ramírez menciona en su análisis sobre el Conceptualismo en América Latina que si bien ninguno de los grupos de artistas de ese momento se asumió como conceptual, hubo una gran influencia de esas ideas, para que cada uno desde su impulso local¹¹² planteara una propuesta auténtica y específica durante ese periodo (1964-1976). Marcado por gobiernos militares¹¹³ que hacían de la represión, la violencia y la censura, el ambiente cotidiano de muchos de esos artistas, que buscaron concientizar y activar a ese espectador.

¹⁰⁹ Benjamin Buchloh, *Formalismo e historicidad. Modelos y métodos en el arte del siglo XX*, Madrid, Akal, 2004, p. 168.

¹¹⁰ "El uso que los latinoamericanos hicieron de las teorías de la información y de la comunicación, con objeto de investigar mecanismos por medio de los cuales los significados son transmitidos a sus receptores. El denominado <<Arte de los medios>>." Mari Carmen Ramírez, *op. cit.* p.42.

¹¹¹ *Íd.*

¹¹² *Íd.*

¹¹³ "Entre 1964 y 1976 seis de los países mas importantes de América del Sur tuvieron gobiernos militares, incluyendo Brasil, Argentina, Uruguay, Perú y Chile. Estos regimenes autoritarios no sólo abolieron los derechos y privilegios de la democracia burguesa sino que también institucionalizaron la tortura, la represión y la censura." *ibíd.* p.44.

En Latinoamérica se gesta un tipo de Conceptualismo Ideológico¹¹⁴, en donde la materia prima con la que se construye este arte es la ideología, y la búsqueda "de la transformación activa del mundo a través de la especificidad del arte."¹¹⁵Arte que gira en torno a la activación-participación de este espectador-lector en el espacio público, el arte sale de las galerías y toma las calles e incluso el paisaje.

Fueron varios los colectivos y las acciones con las que el arte trascendía el espacio conceptual y entraba en el encausamiento práctico, en Latinoamérica existen varios ejemplos, en Brasil bajo las premisas pedagógicas de Paulo Freire nace el movimiento Neoconcreto liderado por Lygia Clark y Helio Oiticica por un lado, y por el otro Augusto Boal con su *teatro del oprimido*.

Hélio Oiticica llama la "nueva objetividad", en alusión a las dinámicas artísticas que sucedían en Brasil a finales de los sesenta. En las cuales sucedía 1) una voluntad constructiva 2) regreso al objeto 3) la participación activa del espectador para completar la obra 4) posicionamiento político-social activo 5) abolición de los "ismos" 6) reformulación del concepto anti-arte.¹¹⁶

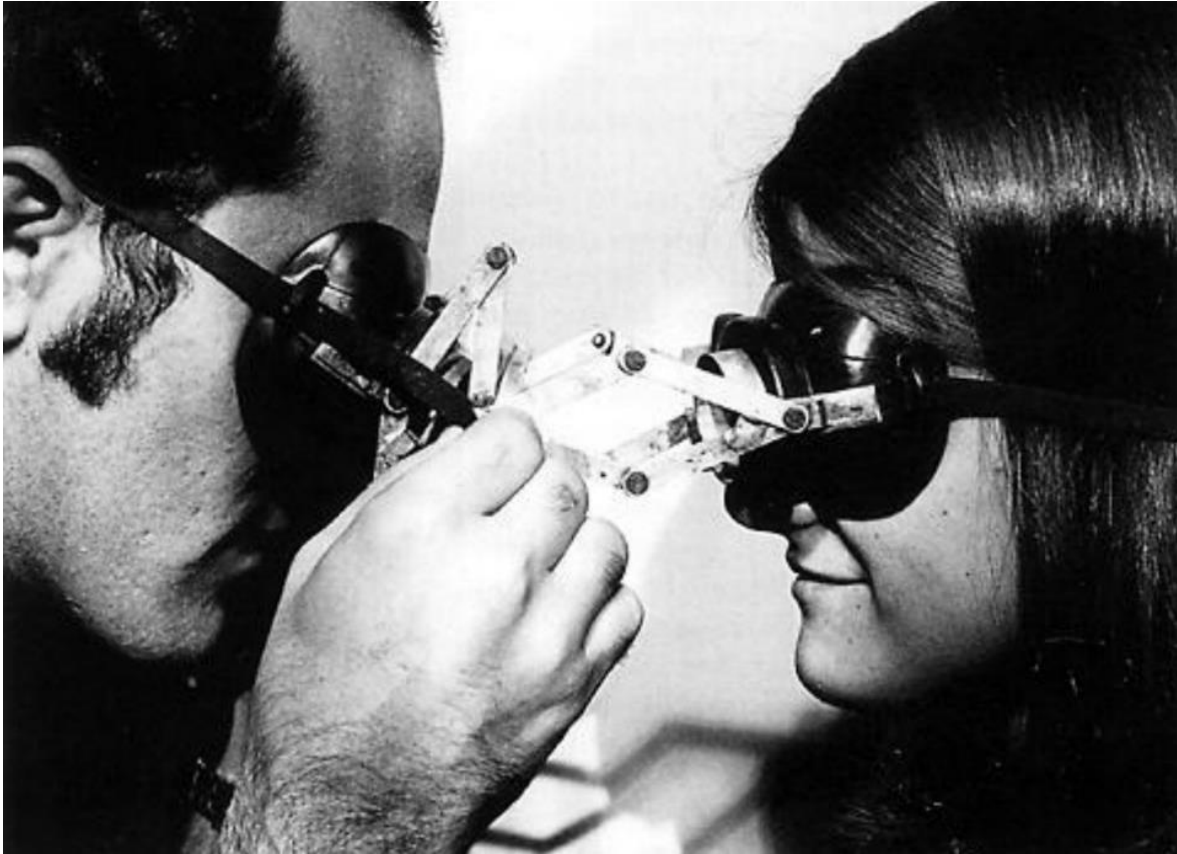
El Conceptualismo en América Latina intenta dotar al espectador de la responsabilidad de completar la obra.¹¹⁷ Resignificando objetos enmarcados en acciones específicas, a fin de generar en él una acción significativa que lo emancipe y lo acerque a su libertad.

¹¹⁴ *ibíd.*, p.45.

¹¹⁵ *Íd.*

¹¹⁶ Hélio Oiticica, citado por Peter Osborne, *op. cit.* p. 38.

¹¹⁷ "Por medio de esta interrelación dialéctica nutrida de elementos de "lo real", los artistas buscaron una "proximidad participativa" con el espectador. Otra táctica a considerarse fue la referente al acercamiento perceptual-cognitivo que desplaza el énfasis del objeto artístico-en-sí a la plena participación (corporal, táctil, visual, etc.) del espectador en la acción misma propuesta por la obra. [...] Este tipo de táctica tiende a transformar la manera como el participante/receptor reacciona frente a las situaciones específicas. Situaciones lúdicas, mecánicas o críticas que recrean su lugar en la esfera socio-política." Mari Carmen Ramírez, *op. cit.*, p.45.



Lygia Clark, *Diálogos: Óculos*, 1968.

"En otras palabras, el modelo táctico propuesto no es sino una lucha desatada en todos los frentes posibles con el propósito de generar significados en un mundo regido por la más abismal insignificancia."¹¹⁸

El espectador se vuelve un elemento fundamental al que el artista intentará diseñar una experiencia, construida a partir de pequeños o grandes fragmentos de una realidad¹¹⁹ pero finalmente simbólicos e inmersos en un espacio-tiempo *in situ*

¹¹⁸ *ibíd.*, p.52.

¹¹⁹ "Lo específico de esta creación reside en su ubicación en la dimensionalidad del espacio real", Vicente Ortiz, *op.cit.*, p.31.

La experiencia del espectador variará en función de si la obra necesita un lugar de exhibición "a la italiana", o que el mismo espacio sea constitutivo y forme parte de ella. En una instalación el espectador puede ser participe del evento, al relacionarse con el espacio de una manera multilateral, y no bilateral, como sucede en el espacio "a la italiana", donde se visiona la obra de vídeo, como en una proyección cualquiera, con un punto de vista frontal, unidireccional. Este es el caso de las cintas monocanal, en oposición a la videoinstalación, en la que el espacio "el expositivo" se hace semántico, configurándose también como un elemento formal de la obra.¹²⁰

Para Sol LeWitt era trascendental el proceso intuitivo¹²¹ en la concepción de las ideas, de la misma manera que la transmisión de las mismas al espectador. LeWitt entendía el proceso de la obra de arte, desde mi punto de vista, como un sistema de comunicación, en el que el espectador, al entender las ideas del artista, completa el objeto artístico. Así, en su texto *Paragraphs on Conceptual Art*, subraya

It is objective of the artist who is concerned with conceptual art to make his work mentally interesting to the spectator, and therefore usually he would want it to become emotionally dry (...) Conceptual art is made to engage the mind of the viewer rather than his eye or emotions.¹²²

Sol LeWitt "concebía la obra como <<un hilo conductor de la mente del artista a la del espectador>>, que <<quizá nunca llegue al espectador>>, o, incluso, que <<quizá nunca salga de la mente del artista>>."¹²³ Sin embargo, ni lo uno ni lo otro anulan la dialéctica emisor-receptor, como si de un sistema de comunicación se tratara.

En ese sentido, para Lawrence Weiner el receptor también es el lugar en donde la obra, o el sistema de comunicación, se completa: "Como todo lo anterior es indistinto e igualmente coherente con la intención del artista, la elección de su condición reside en el receptor en el momento de la recepción."¹²⁴ En su tesis doctoral Vicente

¹²⁰ *ibíd.*, p.p.30,31.

¹²¹ Acerca de las visión del artista como un místico conectado intuitivamente con sus ideas Sol LeWitt menciona en *Paragraphs on Conceptual Art*, "In terms of idea the artist is free to even surprise himself. Ideas are discovered by intuition." *op. cit.* p.847.

¹²² *ibíd.*, p.849.

¹²³ Peter Osborne, *op. cit.* p.31.

¹²⁴ *Id.*

Ortiz hace referencia a una cita de Santos Zunzunegui, en la que hace un breve exploración del espacio entre espectador y obra de arte a partir de las particularidades de cada disciplina, haciendo una analogía de la pintura con el cine y a su vez con el videoarte o video de creación.

Podríamos decir que un arte como la pintura posee al menos dos distancias de contemplación: **Lejos**, como lugar del espectador que abarca con su mirada la totalidad del cuadro y que se sitúa en posición de ojo privilegiado y dominador. **Cerca**, como lugar del crítico más atento a la materialidad pictórica (se aprecian las pinceladas) que al efecto global. En el permanente "ir y venir" entre estas posiciones se desarrolla, en sentido estricto, el espacio del sentido pictórico.

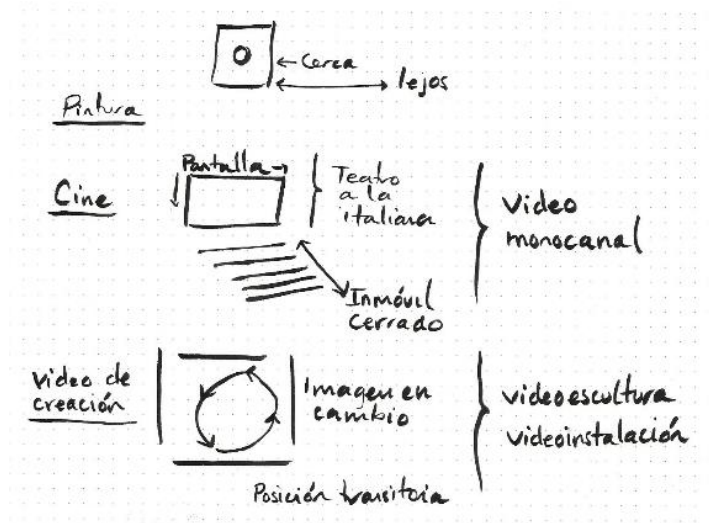
¿Qué ocurre con el cine? En éste, un solo espacio heredado del teatro a la italiana, donde la condición básica de visibilidad sea la de encontrar un lugar que ancle al espectador sobre un efecto perspectivo heredado de la pintura clásica. El espectador cinematográfico **inmóvil y centrado** (en un lugar medio desde el que se tiene acceso a la representación) será al mismo tiempo un espectador ubicuo, gracias a la alternancia de los puntos de vista que la cámara es susceptible de adoptar. Móvil e inmóvil a la vez, idealmente situado ante esa ventana que se abre sobre el mundo.

Por su parte, el **video de creación** define un territorio mucho más antiguo. De la misma manera que ya no es lícito hablar de imagen en movimiento sino de **imagen en cambio**, tampoco el lugar de espectador es un lugar estable. Ni una sola imagen lo solicita ni existe un solo lugar desde el que mirarla. Circulando entre un mar de imágenes, el espectador del video de creación se lanza a la búsqueda de una posición transitoria que permite la constitución instantánea y fulgurante de una brizna de sentido¹²⁵.

El espacio donde se sitúa el espectador está planteado desde lo arquitectónico, el teatro a la italiana o el museo están diseñados para que el visitante "contemple" la obra, sin embargo con la introducción del audiovisual al espacio expositivo la percepción y el lugar del espectador cambia, por el mero hecho de que la sala del museo no es un lugar "cómodo", donde su posición este determinada de antemano, pues exige estar de pie ante la pantalla, en una banca, o incluso sentado en el piso,

¹²⁵ Santos Zunzunegui, *Espacio del sentido y escritura narrativa en el video de creación*. Telos nº 9 Ed. Fundesco, Madrid, 1987, p. 58.

las distracciones pueden ser varias y la manera de mantenerlo interesado se reduce a un tiempo muy breve.



Esquema del espacio en las diferentes artes visuales.

La videoinstalación exige del espectador la atención donde el ritual de la contemplación no puede darse de la misma manera que en la sala de cine, y es por eso que el diseño del espacio es un elemento fundamental, porque es el lugar donde se planea la experiencia estética. Desde un punto de vista fenomenológico, la experiencia del espectador esta determinada por el espacio expositivo y por el montaje en términos de tiempo.

Para esta videoinstalación me interesa plantear un espacio que se construya a través del recorrido del espectador, por lo que el montaje estará determinado por la duración de la proyección en cada pantalla, si una pantalla frente a él se apaga, y la del otro extremo se enciende, hará que vaya del otro lado a ver y así recorra el espacio. Estas ideas están vertidas a detalle en el capítulo 3 a manera de esquemas.

Capítulo 2

El cuerpo expandido de la danza Butoh

2.1. El cuerpo y su movimiento en la danza Butoh

El primer *performance* que Tatsumi Hijikata presentó al lado de Kazuo y Yoshito Ohno surgió a partir del texto *Los colores prohibidos*¹²⁶ de Yukio Mishima con quien tuvo un fuerte intercambio de ideas influidas por la literatura francesa (con obras de Jean Genet y Antonin Artaud). Con ello Hijikata intentaba darle voz a los personajes "anormales" que protagonizaban sus historias a través de los gestos y movimientos de su cuerpo.

Este primer *performance-dance* tuvo gran impacto en la esfera artística japonesa, no sólo por la homosexualidad del personaje principal del texto de Mishima, sino por los movimientos y escenas que se concibieron para escenificarlo.

I am a body shop; my profession is the business of human rehabilitation, which goes today by the name of "dancer." All the power of civilized morality, hand in hand with the capitalist economic system and its political institutions, is utterly opposed to using the body simply for the purpose, means, or tool of pleasure. Still more, to a production-oriented society, the aimless use of the body, which I call dance, is a deadly enemy that must be taboo. I am able to say that my dance shares a common basis with crime, male homosexuality, festivals, and rituals because it is behavior that explicitly flaunts its aimlessness in the face of a production-oriented society. In this sense my dance, based on human self-activation, including male homosexuality, crime, and a naive battle with nature, can naturally be a protest against the "alienation of labor" in capitalist society. That is probably the reason too that I have expressly taken up with criminals.¹²⁷

¹²⁶ Un "Cámara-Danza", que realizó Takahiko Imura, quien se acercó a Hijikata para pedirle registrar este performance de manera activa, con cámara en mano y entre los bailarines. El film se puede visualizar en el siguiente link: [<http://youtu.be/NIOjTt1LWC8>]

¹²⁷ Hijikata Tatsumi, (Manifiesto) To Prison, en *The Drama Review*, Massachusetts, Massachusetts Institute of Technology, 2000, Vol. 44, No. 1, p. 43-48.



Tatsumi Hijikata y Yoshito Ohno, *Forbidden Colours*, Tokio, 1959.

Hijikata escribe en su manifiesto que la danza Butoh es “el uso del cuerpo sin rumbo”, es decir, un instrumento de resistencia, naturalmente enemigo del sistema que lo quiere someter y reducirlo a una productividad capitalizable.¹²⁸

¹²⁸ Foucault define que “Su función esencial [la del poder] es proteger, conservar o reproducir relaciones de producción”(1); Un poder que Foucault menciona como una coacción más productiva que represiva sobre “los individuos mismos, su tiempo, su vivienda, su localización, su cuerpo”(2). Un poder que se ejerce sobre el cuerpo para dotarlo de un sentido productivo, un sentido económico., Michel Foucault, *Los anormales*, trad. Horacio Pons, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2007. p.57 (1), 54 (2).

El cuerpo de la danza Butoh es una protesta contra la alienación del trabajo en la sociedad capitalista, por lo tanto desde ese sentido transgresor establece una proximidad con lo marginal, es decir la homosexualidad, el crimen, lo ritual y lo tabú.

Los bailarines de la época pusieron en marcha una reformulación radical del cuerpo en movimiento. Mientras que el ballet había ocultado los arduos esfuerzos necesarios para realizar complicados movimientos -al igual que la crítica del movimiento moderno había ocultado al individuo personificado responsable de la abstracción <<pura>>-, la danza experimental de la década de 1960 reveló insistentemente el laborioso trabajo del cuerpo del bailarín. Como Clark y Nengudi, los bailarines contemporáneos exploraron la intersubjetividad y la experiencia colectiva a través de la memoria almacenada en el cuerpo.¹²⁹

El cuerpo que Hijikata expresó desde el Butoh fue el que se gestó en el contexto social del Japón de la posguerra, el cuerpo efervescente y grotesco que cuestiona su función social,

Ya que habla del cuerpo como una entidad histórica y colectiva. El cuerpo excretor y cargado de sexualidad es necesariamente un cuerpo colectivo que rebate al cuerpo (<<cerrado, privado, singular y dominado por la psicología>>) del movimiento moderno y a la mente cartesiana pura que deja al cuerpo en un segundo plano mediante una trascendencia masculina.¹³⁰

El cuerpo que propone Hijikata está muy cerca del que nombra Michel Foucault en *Los anormales*, ese cuerpo que escapa a la coacción productiva que se ejerce sobre él, a través de normas que lo rigen. El cuerpo anormal como el cuerpo marginado que en su volatilidad, enfermedad, sexualidad, peligrosidad, subjetividad y gestualidad es inabarcable, indómito y ambiguo. Un cuerpo radical que se reusa a las campanas de Bell, a la estadística y a las leyes de eugenesia.¹³¹ Un cuerpo instintivo, primigenio, universal.

¹²⁹ Amelia Jones, *op.cit.*, p.26.

¹³⁰ Amelia Jones, *op.cit.*, p.27.

¹³¹ " La estadística está ligada a la eugenesia porque la idea central de la estadística reside en que es posible promediar una población. Una consecuencia importante de la idea del promedio es que éste divide a la población total en dos subpoblaciones: la estándar y la no estándar. El paso consecuente en la concepción de la población como normal y no normal

Hijikata ha comenzado el Butoh para encontrar el cuerpo olvidado en Japón, porque después de la guerra, la cultura americana (*fast food*, McDonald's) entró en nuestro país y el japonés siguió esa cultura olvidando la propia (...) lo que Hijikata quería era regresar al origen; pero antes de morir comenzó a decir "butoh no es sólo japonés, el cuerpo es del universo" (...) No sólo el cuerpo japonés o mexicano, sino el cuerpo humano, el cuerpo vivo, animal, también agua, aire, muchos elementos unidos en el cosmos.¹³²

El cuerpo del Butoh es el cuerpo primigenio y por lo tanto anormal, que nace en la tragedia y resiste a la coacción productiva a través de la gestualidad de sus movimientos, en los que cuerpo y mente se unifican alcanzando la expansión máxima de nuestra conciencia cósmica.¹³³ Retomando el *gu-tai* "cuerpo-materia" de los Gutai. La noción del cuerpo es la misma, es alcanzar por medio de la catarsis performática ese cuerpo originario en donde cuerpo y mente no están separados.

consiste en que el Estado intente normalizar lo que no es estándar; ese es el objetivo de la eugenesia." Lennard J. Davis, *Cómo se construye la normalidad, La curva de bell, la novela y la invención del cuerpo discapacitado en el siglo XIX*, en *Visiones y Revisiones de la Discapacidad*, Compiladora Patricia Brogna, México, Fondo de Cultura Económica, 2009. p.195.

¹³² Yumiko Yoshioka, en el libro, de Johana Segura y Fabián Guerrero, *La eternidad en un instante: La danza Butoh en voz de sus maestros*, México, Fluir, 2014, p.p.33,34.

¹³³ Gene Youngblood menciona en su libro *Cine Expandido*: "En el artista y los nuevos medios está la función romántica de revelación, en este caso, de una conciencia cósmica."(1) "El cine expandido no es una película en absoluto: tal como la vida, es un proceso de transformación, el viaje histórico en curso del hombre para manifestar su conciencia fuera de su mente, frente a sus ojos"(2). Gene Youngblood, *Cine Expandido*, trad. María Ester Torrado, Buenos Aires, Editorial de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, 2012. p.27 (1), 23 (2).



William Klein - Kazuo Ohno, Tatsumi Hijikata and Yoshito Ohno, Tokyo, 1960.

Butoh body is a literal translation of Japanese "butoh-tai," but the major meaning of "tai" in Butoh is not the physical body, but a state of mind or attitude. It is usually understood as a mental-physical attitude by Japanese Butoh performers. We are a physical-mental entity and both aspects of ourselves are deeply interconnected. A simple topic describing this relationship would be a question such as this: When we are injured, which is in pain; the body or the mind? An elegant answer would be "I am in pain," which means that neither the physical body nor the mind alone is painful, but both simultaneously. (...)

While performing Butoh, the mind-body set plays a role of framework of movements and prepares the mental-physical space for un-predetermined things to come in. "Butoh-tai" comprises this mental-physical attitude towards him/herself and also towards the field or the environment in which the performer exists. There are four basic categories of the mind-body set concerning movements: 1) the subject starts movements, 2) the environment and/or internal mechanisms starts the person's movements, 3) both the subject and the environment/ internal mechanisms co-operate and start movements, 4) the self and the environment and the movements are not separated.¹³⁴

¹³⁴ Toshiharu Kasai A Note on Butoh Body, que puede visualizarse en línea en el siguiente link: [<http://www.ne.jp/asahi/butoh/itto/method/butoh-body.pdf>], p.4.

En ese sentido, me interesa apelar a las cualidades de la danza Butoh por las siguientes razones:

- La resistencia del cuerpo que plantea el Butoh a la normalización capitalista, por la posibilidad de apelar a la danza ritual como refugio para el cuerpo originario¹³⁵.
- Por el contexto en que surge, el arte japonés *avant garde* de resistencia a la hegemonía occidental de posguerra, en el que se busca el cuerpo perdido por las catástrofes de guerra, a partir de las acciones y la experiencia sensorial del cuerpo con los materiales: pintura, lodo, bastidores. Haciendo de la catarsis performática y gestual, la obra de arte.
- Por ayudarnos a mirar, entender y sentir los movimientos del mundo, desde los que emanan los elementos, (agua, tierra, aire, fuego) los animales, el paisaje. Por la posibilidad de emplear estos movimientos para encontrarnos con nuestro propio cuerpo y nuestra propia danza¹³⁶.

¹³⁵ "Rather than be utilised as a vehicle for the transmission of ideas, the body, in Ankoku Butoh, is to be questioned, broken down, transformed. Hijikata considered the body to be a repository for all the social ills. "He was always angry about how our bodies are controlled historically." Recognising the overtly civilised/socialised body is so dislocated from the natural body, that conscious intellect holds us in metaphorical chains, Ankoku Butoh may be viewed as an attempted emasculation from the prison, from imposed cultural authoritarianism, a dismemberment to restore a wild inner flame within the heart of darkness. The body has to be metaphorically dismembered to retrieve the 'true body' what the critic, Ichikawa Miyabi, called "the body that has been robbed". Tatsumi Hijikata, *Wind Daruma*, 1985 en Kurihara Nanako: *Hijikata Tatsumi: The Words of Butoh*, visualizado en línea el 12 de marzo de 2015, en el siguiente link:[http://www.yorku.ca/cauthery/course_readings_&_lecture_notes/pdfs_and_powerpoint/Hijikata_Tatsumi_Butoh.pdf], p.121.

¹³⁶ "Hijikata took thousands of images from nature, elemental images: storm clouds, wind, sun,rain, and the like, and applied them throughout Tanaka's body, insisting he remember them. Hijikata literally wrote dance with words, words that, when threaded together, had a semblance

- Por la posibilidad de ralentizar¹³⁷ la realidad para poder mirarla, abarcarla, para poder estar en ella.
- Por la libertad de la improvisación en el método de Kazuo Ohno o de la metamorfosis en la práctica de Tatsumi Hijikata.
- Por la posibilidad de encarnar a través de ella a los personajes "anormales", censurados o prohibidos en la sociedad.
- Por la posibilidad que da abrir los sentidos a partir del movimiento del cuerpo.

En ese sentido me parece fundamental establecer al cuerpo en la danza Butoh como eje central de este proyecto de videoinstalación. Los conceptos que surgen de esta lista se desarrollan a lo largo de esta tesis, sin embargo en este apartado intentaré desarrollar los que tienen que ver directamente con los elementos de la danza Butoh que se emplearán en la videoinstalación, como son el concepto del "espacio entre" o MA, la percepción del tiempo "danzar en el tiempo no en el espacio" y finalmente el movimiento corporal en la danza Butoh Fu de Tatsumi Hijikata.

to Surrealist poetry. The term he applied to this process of choreographing works by means of words was Butoh-fu (Butoh notation)". *id*, p.p.64,65.

¹³⁷ "otorgándole al tiempo un papel restaurador" Héctor Julio Pérez, *La naturaleza en el arte posmoderno*, Madrid, Ed. Akal, 2004, p.8.

2.2 El espacio en la danza Butoh: MA 間

MA: 間

El concepto japonés del espacio es indisoluble del tiempo, ocurre o se genera en la percepción del espectador. MA: 間 es el espacio

e n t r e .



Hasegawa Tōhaku, díptico, *Shōrin-zu byōbu* (Pinos), siglo 16.

The Word ma basically means an "interval" between two (or more) spatial or temporal things and events. Thus it is not only used in compound to suggest measurement but carries meanings such as gap, opening, space between, time between, Space-time interval whereby each object has a relatedness or betweenness with its surrounding context. For instance, the spacing and timing of ma is seen in the intervals of non-action in the Noh drama, the empty spaces in haiku poetry, and the silent pauses in the films of Ozu, as well as the blank or negative spaces in Japanese ink wash painting, architecture, and sand gardening.¹³⁸



MA: Espacio entre

El ideograma MA: 間 está compuesto de dos partes: los elementos exteriores juntos representan las hojas de una puerta, la parte interna se interpreta como la imagen de la luna. El ideograma se describe como *"a delicate moment of moonlight streaming through a chink in the entrance way, fully expresses the two simultaneous components of a sense of place: the objective, given aspect and the subjective, felt aspect."*¹³⁹

Y se utiliza de manera estética como el espacio vacío o negativo en la composición de todas las expresiones cotidianas de la cultura japonesa, en la pausa o en el silencio de la música, en el espacio entre dos líneas en la caligrafía, en los huecos que se crean entre los brazos o piernas en los movimientos del Butoh.

¹³⁸ Richard N. Pilgrim, *Ma: A Cultural Paradigm*, in *Chanoyu Quarterly: Tea and the Arts of Japan* 45, 1986, p.32.

¹³⁹ *íd.*



Kastura Kan, *Time Machine*, 2014.¹⁴⁰

¹⁴⁰ Es posible visualizar un fragmento de esta pieza en el siguiente link:
[https://youtu.be/Z0_uYzwI-Lo]

En esta foto Katsura Kan tensa los dedos de las manos, dobla las rodillas, separa las extremidades del centro, levanta el torso del piso, que a su vez está sostenido sólo con el hombro, el antebrazo y el muslo, haciendo un espacio entre el cuerpo y el piso que lo sostiene. En la danza Butoh, el cuerpo y sus movimientos se estructuran a partir del MA, en donde el "espacio entre" sólo adquiere una dimensión poética en la percepción o imagen mental que ese cuerpo desencadena en cada uno de nosotros.

Butoh dance densely contains these elements and invites these factors in the performer's mind-body as well as in the audiences (...) In the most ideal "essential" Butoh performance, what the audience sees is not the performer's body but a non-materialized world as if the performer's body becomes a prism and allows the audience to see something latent behind the performer. What the performer experienced during the performance is like a dream during the night, and he/she gradually notices afterwards that there is spiritual calmness in the depth of his/her heart without clearly knowing why. It is an evidence of a return from pilgrimage through the dissociated parts of the self, and a recovery or creation of his/her own wholeness.¹⁴¹

¹⁴¹ Toshiharu Kasai, A Note on Butoh Body, que puede visualizarse en línea en el siguiente link: [<http://www.ne.jp/asahi/butoh/itto/method/butoh-body.pdf>], p.7.

Capítulo 3

Trasladar el tiempo al espacio en la danza Butoh. Una propuesta de videoinstalación.

3.1. Del video monocanal al espacio de la videoinstalación

La videoinstalación está estructurada bajo dos premisas fundamentales que dan cualidad al cuerpo en la danza Butoh: el concepto japonés del espacio que es indisoluble del tiempo y que por lo tanto es perceptual: MA; y la urgencia de volver a lo primigenio, evocado por los cuatro elementos básicos de la naturaleza: Aire, Agua, Tierra, Fuego.

A estos dos ejes, se suma la necesidad de dotar a la videodanza de una dimensión espacial. Se configura así una coreografía a través del cuerpo: una composición fragmentada en cuatro pantallas, ubicadas en diferentes ángulos, que crean un ambiente y un recorrido sensorial multicanal. En esta videoinstalación, la videodanza está pensada para que el montaje y la unidad se establezcan espacialmente; el movimiento y el tiempo, por su parte, sucederán principalmente en el "espectador", que descubrirá a partir del cuerpo las cualidades cinéticas de cada elemento.

Esta trayectoria teórica en la que la emergencia del cuerpo del artista¹⁴² deviene fundamental para encarnar las ideas del arte y, a su vez, el video se establece como

¹⁴² "El cuerpo del artista ha funcionado como una especie de <<resistencia ante el poder>> con relación al propio cuerpo través de su interpretación socialmente determinada y determinante. La aparición o el descubrimiento del cuerpo del artista en la década de 1960 puede considerarse una forma de representar y afirmar el <<yo>> dentro de la sociedad. Como el cuerpo es el lugar a través del cual se articulan los poderes público y privados, se convierte en el lugar de protesta donde pueden articularse los ideales revolucionarios de los movimientos pro

soporte confidente de esa evolución, me lleva a preguntar ¿cómo hacer participe de esta corporalidad performática al espectador, en un contexto en el que las miles de pantallas neutralizan cualquier discurso de acción-movimiento?

Las narrativas actuales precisan de un nuevo medio. Así pues, durante el desarrollo de esta investigación he buscado un soporte que me permita solventar la disociación entre cuerpo y tecnología. Para ello he apelado a una entidad sensorial primigenia, el espacio. Mi intención es expandir los elementos que componen una videodanza (espacio-tiempo-movimiento-coreografía-cuerpo) y trasladarlos al espacio¹⁴³ a fin de estimular sensorialmente al espectador a través de una videoinstalación.

Es a este proceso al que llamo Videodanza Expandida¹⁴⁴, se articula desde el espacio físico planteado a partir del MA, con la composición espacial de las pantallas en diferente formato (vertical-horizontal) y la estimulación sensorial del espectador a través de una videodanza (y su consecuente montaje coreográfico¹⁴⁵ en cuatro pantallas), que induce al movimiento y desplazamiento de dicho espectador. Se trata

derechos que se resisten a la lógica represiva, exclusivista y colonizadora de la modernidad." Amelia Jones, *op.cit.*, p.20.

¹⁴³ Maya Deren plantea la coreografía "not only of designing the dancers individual movements but also of designing the patterns which he and his movements, as a unit, make a relation to spatial area." Maya Deren citada en Scott MacDonald, Frank Stauffacher, *Art in cinema: documents toward a history of the film society*, Philadelphia, Ed. Temple University Press, 2006, p.141.

¹⁴⁴ En el sentido en que "Gene Youngblood described three decades ago as 'expanded cinema', that is an explosion of the frame outward towards immersive, interactive and interconnected form of culture." Omar Kholeif, *Moving Image*, Whitechapel Gallery, London, 2015, p.56.

¹⁴⁵ "siempre y cuando la entendamos [la coreografía] como la puesta en marcha de relaciones entre cuerpos, movimientos y sujetos en el espacio y en el tiempo. La coreografía en este caso excede el ámbito exclusivamente dancístico o dramático para dar lugar a una suerte de coreografía social capaz de construir subjetividades y lugares." Amanda de la Garza en Isaac Julien, *Playtime & Kapital*, Folios MUAC, México, 2016, p.18.

de un recorrido temporal indefinido (en *loop*) por medio de la subjetivación del espacio detonado a nivel perceptual por estas pantallas.

El proceso de creación de la coreografía responde principalmente a una linealidad espacial y narrativa en el espacio. De esa manera se puede determinar el tiempo que durará el recorrido completo del espectador a través del tiempo en el que se desarrollará un determinado movimiento o encuadre en cada pantalla. De esa manera determiné 4 minutos por cada elemento, de manera que el tiempo total de un *loop* sería de 16 minutos.

¿Cómo hacer para que el espectador decida permanecer o avanzar a la siguiente pantalla? Esto fue fundamental a la hora de diseñar el movimiento, no sólo del espectador sino también del bailarín, y de la videodanza final, hacer coincidir estos tres tiempos en una unidad espacial: esta videoinstalación.

Así pues el *storyboard* intenta mostrar la manera en que la primera pantalla (aire) comienza a hacer énfasis y poner el foco en la parte del cuerpo que fue asignada a cada elemento, de manera que podamos hacer un recorrido donde el espacio no sólo es el que diseñan las pantallas, sino el espacio corporal del butoka a cuadro.

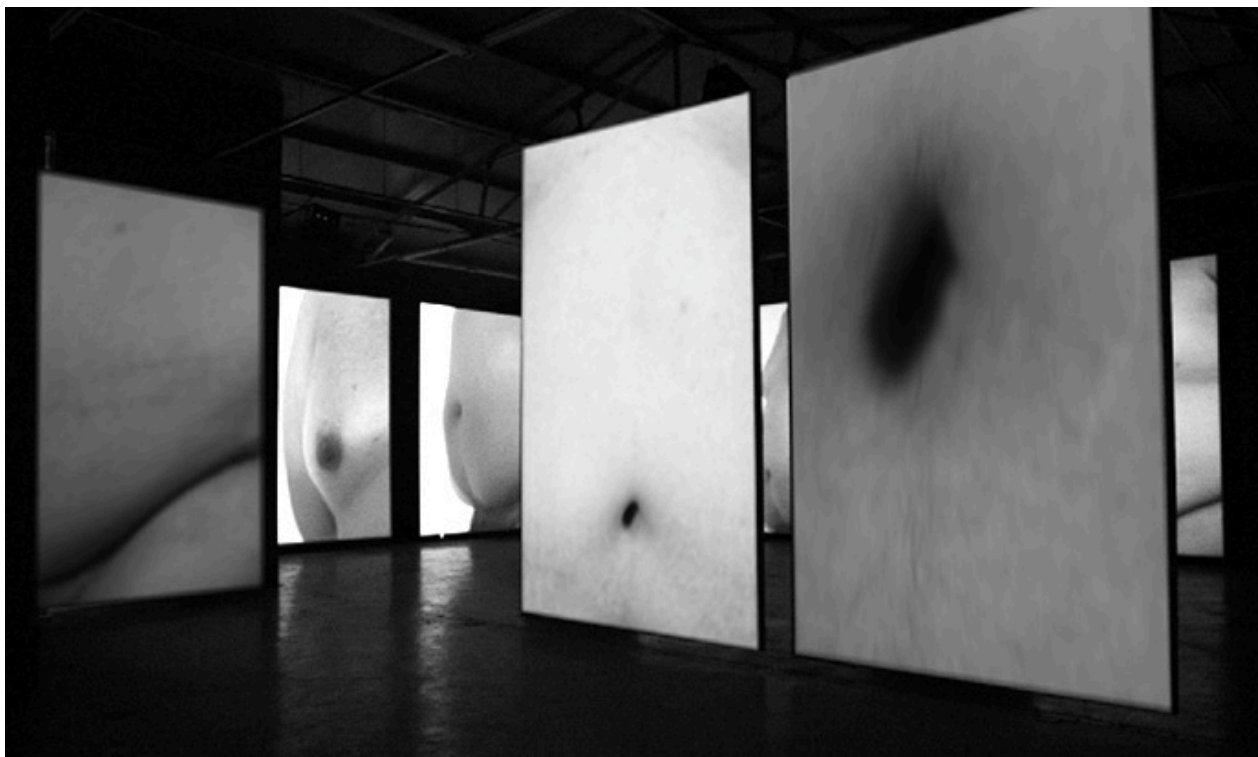
Existen pues dos recorridos, el del espectador y el que hace la cámara por el cuerpo. Las pantallas son el soporte, la videodanza el camino, la videoinstalación la experiencia unitaria que sucede en la percepción del espectador al momento en que une todos estos elementos.

La intención es que el espectador descubra la magnitud del cuerpo¹⁴⁶ en las pantallas. intento confrontarlo con la escala monumental del cuerpo, llevar de la

¹⁴⁶ "En la pantalla, pueden alterarse las dimensiones del cuerpo: la imagen del cuerpo distante informa sobre todo su composición con el espacio... Los planos cercanos pueden aislar al cuerpo del espacio, fragmentarlo, dar proporciones monumentales a sus parte menores (la <<tragedia es anatómica>>, diría Jean Epstein)- piernas, pies, rostros, ojos brazos, manos- dando ocasión de producir ahí coreografías improbables: la frecuencia con que las manos por ejemplo, protagonizan planos, escenas o piezas enteras, evidencia cuánto el cine/video potencian el hecho de que ese movimiento cualquiera en el espacio cualquiera, puede ser danza." Paulo Caldas, *op.cit.*, p.p.34,35.

experiencia micro de los paisajes del cuerpo, a la majestuosidad que los lleve a identificar ese cuerpo expandido como el suyo, a fin de activar en él la subjetivación del espacio corporal. "En esta decisión, al espectador le toca unir los puntos de la trama y entretejer los fragmentos en el deambular de la sala."¹⁴⁷

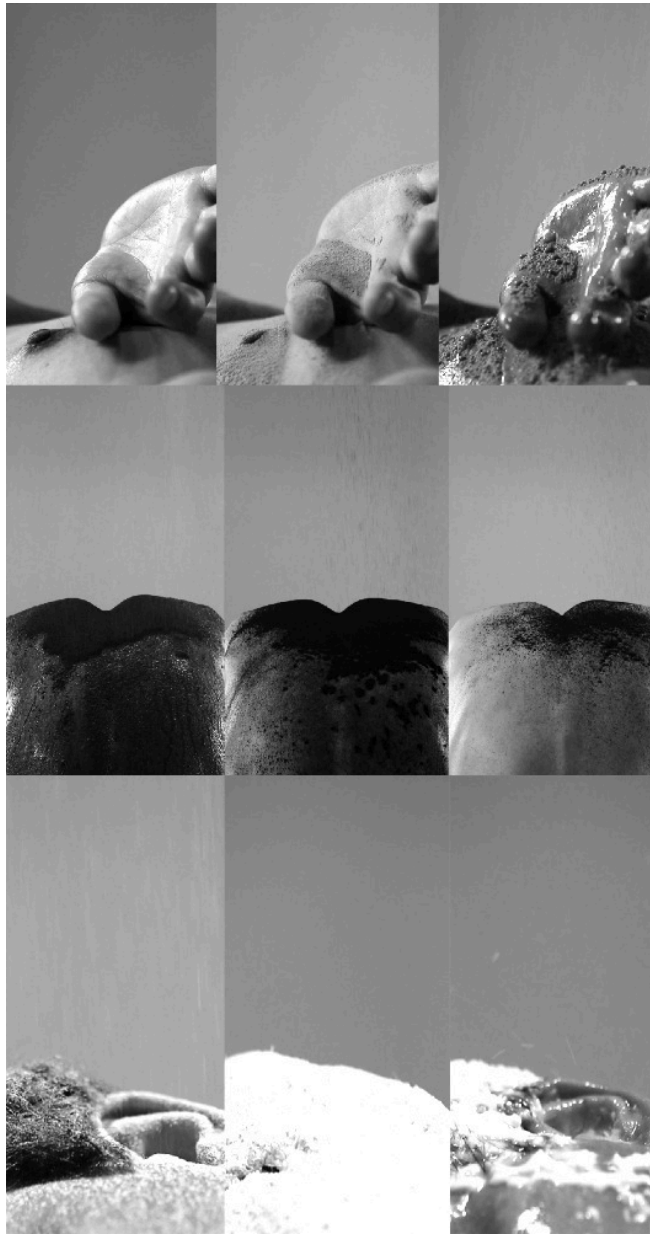
Como en las videoinstalaciones de Wang Gongxin



Wang Gongxin, *Relating -It's about "Ya"*, 2010¹⁴⁸.

¹⁴⁷ Amanda de la Garza, *op.cit.* p.18.

¹⁴⁸ Videoinstalación: 9-canales de video y sonido; año de producción: 2010. "The 9-channel projectors broadcast a series of videos that start with the sound 'Ya'. All the videos are controlled by a computer in order to guide the audience to watch them according to the sequence set by the artist". Ficha técnica tomada directamente de la página web de Wang Gongxin, que puede visualizarse en el siguiente link: [<http://www.wanggongxin.com>]



Wang Gongxin, *Basic Color*, 2010¹⁴⁹

¹⁴⁹ Videoinstalación: 5-canales de video y sonido; duración: 15 min, año de producción: 2010. "Five-colors refers to red, yellow and blue - three basic colors along with black and white. Colored powders fall on the partial enlarged human body as floating dust in 15 minutes, soaked in the fog and began dissolving. Eventually, the body with powders and fog appeared as an indescribable anomaly in a rustle sound." Ficha técnica tomada directamente de la página web de Wang Gongxin, que puede visualizarse en el siguiente link: [<http://www.wanggongxin.com>]

En las cuales hay un uso discursivo en la fragmentación del cuerpo a través de las pantallas. Similar al que me interesa plantear, a fin de estructurar el cuerpo como unidad, para lo cual es preciso pensar la coreografía como una serie de movimientos a representar en un espacio multicanal, en el sentido en que

El ojo de la cámara permite rescatar zonas, sectores que muchas veces son corporales y que otorgan una dimensión inusual al cuerpo como lugar a recorrer y/o habitar. Toda una estética del cuerpo como terreno a explorar subyace en los primeros planos o los detalles que el cuadro de la cámara recoge y la pantalla coloca a nuestra consideración. Y que es el cuerpo, ese instrumento que es el presupuesto de la composición coreográfica, no ha dejado de ser el protagonista. Un cuerpo que la mediación transforma en superficie pero que, paradójicamente, parece más inmediato, merced a los acercamientos de la cámara. Un cuerpo que exige ser tratado de otra forma, porque el coreógrafo ya no debe diseñar sólo su movimiento: también debe diseñar la mirada que lo recorrerá. Esta *coreografía de la mirada* es tal vez lo que mejor define a la videodanza, lo que le da su fuerza estética y lo que justifica su razón de ser dentro del arte contemporáneo.¹⁵⁰

La coreografía es un recorrido por el cuerpo a través de una toma secuencia, que si bien puede no ser real en el sentido estricto de la producción, sí lo será en el sentido lineal y discursivo que representa. Esta toma secuencia nos permitirá ir del punto A al punto B, siendo el recorrido entre esos dos puntos "el espacio entre", el MA.

Con la idea del *loop* como la representación del ciclo de la vida en este espacio, que pretende conformar un unidad cosmogónica¹⁵¹ haciendo referencia a los cuatro

¹⁵⁰ Rodrigo Alonso en Videodanza: otro bastardo en la familia, *Terpsícore en ceros y unos*: ensayos de videodanza. Buenos Aires, Guadalquivir, CCEBA, 2010, p. 14.

¹⁵¹ Revisando el libro de Eva Fernández sobre Anish Kapoor, encontré esta cita que me permite explicar a que me refiero con sentido cosmogónico en la videoinstalación MA. Videodanza Expandida. "Todas las colosales polaridades que inundan la vida de Kapoor van a confluír, en sus primeras obras, en una visión del objeto artístico como una entidad cosmológica, una visión holística basada en una unión de los opuestos que se funden; en ellas aparece repetida la noción de cortar el cuerpo en fragmentos de materia, reducirlo a la simple expresión de lo simbólico. Toda su obra de este momento gira ya entorno a la interrelación entre lo interior y lo exterior, lo superficial y lo subterráneo, lo femenino y lo masculino y, en definitiva, a la plasmación de lo absoluto en torno a la unión del yo en todo, principio en el que consiste

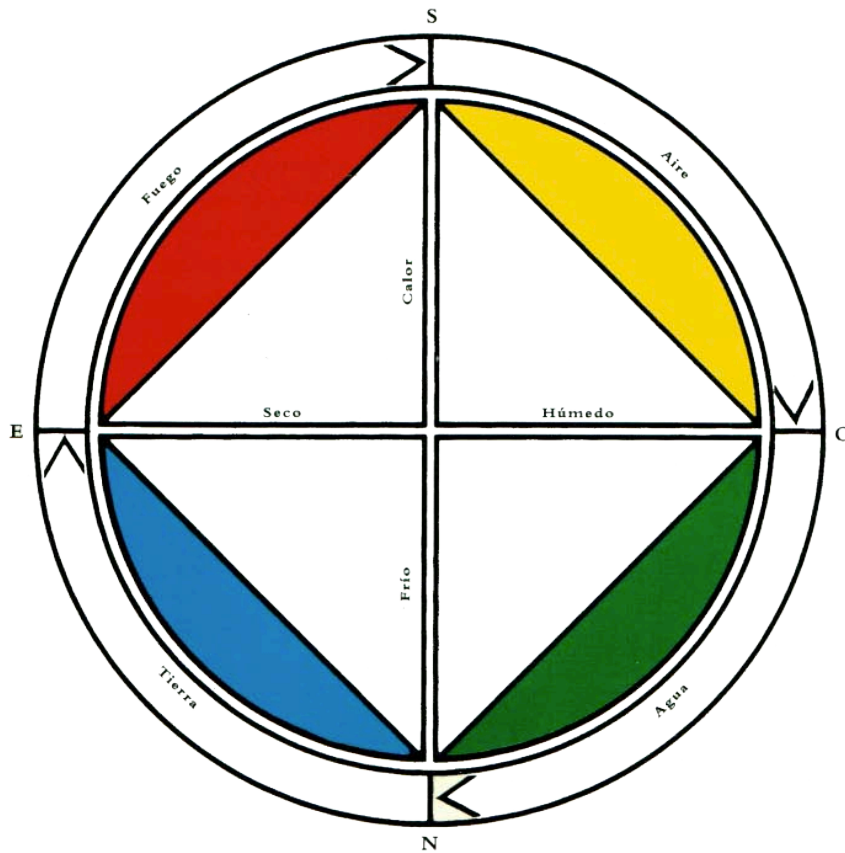
puntos cardinales, los cuatro elementos y las cuatro estaciones. Como se representa en el siguiente cuadro que encontré en un libro sobre arquitectura persa, pero que ejemplifica de manera perfecta la idea del espacio que se crea como un microcosmos que debe mantener el equilibrio de las propiedades activas de la naturaleza que conforman el universo.

Tabla del sistema de los cuatro colores, en el
*Sentido de la Unidad en la tradición sufi en la arquitectura persa.*¹⁵²

Elementos	Estaciones	Naturalezas	Cualidades	Ciclos diarios	Ciclos de vida	Movimiento	
Rojo	Fuego	Primavera	Calor seco	Expansión -fijación	Mañana	Infancia	Activo
Amarillo	Aire	Verano	Calor húmedo	Expansión -disolución	Mediodía	Juventud	Activo
Verde	Agua	Otoño	Frío húmedo	Disolución -contracción	Tarde	Madurez	Pasivo
Azul	Tierra	Invierno	Frío seco	Contracción -fijación	Noche	Vejez	Pasivo

también el pensamiento hindú...” Eva Fernández, Anish Kapoor, San Sebastián, Editorial NEREA, 2006, pp.16,17.

¹⁵² “El cuatro, en tanto que número, y como cuadrado en geometría, refleja la configuración conceptual del Alma Universal, manifiesta en las propiedades activas de la naturaleza: calor y frío, humedad y sequedad. Los cuadrantes del día, los cuartos de la luna, las cuatro estaciones, y las otras tantas divisiones de la vida temporal del hombre aparecen como reflejos secundarios de este sistema. Los cuatro colores primarios de la visión son el rojo, amarillo, verde y azul. Corresponden a las otras tantas cualidades de la Naturaleza Universal, y a los cuatro elementos de la materia.” Nader Ardalan, Laleh Bakhtiar, *Sentido de la Unidad, La tradición sufi en la arquitectura persa*, Madrid, Ed. Siruela, 2007,p.p.115-116.



Círculo del sistema de los cuatro colores,

dentro del *Sentido de la Unidad en la tradición sufi en la arquitectura persa*.

A partir de este sistema, establezco el espacio de la videoinstalación como un microcosmos en el cual es posible apelar al orden de la naturaleza y trasladarlo a este espacio primigenio, en donde el cuerpo responderá a los estímulos sensoriales que los cuatro elementos le darán a través de las cuatro pantallas.

Como en los *ukiyo-e* y su particular fragmentación de las escenas, que me sirven de referencia para esta videoinstalación, por las posibilidades de composición basadas en el MA, y en este caso específicamente sobre los elementos, encontré estos dos en los que aparece el fuego y el agua rodeando al cuerpo.



Toyohara Kunichika, Triptico, *Shima Chidori Tsuki no Shiranami*, 1890.



Toyohara Kunichika, Triptico, *Ichikawa Sandanji*, 1894.

La estructura de la coreografía que está representada en estas cuatro pantallas, hace un recorrido por los paisajes corporales que dan cualidad al movimiento representado en cada pantalla.

Por otro lado, el tiempo en esta videoinstalación se localiza en tres momentos, el primero en la duración de la coreografía planteada, que al tratarse de una improvisación con cámara en mano¹⁵³ puede prolongarse sobre el tiempo "real" indefinidamente. El segundo momento tiene que ver con la edición de esa interacción, el montaje final donde se desarrolla la continuidad del movimiento a través de las pantallas, es decir en el montaje final de la videoinstalación que se presenta en un espacio que se transita, y por último está el tiempo del espectador, el tiempo que percibe al recorrer el espacio, que puede ser desde el tiempo que dura la primera secuencia (16 minutos), hasta el infinito, pues la estructura permite que espectador pueda entrar o salir del espacio cuando él lo decida.

¹⁵³ En el storyboard utilizo el término *Crib-down*, como una manera de llamar a la cámara en mano que tiende a desplazarse verticalmente hacia abajo, "*Crib.- Camera moves up or down through space on the vertical plane*" definido en el libro de Katrina Mc Pherson, *Making Video Dance, A Step-by-Step Guide to Creating Dance for the Screen*, Cornwall, Inglaterra, Routledge, 2006, p.34.

3.2. MA: 間. Videodanza Expandida: Una propuesta de videoinstalación

La producción de este proyecto requiere que se desarrollen cuatro elementos a la par, que deberán después ser conjuntados en un mismo espacio: la coreografía, la videodanza, el diseño del espacio videográfico o multipantalla -es decir la instalación- y el diseño sonoro. En el cronograma se desglosan las actividades a realizar y los tiempos.

Objetivo General

- Generar una experiencia estética en el espectador a través del cuerpo primigenio que plantea la danza Butoh.

Objetivos Particulares

1. Expandir el cuerpo en el espacio a través de las 4 pantallas que representan los cuatro elementos.
2. Espacializar la videodanza en la búsqueda de la expansión sensorial del espectador.
3. Activar el movimiento corporal del espectador.
4. Fragmentar la danza a través de la composición poliédrica en el diseño del espacio videográfico.
5. Establecer la coreografía como secuencia en la videoinstalación.
6. Traer lo ritual y catártico de la danza Butoh a través de la experiencia estética del espectador.
7. Encontrar una relación subjetiva entre la escala de las pantallas y el cuerpo, de manera que las cualidades de la danza se puedan traducir a un lenguaje audiovisual.
8. Traducir la cualidad del movimiento de la danza Butoh a través de los 4 elementos de la materia y asignarles una pantalla.
9. Establecer dialécticas universales que permitan que la videoinstalación pueda entenderse como un microcosmos.



MA: 間
Videodanza expandida.

Esta videoinstalación está estructurada bajo dos premisas fundamentales que dan cualidad al cuerpo en la danza Butoh: el concepto japonés del espacio: MA; y la urgencia de volver al cuerpo primigenio evocando su movimiento a través de los cuatro elementos básicos de la naturaleza: Aire, Agua, Tierra, Fuego.

A estos dos ejes, se suma la necesidad de dotar a la videodanza de una dimensión espacial. Se configura así una coreografía a través del cuerpo: una composición fragmentada en cuatro pantallas, ubicadas en diferentes ángulos, que crean un ambiente y un recorrido sensorial multicanal. En esta videoinstalación, la videodanza está pensada para que el montaje y la unidad se establezcan espacialmente; el movimiento y el tiempo, por su parte, sucederán principalmente en el espectador.

MA se estructura a partir de los cuatro elementos básicos de la naturaleza



Aire



Agua



Tierra



Fuego

Estos determinan:

- La composición del espacio de la videoinstalación.
- La orientación de las pantallas de proyección.
- Los encuadres del cuerpo en la videodanza.
- La cualidad del movimiento en los bailarines.
- La coreografía del videodanza.
- El montaje cíclico e infinito de la videoinstalación.
- El paisaje sonoro.

Cualidades de cada elemento



Amarillo
 Verano
 Calor húmedo
 Expansión-disolución
 Mediodía
 Juventud
 Activo
 Ligereza
 Movimiento étereo
 Cambios de dirección rápidos
 Equilibrio precario
 Arriba
 Extremidades superiores:
 Manos
 Brazos
 Vertical



Azul
 Invierno
 Frío seco
 Contracción-fijación
 Noche
 Vejez
 Pasivo
 Fluidiez
 Movimientos fluidos
 Flexibilidad
 Derretirse
 Cambios dirección lentos
 Circular
 Cíclico
 Totalidad
 Torso Posterior:
 Cuello
 Hombros
 Espalda
 Coxis
 Horizontal



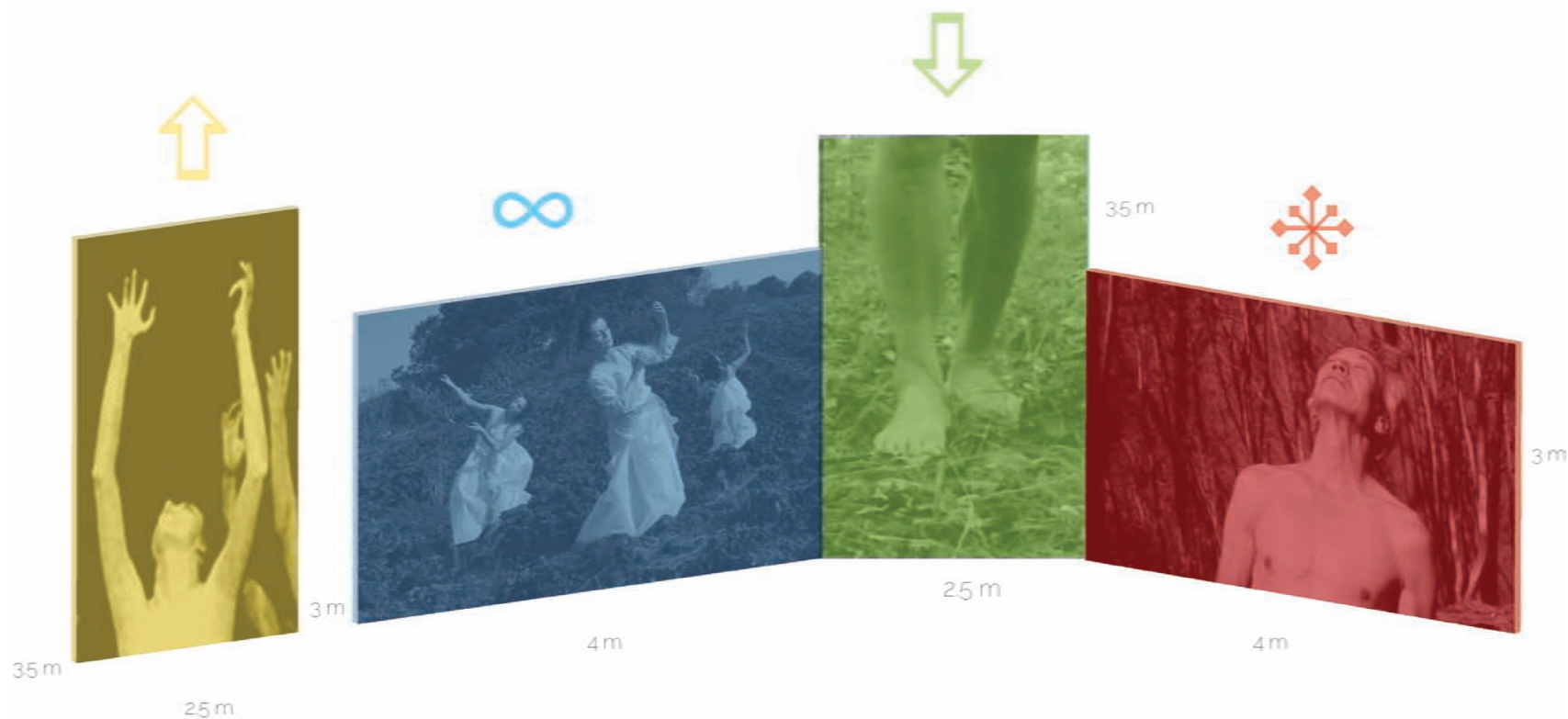
Rojo
 Primavera
 Calor seco
 Expansión-fijación
 Mañana
 Infancia
 Activo
 Intensidad
 Movimientos rápidos
 Contorsión
 Centro
 Torso:
 Corazón
 Estomago
 Horizontal



Verde
 Otoño
 Frío húmedo
 Disolución-contracción
 Tarde
 Madurez
 Pasivo
 Pesadez
 Movimientos lentos
 Tensión
 Pausas
 Fértil
 Maternal
 Sur
 Abajo
 Extremidades inferiores:
 Pelvis
 Piernas
 Pies
 Vertical



Posición, encuadre y dimensiones de cada pantalla por elemento



Vertical
Medium Shot
Brazos y manos
2.5m ancho
x 3.5m alto

Horizontal
Toma general
Cuerpo completo
4m ancho
x 3m alto

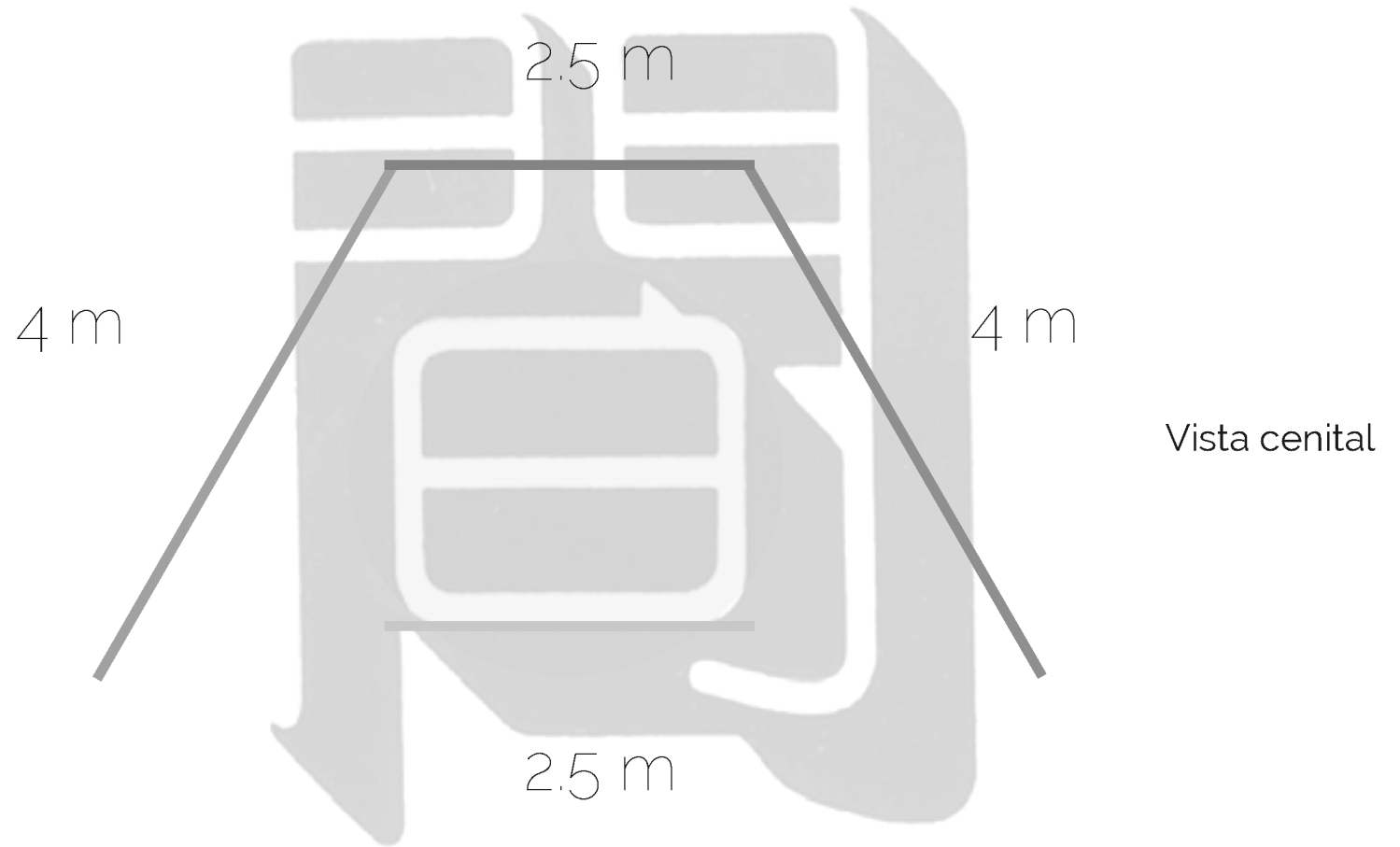
Vertical
Medium Shot
Pelvis, piernas y pies
2.5m ancho
x 3.5m alto

Horizontal
Medium Shot
Torso
4m ancho
x 3m alto

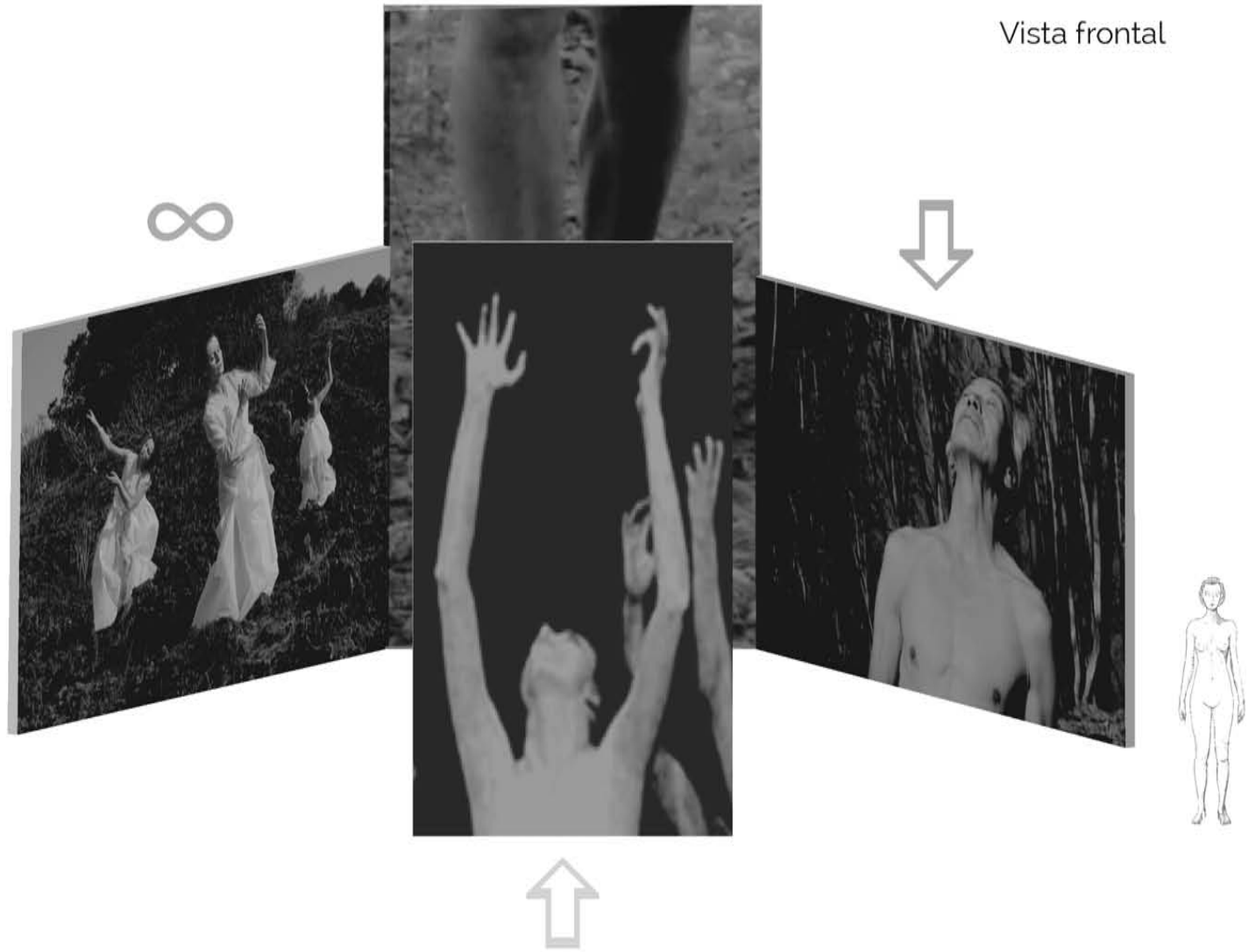


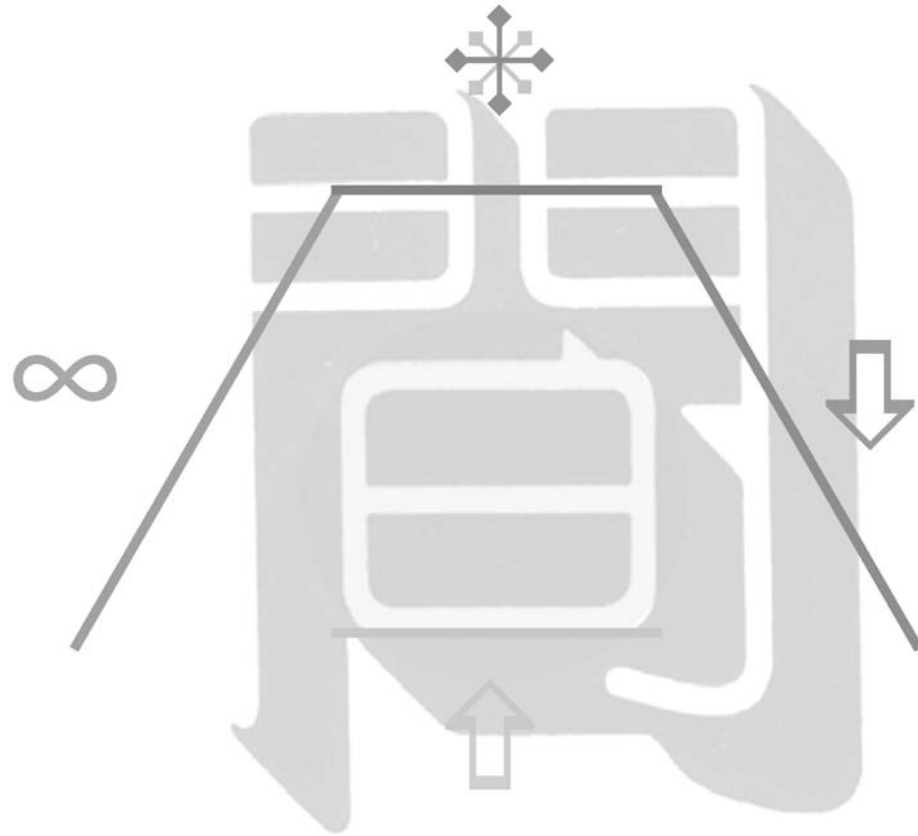
El espacio de la videoinstalación parte del ideograma MA

Composición espacial

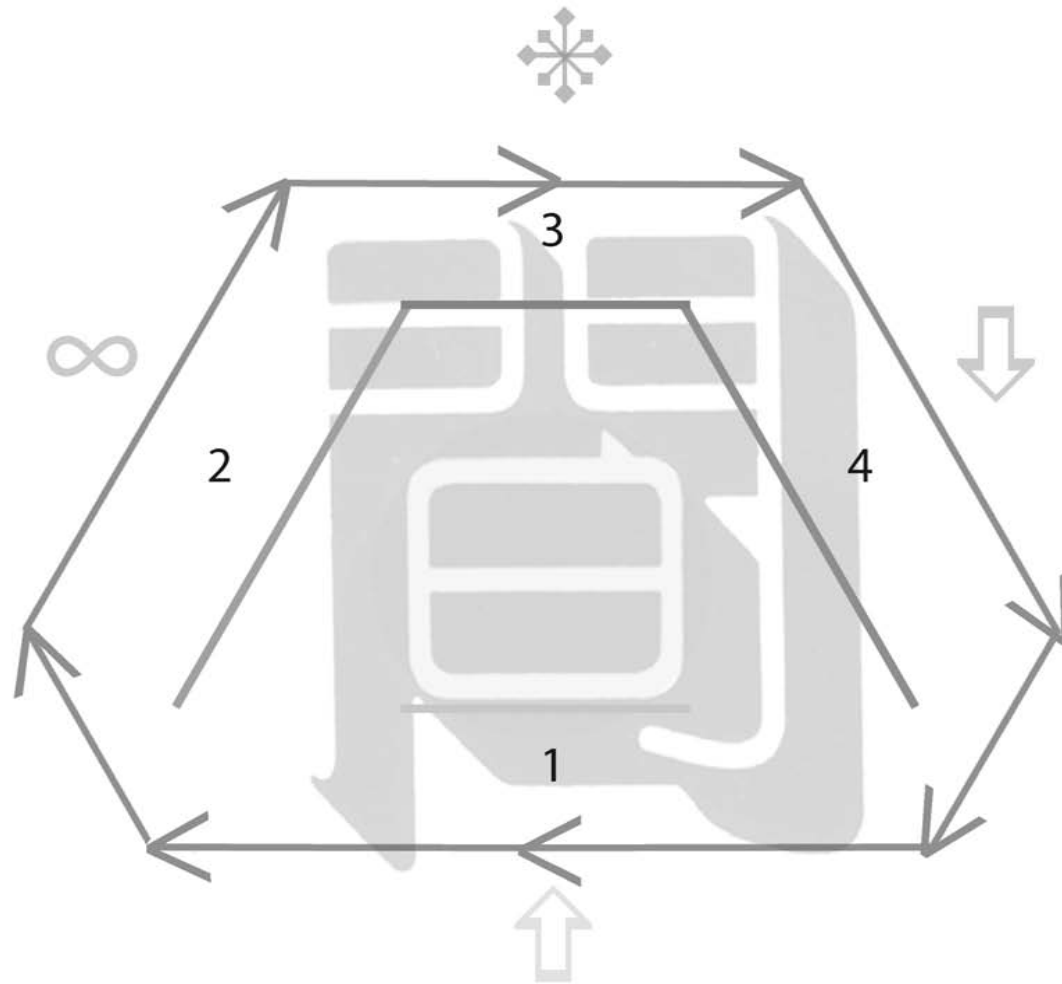


Composición espacial





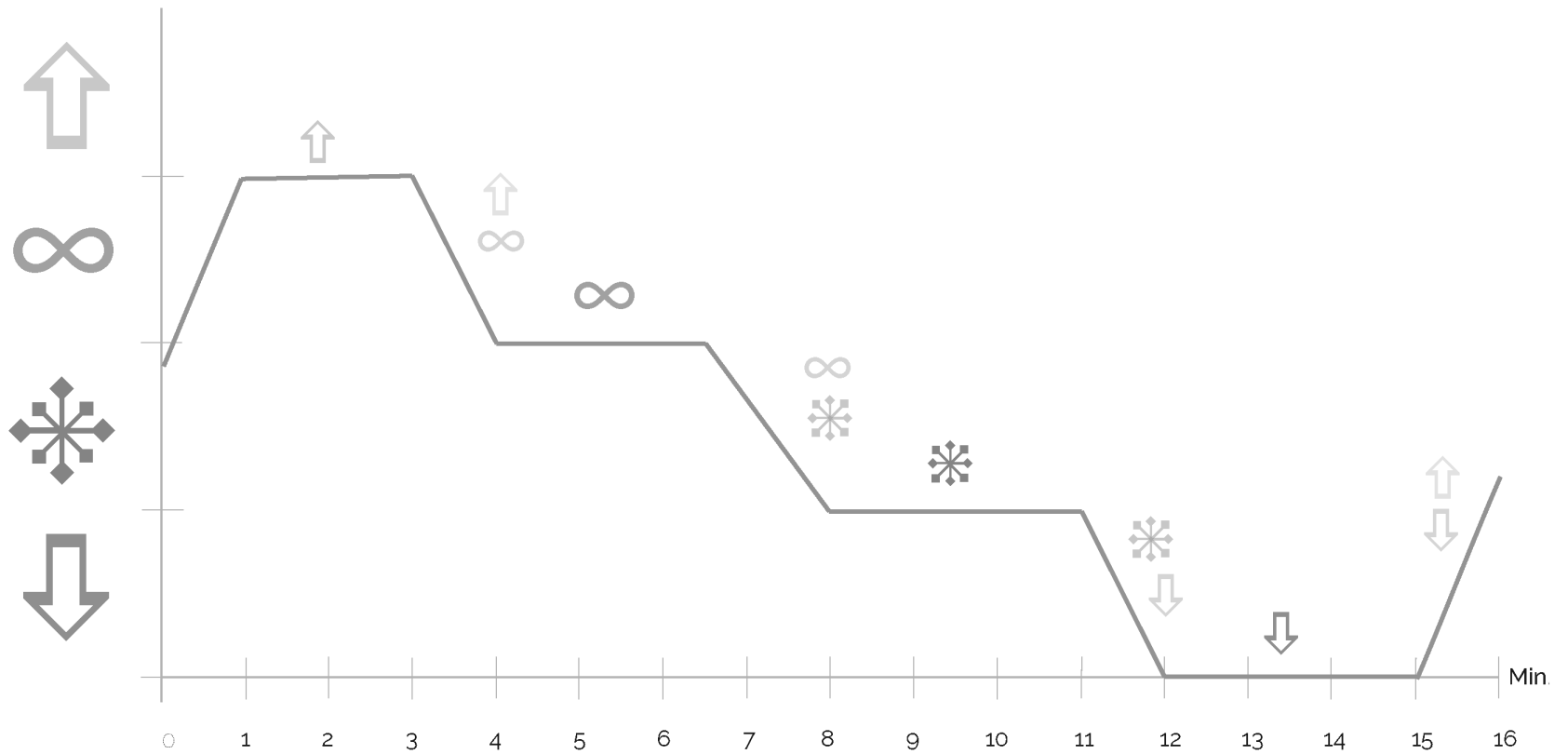
Zonas establecidas por elementos



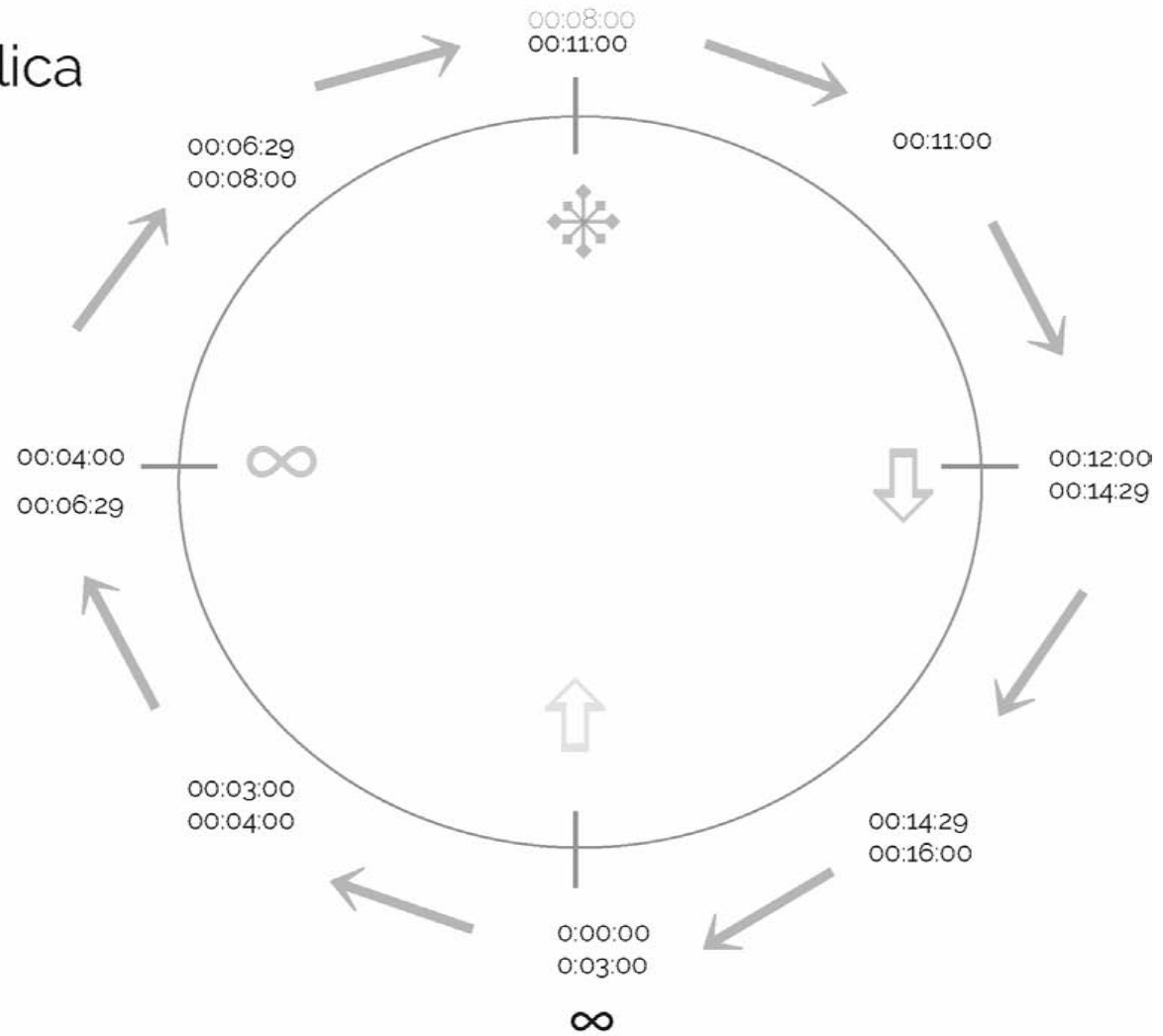
Recorrido del espectador por el espacio de la videoinstalación

Estructura temporal por elemento y por minuto.

Pantalla

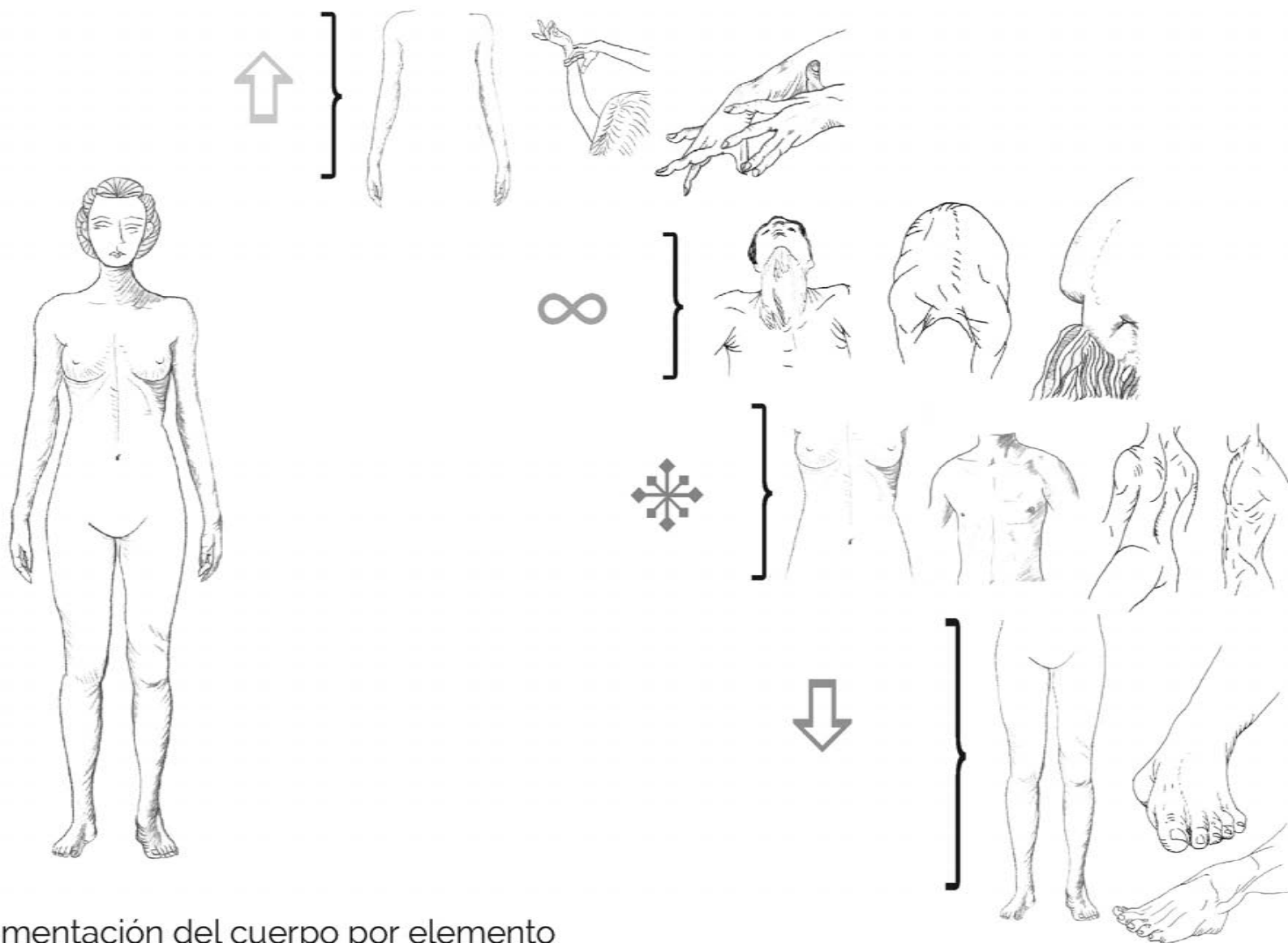


Estructura cíclica



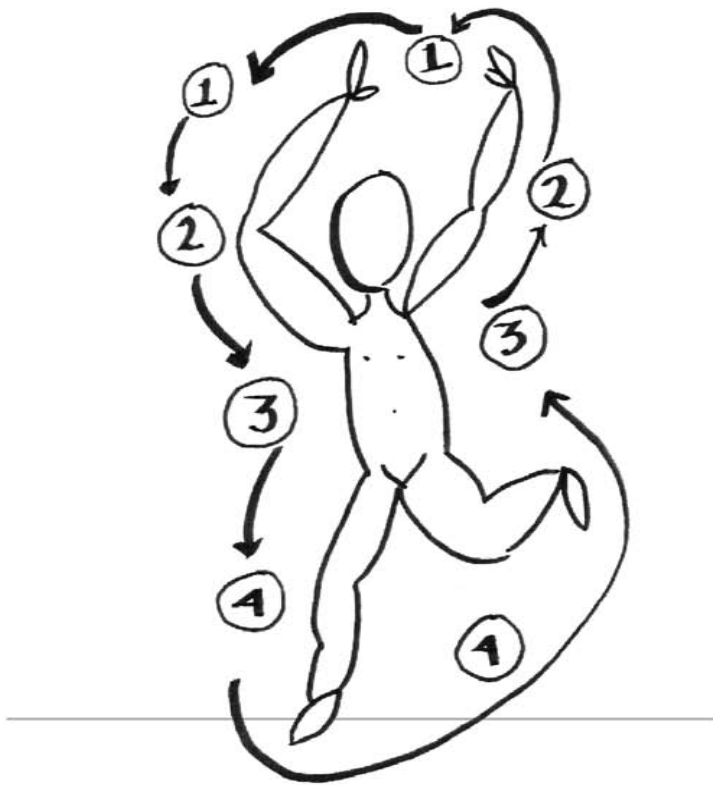
16 minutos totales por loop





Fragmentación del cuerpo por elemento

Estructura coreográfica en loop a través del cuerpo



Paisajes que estructuran
la cualidad del movimiento por elemento

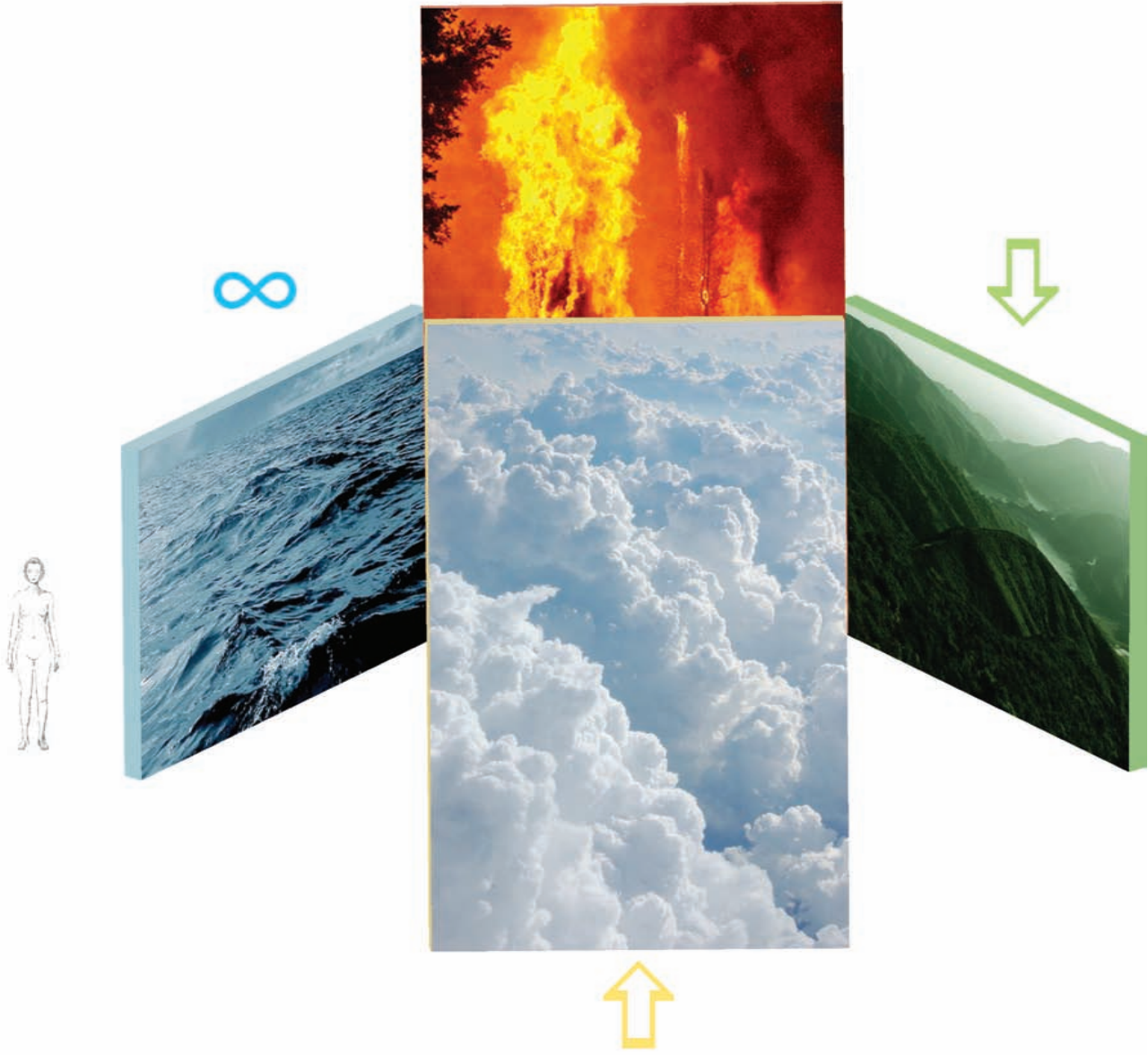
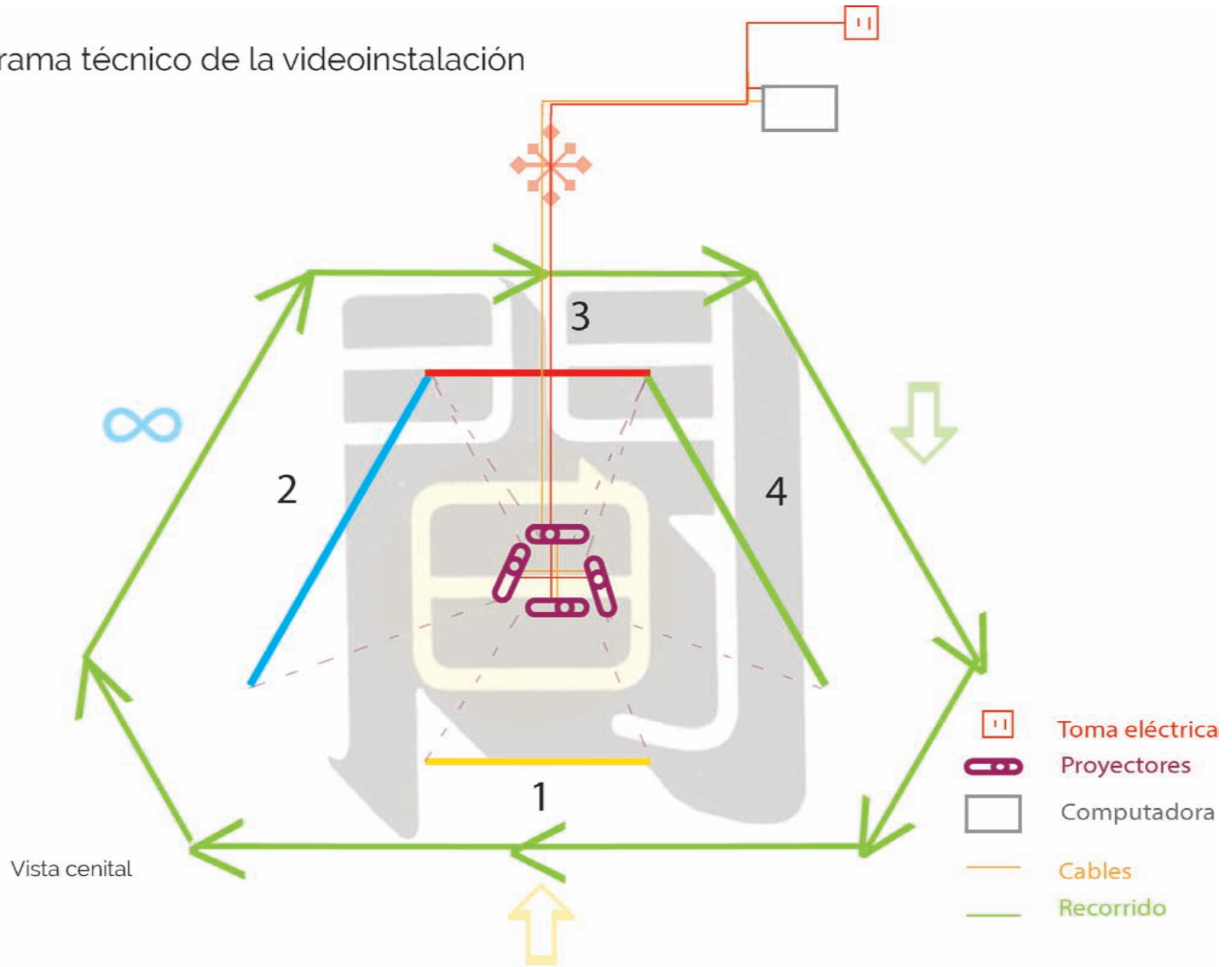


Diagrama técnico de la videoinstalación



3.2.3 Storyboard

Trasladar una videodanza a una videoinstalación multicanal implica replantear el montaje de la pieza lineal al espacio que descubre y completa el espectador a través de su recorrido por la fragmentación de las pantallas. "En una instalación el espectador puede ser partícipe del evento, al relacionarse con el espacio de una manera multilateral, y no bilateral."¹⁵⁴

Así pues no es posible realizar un *storyboard* habitual cuando se intenta componer un "ambiente" en el que "se articulan diversos elementos en un conjunto unitario"¹⁵⁵, siendo el video el eje central

Las **instalaciones multicanal** constituyen otra variante fundamental. Multicanal significa dos o más canales, monitores, programas, fuentes de vídeo. (...) Habría que comenzar sin embargo por distinguir entre, por un lado, aquellas que mantienen la frontalidad y direccionalidad de la mirada y que son de algún modo el equivalente de lo que, en relación a otros soportes audiovisuales, se ha llamado polivisión: el espectador, en lugar de encontrarse ante una pantalla se encuentra ante un mosaico de múltiples pantallas/imágenes en mutua interrelación; y, por otro lado, aquellas obras en que los monitores se encuentran esparcidos, desplegados en el espacio, teniendo que determinar el espectador su propio orden o recorrido de lectura dentro de dicho entorno¹⁵⁶.

Después de estructurar la pieza a partir de los cuatro elementos representados en las pantallas, hay varias indicaciones que deben estar vertidas en el *storyboard*, a fin de hacer legible para el equipo de producción -y claro para el espectador- el sentido y la estructura de la videoinstalación.

¹⁵⁴ Vicente Ortiz, *op.cit.*,p.30.

¹⁵⁵ Eugeni Bonet, *El polivideo en plural*, revisado el día 13 de diciembre 2015, en el siguiente link: [http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/articles/telos/telos9/t9polivideo.htm]

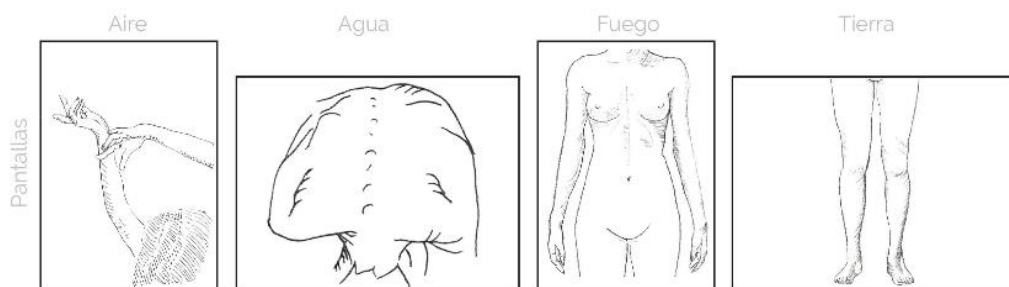
¹⁵⁶ *id.*

Ya sea para eficientar los recursos, como para saber dirigir la energía de los bailarines, estructurar el sentido de la coreografía para las cuatro pantallas a través del *storyboard* es fundamental.

Antes de hacer la propuesta final, tuve la oportunidad de tomar un taller con el Doctor Leonel Brum, quien es director de danza en Foco, el festival del Videodanza de Rio de Janeiro. Su propuesta para establecer una estructura del videodanza antes de rodar consiste en establecer de antemano los cuadros a los que queremos llegar a través de la exploración cámara-cuerpo.

De tal manera que a través de varios ejercicios donde nos aproximamos a la coreografía, primero desde nuestro cuerpo, luego desde nuestra mirada y luego al integrar la cámara a esa retroalimentación, tomamos fotogramas que nos ayuden como puntos de soporte para estructurar la sucesión de planos que darán fluidez al movimiento en pantalla. El movimiento como "una síntesis de puntos culminantes (los instantes privilegiados)."¹⁵⁷

Este punto de partida me resultó especialmente útil puesto que el primer problema al que me enfrenté al escribir este *storyboard* fue precisamente cómo comenzar a construir un movimiento desde la abstracción y el abanico infinito que tiene el cuerpo para producir movimientos.



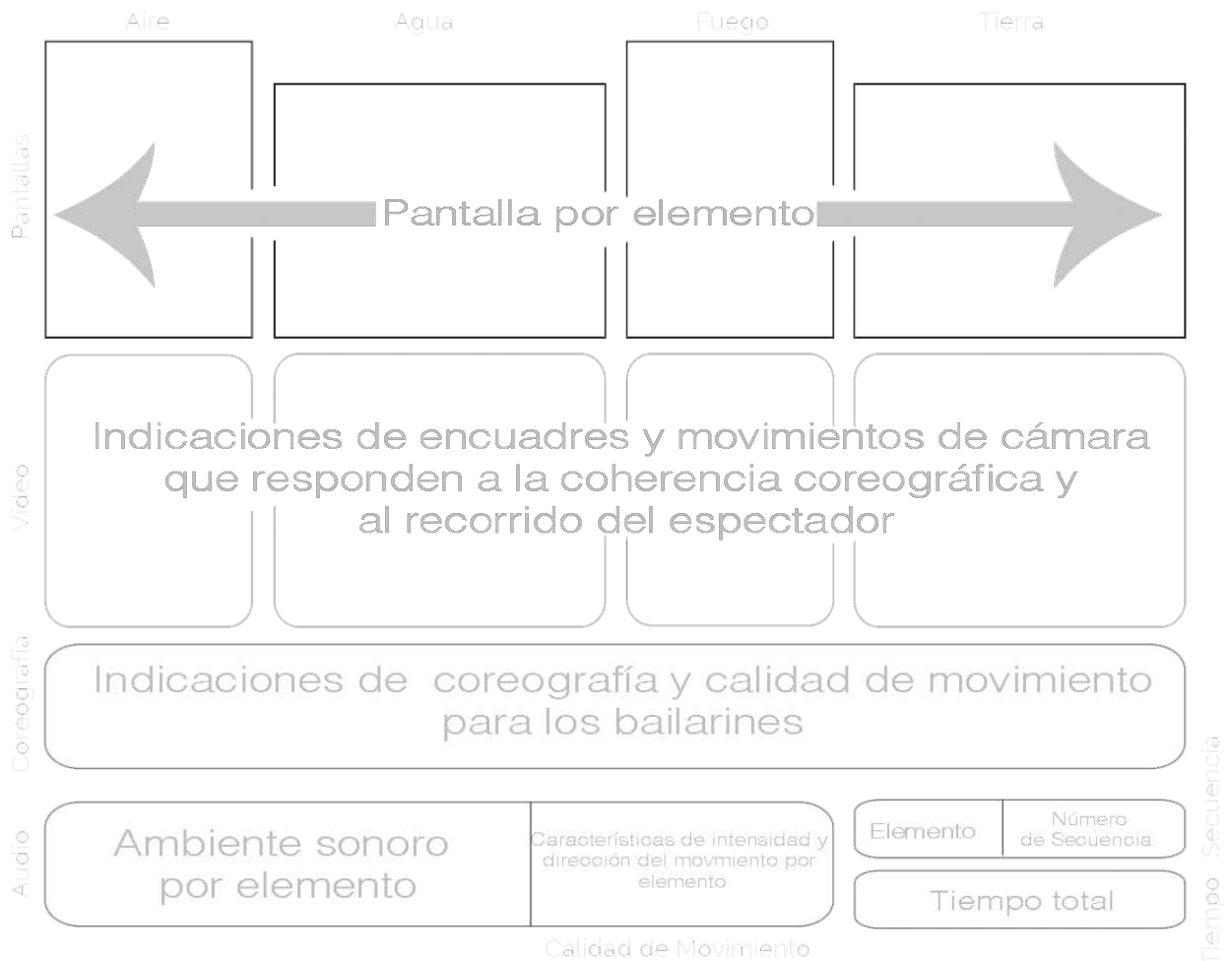
Comencé por estructurar la coreografía a partir de los cuatro elementos y las implicaciones que estos tienen en los movimientos del cuerpo, ¿cómo se mueve el cuerpo en el aire?, ¿cómo se mueve dentro del agua?, ¿en combustión?, ¿ en la

¹⁵⁷ Paulo Caldas, *op.cit*, p.32.

gravedad de la tierra?. A partir de esto también establecí un mapa de elementos en el cuerpo, situándolos en una posible ruta desde la cual comenzar a recorrerlo.

Esquema de **storyboard** para la videoinstalación MA:

Video: 間



Storyboard para la videoinstalación MA:



Videocanza Expandida

	Aire	Agua	Fuego	Tierra
Pantallas				
Video	<ul style="list-style-type: none"> -Colores pálidos -Medium close-up -Mano -Brazo -Cámara fija 	<ul style="list-style-type: none"> -Medium close-up -Cuello -Cabeza 	<ul style="list-style-type: none"> -Medium close-up -Pies -Piernas -Cadera 	<ul style="list-style-type: none"> -Medium close-up -Crestas -Ombigo -Plexo
Coreografía	<p>Recorrido del cuerpo desde el suelo hacia la vertical, La totalidad del cuerpo recuperándose, yendo hacia la vertical, el movimiento viene del plano anterior y termina en el vacío superior más allá de las manos.</p>			
Audio	Fundido entre el audio de tierra y aire		Acentos y pausas	
			<div style="display: flex; align-items: center;"> ↓ ↑ 1/4 </div>	
			00:00:00	
			<div style="display: flex; align-items: center;"> Tierra/Aire 1 </div>	
			Escena	

	Aire	Agua	Fuego	Tierra
Pantallas				
Vídeo	-Comienza <i>Crib down</i> con cuerpo invertido (aunque el movimiento da la sensación de que sube) y se mantiene 10 seg. -Medium close-up -Manos	-Cuello -Cabeza	-Crestas -Ombligo -Plexo	-Pies -Piernas -Cadera
Coreografía	Vertical, casi en puntas, todo el cuerpo dirigido hacia arriba, como si no hubiera gravedad, como si los ojos se desplazaran hacia las huellas de los dedos como antenas.			
Audio	Continua fundido entre el audio de tierra y aire		Ligero	
			3/4 00:00:29	
	Calidad de Movimiento		Aire 2 Escena	

	Aire	Agua	Fuego	Tierra
Pantallas				
Vídeo	-Comienza <i>crib down</i> que dura 1 min. hasta que se comienzan a distinguir los dedos -Medium close-up -Mano, brazo	-Medium close-up -Cuello -Cabeza	-Medium close-up -Pies -Piernas -Cadera	-Medium close-up -Crestas -Ombligo -Plexo
Coreografía	Toda la atención en las puntas de los dedos, imaginar que los ojos y el olfato se desplazan a las huellas dactilares, y sólo a partir de ellas desciframos el mundo. Dedos sensibles a la luz, a los colores, a la temperatura, al ruido, a las texturas.			
Audio	Frecuencias altas y tranquilas		Antigravedad-Étereo	
			4/4 00:01:00	
	Calidad de Movimiento		Aire 3 Escena	

	Aire ↑	Agua →	Fuego ↓	Tierra ←
Pantallas				
Vídeo	-Medium shot - frontal de la mano -Aparecen de a poco los dedos desde abajo de la pantalla -Crib down	-Medium shot - lateral izquierdo de la mano -Aparecen de a poco los dedos desde el lado izquierdo de la pantalla	-Medium shot - posterior de la mano -Aparecen de a poco los dedos desde arriba de la pantalla	-Medium shot - lateral derecho de la mano -Aparecen de a poco los dedos desde el lado derecho de la pantalla
Coreografía	Comienza el loop por el cuerpo. La cámara descubre el cuerpo a través de las cuatro pantallas. Las manos van apareciendo e invaden el espacio desde los 4 puntos cardinales. Las huellas de los dedos son como antenas de insectos, como si tuvieramos ojos en ellas.			


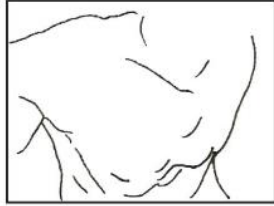
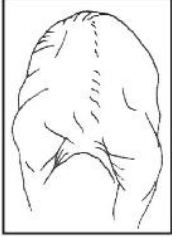
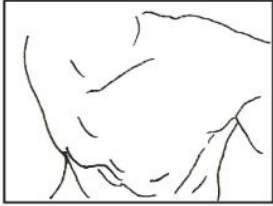

Audio	Atmósfera de aire, puede ser el audio de la toma de las nubes	lento/sutil/ vertical	↑ 1/4
	Calidad de Movimiento		00:01:29
			Tierra/Aire 4/Dedos
			Escena


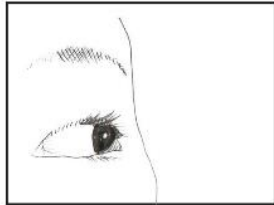

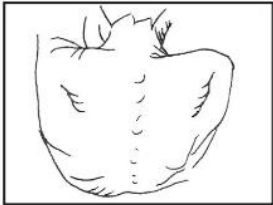
	Aire ↑	Agua →	Fuego ↓	Tierra ←
Pantallas				
Vídeo	-Medium shot - frontal de la mano -Aparece mano completa desde abajo de la pantalla -Crib down	-Medium shot - lateral izquierdo de la mano -Aparece mano completa desde el lado izquierdo de la pantalla	-Medium shot - posterior de la mano -Aparece mano completa desde arriba de la pantalla	-Medium shot - lateral derecho de la mano -Aparece mano completa desde el lado derecho de la pantalla
Coreografía	Movimientos suaves de los dedos explorando, dejando el mayor espacio MA entre ellos, exploración frente a la cámara sobre cuanto se pueden expandir, como pueden abarcar más espacio. Las manos y los dedos se mueven pero los brazos no, la cámara va bajando verticalmente.			

Audio	Atmósfera de aire, viento suave.	lento/sutil/ vertical	↑ 2/4
	Calidad de Movimiento		00:02:00
			Aire 5 /Manos
			Escena

	Aire ↑	Agua →	Fuego ↓	Tierra ←	
Pantallas					
Vídeo	-Medium shot-frontal del brazo -Aparece brazo completo en la pantalla -Se detiene 20 seg en exploración, close-up	-Medium shot-lateral izquierdo del brazo -Aparece brazo completo en la pantalla	-Medium shot-posterior del brazo -Aparece brazo completo en la pantalla	-Medium shot-lateral derecho del brazo -Aparece brazo completo en la pantalla	
Coreografía	Entran los brazos completos hasta el codo, como si estuvieran flotando, sostenidos sólo por las huellas de los dedos. Toda la fuerza sigue en los dedos. Acercamientos a la piel de los brazos y los codos, descubriendo paisajes.				
Audio	Atmósfera de aire, viento suave.		lento/sutil/ vertical		↑ 3/4
			Calidad de Movimiento		00:02:45
					Aire 6/Brazos
					Escena

	Aire ↑	Agua →	Fuego ↓	Tierra ←	
Pantallas					
Vídeo	-Medium shot-frontal -Continúa Crib Down hacia la cabeza	-Medium shot-lateral izq.	-Medium shot-posterior	-Medium shot-lateral derecho	
Coreografía	Los codos se abren como si dejaran pasar el aire entre ellos. Como si fueran parentésis, imaginar que jalen los brazos de los dos extremos los codos y los dedos, hay que sentir esa tensión, mantenerla y cuando la cámara vaya a deslizarse por lo biceps soltarla.				
Audio	Atmósfera de aire, viento suave.		tensión/ vertical pausas/soltar		↑ 4/4
			Calidad de Movimiento		00:03:00
					Aire 7/Codos
					Escena

	Aire ↑	Agua →	Fuego ↓	Tierra ←
Pantallas				
Video	-Medium shot-frontal -Crib down que descubre el cuello	-Medium shot-lateral izquierdo -Crib down que continua por la espina dorsal	-Medium shot-posterior -Crib down que descubre el cuello	-Medium shot-lateral derecho -Crib down que continua por la espina dorsal
Coreografía	Recorrido vertical de la cámara por el cuerpo, este adopta poco a poco la consistencia del agua, es decir, movimientos ondulantes y en ochos que atraviesan como chorros el cuello y la espalda.			
Audio	Fundido entre el audio de aire y agua, poco a poco va quedando sólo el sonido del mar		Continuo sin pausas, corriente de agua que atraviesa	
			 ∞ 1/4 00:04:00	
	Calidad de Movimiento		Aire/Agua 8/Cuello	

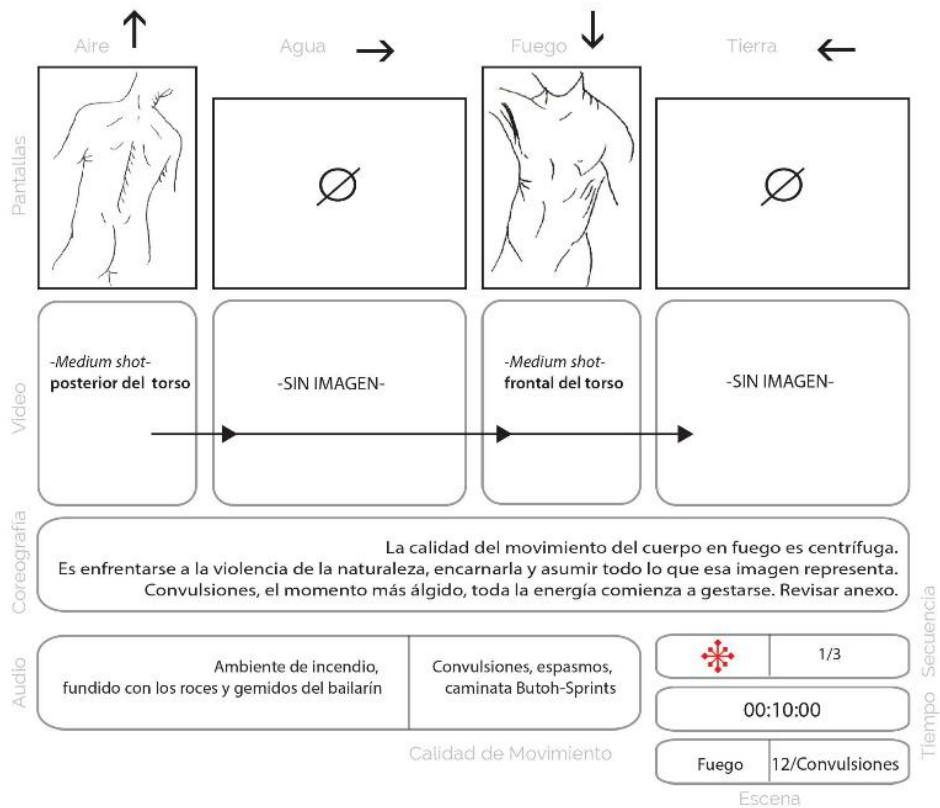
	Aire ↑	Agua →	Fuego ↓	Tierra ←
Pantallas				
Video	-Close-up-lateral izquierdo de cabeza	-Extreme-Close-up-frontal de la cara (boca) -Exploración de los movimientos faciales: ojos, nariz, boca, lengua, labios y texturas de la lengua, saliva	-Close-up-lateral derecho de cabeza	-Medium shot- posterior de la cabeza, cuello hasta cervicales
Coreografía	Movimiento gestual de la cara, continuo, lento sin pausas. Imaginar que la lengua es un molusco movido por la corriente del mar.			
Audio	Atmósfera de mar, de agua en ciclos, en loop		Continuo sin pausas, lento	
			∞ 2/4 00:05:00	
	Calidad de Movimiento		Agua 9/Cabeza	
	Escena			

	Aire ↑	Agua →	Fuego ↓	Tierra ←
Pantallas				
Vídeo	-SIN IMAGEN- Poco a poco el cuello va saliendo de cuadro a fin de que el espectador se mueva de pantalla	-Medium shot de la espinal dorsal superior, cervicales, omoplatos, hasta dorsales	-SIN IMAGEN-	-Medium shot- de la espinal dorsal superior, cervicales, omoplatos hasta dorsales
Coreografía	Movimiento continuo, lento sin pausas, con algún espasmo. Imaginar que la espina dorsal es una alga que flota a la orilla del mar, como movida por las olas. Movimiento en infinitos horizontales ∞ de izquierda a derecha.			

Audio	Sonido del movimiento del bailarín en primer plano, el sonido del mar en segundo plano	Continuo sin pausas, corriente de agua que atraviesa	∞	3/4
	Calidad de Movimiento		00:06:30	
			Agua	10/Espina Dorsal
	Escena			

	Aire ↑	Agua →	Fuego ↓	Tierra ←
Pantallas				
Vídeo	-Medium shot- de la espalda -Crib down hasta llegar al torso completo	-Close-up- de la espalda -Crib down en giro hasta llegar al torso en medium-shot	-Medium shot- frontal del torso	-Close-up- del torso -Extreme close-up del torso
Coreografía	En esta secuencia es necesario estar conscientes en todo momento de la relación cámara-cuerpo, pues hay un recorrido en donde deberán girar de la espalda superior hasta el torso en medium shot, por lo que el bailarín debe estar atento de la transición de la cámara de espalda-agua a torso-fuego.			

Audio	Fundido entre el mar y el silencio	Fluido	∞	4/4
	Calidad de Movimiento		00:08:00	
			Agua/Fuego	11/Torso
	Escena			



Notas para la secuencia del Fuego

-Incrementar la energía del movimiento-tiempo y con ello la tensión del espacio, desde la transición entre Agua y Fuego, escena 11.

-La secuencia del Fuego es un recorrido del cuerpo a través de las pantallas en el espacio. Como si las atravesara. Pasará de una a otra desde el fragmento y desde la escala, de manera que el espectador pueda hacer conciencia que el ambiente se estructura bajo una unidad corporal.

-Este es el único momento en donde el cuerpo hace un desplazamiento espacial.

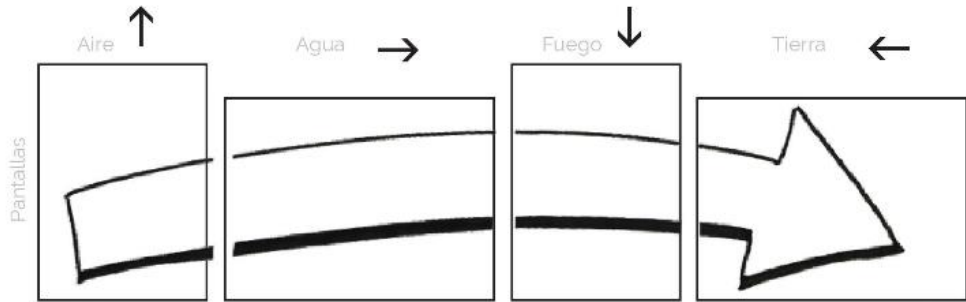
-El cuerpo recorriendo el espacio, permite que lo abarque todo en su magnitud.

-El lenguaje visual se mantiene, los mismos colores pálidos, los mismos *close-up*, *medium shot*.

-La calidad del movimiento en esta secuencia es centrífuga (huye del centro), y no hay arriba o abajo.

-La grabación de esta secuencia será bajo la improvisación del bailarín, en donde la imagen a explorar es la del corazón intentando abandonar el cuerpo. Bajo la premisa de la siguiente cita: "Mi violencia es la violencia del ser libre, que se niega a someterse. La creación es violenta. La vida es violenta. Nacer es un proceso violento. Una tormenta, un terremoto son movimientos violentos de la naturaleza. Mi violencia es la violencia de la vida..." (1)

(1) Klaus Kinski, *Yo necesito amor*, Barcelona, Ed. Tusquets, 2012, p.12.



Pantallas

Video

- En esta escena la cámara intentará grabar bajo lo ojos de la danza, por lo que podrá ser manipulada por el bailarín, a su disposición, como si la danza nos mostrara sus movimientos desde adentro del movimiento mismo.
- La presencia del cuerpo en las pantallas corresponderá a las especificaciones de cada elemento, en lo posible se experimentará con la gravedad, el arriba y el abajo y la proximidad del cuerpo frente a la cámara.

Coreografía

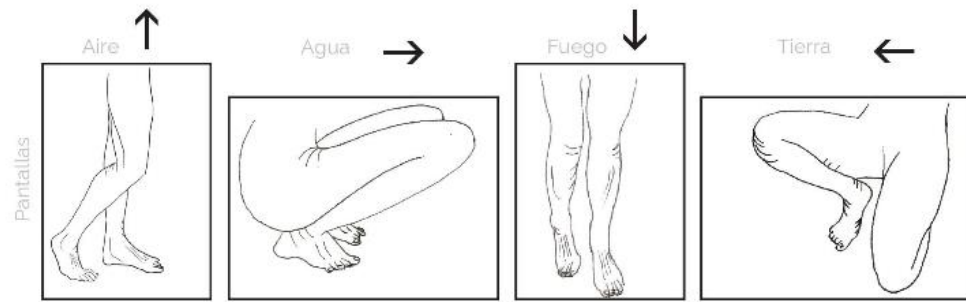
La calidad del movimiento del cuerpo en fuego es explosiva. Comenzará en una caminata de Butoh con espamos en sprints. Este es el momento más álgido, toda la energía quiere salir del cuerpo al mismo tiempo. Revisar anexo.

Audio

Ambiente de incendio, fundido con los roces y gemidos del bailarín	Convulsiones, espasmos, energética	2/3
Calidad de Movimiento		00:11:00
		Fuego 13/Improvisación

Escena

Tiempo Secuencia



Pantallas

Video

- Visualmente cambia la energía. La danza es más explosiva y el montaje tiene más ritmo y velocidad que el resto de las secuencias.
- La cámara en mano continua con el registro dentro de la danza por el espacio. La cámara se mueve a diferentes alturas, con diferentes intenciones en el movimiento.
- En lo posible se experimentará con la cualidad del movimiento ya no en el paisaje corporal (a nivel de piel) sino en las posibilidades del cuerpo en el espacio (densidad, gravedad, arriba-abajo, diagonales, atrás-adelante, traslaciones), variaciones y contrapuntos entre la relación distancia cámara-cuerpo.

Coreografía

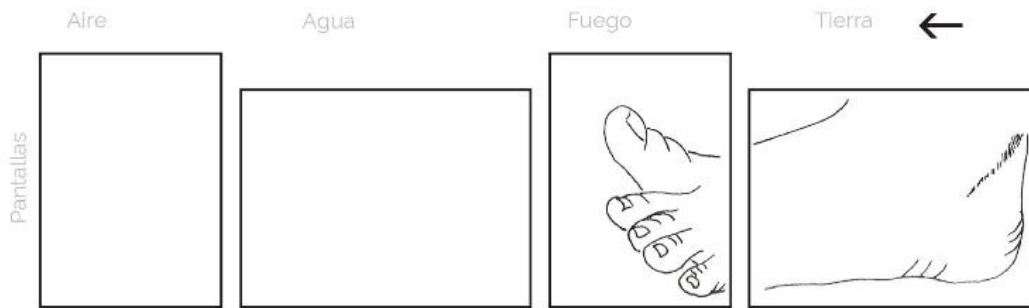
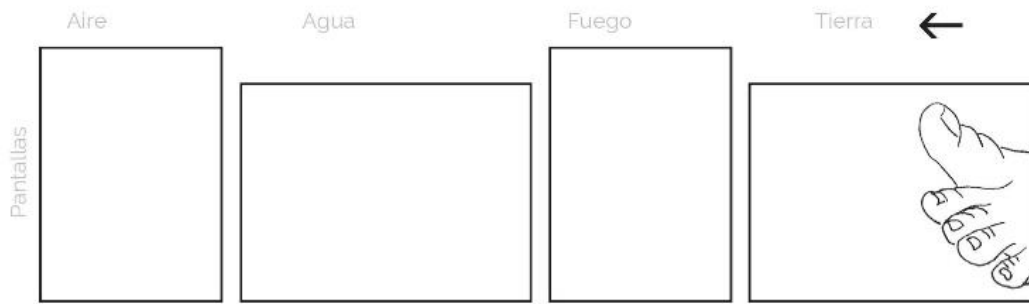
Energía de fuego que gradualmente se contiene y termina en caminata de Butoh por el espacio, con el centro del cuerpo bien cerca del suelo, para hacer la transición fuego-tierra y comenzar a explorar la horizontal y la parte inferior del cuerpo.

Audio

Fundido entre el audio de fuego y tierra	Caminata Butoh	3/3
Calidad de Movimiento		00:12:00
		Fuego/Tierra 14/Caminata Butoh

Escena

Tiempo Secuencia



Vídeo

- Medium ⇒ close-up de los pies
- Cámara que viene del seguimiento y caos de fuego vuelve al paisaje de la piel que abarcará primero sólo la pantalla de tierra, donde los pies entran por el lado derecho a fin de que el espectador transite hasta ella.
- Poco a poco los pies van entrando a las 4 pantallas.
- Exploración de los pies que soban el piso, primero en medium shot y poco a poco en close-up
- La misma textura que teníamos en las escenas anteriores, con lente macro.
- Pies dividiidos en las cuatro pantallas.

Coreografía

Caminata de Butoh por el espacio, con el centro del cuerpo bien cerca del suelo.
 Explorar la horizontal y estar conscientes de la fuerza de gravedad que mantiene los pies bien firmes en el piso.

Audio

Atmósfera de tierra (sonidos graves)	Fluidos y pesados	↓	1/4-2/4
00:14:00			

Calidad de Movimiento

Tierra 16/pies

Escena

Tiempo Secuencia

	Aire ↑ Agua → Fuego ↓ Tierra ←																
Pantallas																	
Video	<ul style="list-style-type: none"> - Close-up de los dedos en la 4 pantallas - Exploración de los dedos en close-up - La misma textura que teníamos en las escenas anteriores, con lente macro. - Dedos fragmentados en las cuatro pantallas. 																
Coreografía	<p>El bailarín va de la caminata a recostarse en el piso. La cámara lo sigue y se detiene en los dedos de los pies, el movimiento es lento y la intención es estirarlos lo máximo posible.</p>																
Audio	<table border="1"> <tr> <td style="text-align: center;">Atmósfera de tierra (sonidos graves)</td> <td style="text-align: center;">Fluidos y pesados</td> <td style="text-align: center;">↓</td> <td style="text-align: center;">3/4</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">Calidad de Movimiento</td> <td colspan="2" style="text-align: center;">00:15:00</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td style="text-align: center;">Tierra</td> <td style="text-align: center;">17/dedos pies</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">Escena</td> </tr> </table>	Atmósfera de tierra (sonidos graves)	Fluidos y pesados	↓	3/4	Calidad de Movimiento		00:15:00				Tierra	17/dedos pies	Escena			
Atmósfera de tierra (sonidos graves)	Fluidos y pesados	↓	3/4														
Calidad de Movimiento		00:15:00															
		Tierra	17/dedos pies														
Escena																	
	Aire ↑ Agua → Fuego ↓ Tierra ←																
Pantallas																	
Video	<ul style="list-style-type: none"> - La cámara recorre el cuerpo desde los pies hasta que lo podemos ver completo en las 4 pantallas, fragmentado a partir de los 4 elementos. - Poco a poco la cámara va moviéndose hacia la izquierda para que el cuerpo vaya saliendo de cuadro y las pantallas se queden sin imagen a fin de poder conectar la siguiente escena cuando entra de nuevo el cuerpo por los dedos de las manos y así conformar una estructura en loop. Para volver a comenzar el recorrido a través del cuerpo una y otra vez. 																
Coreografía	<p>El cuerpo recostado en el piso. El movimiento es lento y la intención es la quietud. Sin embargo hay pequeños movimientos en cada una de las pantallas, podemos ver el sudor, la piel.</p>																
Audio	<table border="1"> <tr> <td style="text-align: center;">Atmósfera de tierra (sonidos graves)</td> <td style="text-align: center;">Fluidos y pesados</td> <td style="text-align: center;">↓</td> <td style="text-align: center;">4/4</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">Calidad de Movimiento</td> <td colspan="2" style="text-align: center;">00:15:30</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td style="text-align: center;">Tierra</td> <td style="text-align: center;">18/ cuerpo completo</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">Escena</td> </tr> </table>	Atmósfera de tierra (sonidos graves)	Fluidos y pesados	↓	4/4	Calidad de Movimiento		00:15:30				Tierra	18/ cuerpo completo	Escena			
Atmósfera de tierra (sonidos graves)	Fluidos y pesados	↓	4/4														
Calidad de Movimiento		00:15:30															
		Tierra	18/ cuerpo completo														
Escena																	

3.2.4 Presupuesto

MATERIALES y REALIZACIÓN		Cantidad	IVA	TOTAL
1. Materiales de pantallas y construcción		\$ 30,000.00	\$ 4,800.00	\$ 20,000.00
2. Proyectores/computadora/ bocinas		\$ 18,181.82	\$ 2,909.09	\$ 20,000.00
3. Gastos de grabación videodanza on locación (2 días)		\$ 2,586.21	\$ 413.79	\$ 3,000.00
4. Vestuario (Material y confección)		\$ 2,586.21	\$ 413.79	\$ 3,000.00
5. Cables y oxtensiones		\$ 2,586.21	\$ 413.79	\$ 3,000.00
6. Material para videodanza (disco duro, tarjetas de memoria, lentes, etc.)		\$ 4,310.34	\$ 689.66	\$ 5,000.00
7. Papelería y consumibles (tinta, copias, gasolina...)		\$ 862.07	\$ 137.93	\$ 1,000.00
	Subtotal A			\$ 55,000.00
HONORARIOS CREATIVOS				
Nombre	Actividad			
1. Lucilvel Pedrozo	Realización			\$ 0.00
2. Por definir	Fotografía y cámara			\$ 12,000.00
3. Por definir	Asistente videoinstalación			\$ 12,000.00
4. Por definir	Bailarines			\$ 12,000.00
5. Por definir	Música y diseño sonoro			\$ 12,000.00
	Subtotal B			\$ 48,000.00
OTROS				
1. Imprevistos				\$ 2,000.00
	Subtotal C			\$ 2,000.00
	GRAN TOTAL			\$ 105,000.00

3.2.5 Plan de Trabajo Calendarizado

En la siguiente tabla se determina el tiempo que tomará el desarrollo de cada una de las partes que conforman la obra a desarrollarse en tres meses.

 Videodanza expandida.									
Actividad	1er mes			2do mes			3er mes		
VIDEODANZA									
Revisión de <i>storyboard</i>									
Asesorías sobre coreografía									
Preproducción para grabación en locación									
Diseño de montaje coreográfico									
Ensayo con bailarines									
Diseño de arte									

Compra de vestuario, utilería, tarjetas de memoria, renta de lentes									
Selección de locaciones									
Juntas equipo grabación videodanza									
Grabación en locación									
Grabación de paisajes									
Edición en 4 pantallas									
Montaje espacial, poliédrico y coreográfico									
VIDEOINSTALACIÓN									
Asesorías sobre interacción y videoinstalación									
Revisión de bocetos, planos y dimensiones									
Diseño del recorrido espacial del interactor									
Elección de materiales para pantallas									

Elección definitiva y compra de elementos (proyectores, web cams, computadora, bocinas)									
Reunión con constructor									
Construcción de pantallas									
Montaje en espacio de todos los elementos									
Imprevistos									
DISEÑO SONORO									
Planteamiento del diseño sonoro en 4 canales									
Grabación de paisajes									
Edición									
Composición sonoro-espacial									
Montaje acústico-espacial									
Montaje final de todos los elementos									

Conclusiones

Cuando comencé la maestría en Artes Visuales tenía la intención de profundizar en la investigación "Danza Butoh, ensayo visual sobre el cuerpo en movimiento", que realicé en la licenciatura. Dicha investigación se centraba en la videodanza y en las posibilidades que este soporte me daba para establecer un discurso audiovisual-coreográfico sobre el aspecto filosófico que plantea la danza Butoh a través de sus movimientos.

Este tiempo de búsqueda y reflexión me permitió plantear y argumentar este texto, y los breves "hallazgos" que creo haber relacionado me emocionaron enormemente, pues me doy cuenta de las infinitas y poderosas posibilidades de la videodanza y de la danza Butoh, binomio que continúa siendo el tema central en esta nueva investigación.

En el transcurso de las diferentes lecturas, encontré ideas en común en diversas disciplinas, lo que me permitió hacer relaciones conceptuales, históricas y prácticas entre la danza Butoh, los Gutai, la Videodanza, el Performance, el Videoarte y la Videoinstalación, disciplinas que tienen en común la urgencia de darle voz a un cuerpo fragmentado, así como la incesante necesidad de encontrar, a través de sus cualidades, la integración de éste.

Lo que me deja esta investigación a nivel personal es la sensación de lo urgente que es en este momento histórico apelar a la integración en diversos sentidos: la unión de la mente y el cuerpo, de las sensaciones y la conciencia; la necesidad de encontrar a través del arte el vínculo que permita empatía con el otro a través de las experiencias estéticas.

La videodanza expandida que propongo en esta tesis tiene la intención de sensibilizar al espectador, a partir de un recorrido por un espacio diseñado para

estimular sus sentidos por medio de la magnitud de los paisajes corporales que contiene su propio cuerpo.

Necesitamos entender y practicar (como lo hicieron los Gutai, Tatsumi Hijikata, los brasileños Lygia Clark y Hélio Oiticia, los Fluxus, Bruce Nauman, Nam June Paik y tantos otros) la potencia del descubrimiento y asimilación del propio cuerpo, pues representa el primer paso para una emancipación mucho más profunda a través del arte.

Y que la exploración desde las herramientas digitales pueden expandir y magnificar estas experiencias, no sólo desde sus posibilidades técnicas, como la múltiple proyección o la escala, sino por las reflexiones teóricas que emergen de estas prácticas que son novedosas e infinitas.

En ese sentido las conclusiones de esta investigación son las siguientes:

1. El surgimiento del cuerpo trasgresor de posguerra en el arte, desde los planteamientos orientales de la integración entre cuerpo y materia *Gu-tai* y cuerpo y conciencia *Butoh-tai*.
2. El cuerpo expandido del *Butoh-tai*, que sucede como el MA, sólo en la medida en que es asimilado y percibido en la conciencia del espectador
3. La posibilidad de situar a la danza Butoh dentro de la historia del arte, como una disciplina que emerge en la década de los sesentas durante el *avant-garde* japonés, que encarna la efervescencia de la exploración humana de los artistas de posguerra.
4. La experiencia estética del espectador, como obra de arte, no como un objeto en sí, después de la desmaterialización del arte tras la Segunda Guerra Mundial.
5. La expansión de la experiencia estética a través del estímulo sensorial.

6. La videodanza como la posibilidad de expandir la experiencia de la danza.
7. La videoinstalación como el lugar del espectador, como su integración en la obra de arte.
8. La posibilidad de diseñar espacios que nos permitan conectarnos con nosotros mismos y con los otros.
9. La posibilidad del arte de ser una herramienta emancipadora.

Por otro lado considero que el rasgo interdisciplinario de esta investigación es una aportación valiosa para futuras investigaciones por lo siguiente:

1. Porque a través de ella establezco una metodología de producción para realizar una videoinstalación. A partir de la propuesta de una coreografía y un *storyboard* para cuatro pantallas, tanto como el desarrollo de planos y esquemas que pueden servir de guía para alguien interesado en desarrollar una pieza similar.
2. Porque a través del estudio de la historia de la vanguardia japonesa en donde los Gutai anteceden a las ideas de Hijikata, encuentro que la danza Butoh está más cerca del *performance* que de la danza.
3. Por la propuesta de montaje del videodanza en el espacio expositivo a partir de la fragmentación del movimiento del bailarín y el tiempo del espectador.
4. Por mi hipótesis sobre el desarrollo paralelo entre el video y el *performance*, como una retroalimentación creativa que conforma el lenguaje del videoarte.

Los términos y las ideas desarrolladas en esta tesis me han abierto caminos nuevos para la creación, agradezco a la Facultad de Artes y Diseño la confianza que depositó en mí durante estos dos años, y las infinitas posibilidades que me abre todo el conocimiento que contiene esta investigación.

Anexo de imágenes

Bruce Nauman, primeros video-performance¹⁵⁸

Still de izquierda a derecha

1. *Pulling Mouth* [1969] 00:08:00 | 16mm transferido a video | Blanco y negro|Estados Unidos.
2. *Black Balls* | 1969 | 00:08:00 |16mm transferido a video | Blanco y negro | Estados Unidos.
3. *Gauze* [1969 | 00:08:00 |16mm transferido a video| Blanco y negro| Estados Unidos.
4. *Art Make-Up* [1967] 00:42:29|16mm transferido a video| Blanco y negro |Estados Unidos.
5. *Dance or Exercise on the Perimeter of a Square (Square Dance)* [1967-1968] 00:10:00| 16mm transferido a video | Blanco y negro| Estados Unidos.
6. *Bouncing in the Corner, No. 1* 1968 | 00:59:48 | 16mm transferido a video | Blanco y negro| Estados Unidos.
7. *Stamping in the Studio, 1968* | 01:01:35 | 16mm transferido a video 4:3 | Blanco y negro| Estados Unidos.
8. *Playing a Note on the Violin While I Walk Around the Studio* | 1967-1968 | 00:10:00 | 16mm transferido a video | Blanco y negro| Estados Unidos.
9. *Bouncing Two Balls Between the Floor and Ceiling with Changing Rhythms* | 1967-1968 | 00:10:00 | 16mm transferido a video | Blanco y negro| Estados Unidos.

¹⁵⁸ Anexo de la ilustración de la página 20.

Bibliografía

- Anceschi Giovanni, Baudrillard Jean, Renaud Alain, *Videoculturas de fin de siglo*, Madrid, Ed. Cátedra signo e imagen, 2º edición, 1989.
- Alejandro Román, *El lenguaje Musivisual: semiótica y estética de la música cinematográfica*, Madrid, Ed. Visión Libros, 2008.
- Arnheim Rudolf, *El cine como arte*, Madrid, Paidós, 1986, 4ta reimpresión 1996.
- Aumont Jacques, *Análisis del film*, Barcelona, Paidós, 1990.
- Baigorri Ballarín Laura, *El video y las vanguardias históricas*, Barcelona, Edicions Universitat de Barcelona, 1era edición, 1997.
- Bishop, Claire, *Infiernos Artificiales, Arte participativo y políticas de la espectadoría*, Ciudad de México, Ed. t-e-eoría, 1era edición en español, 2016.
- Buchloh, Benjamin, *Formalismo e historicidad. Modelos y métodos en el arte del siglo XX*, Madrid, Akal, 2004.
- Bois, Yve-Alain, Buchloh Benjamin H. D., Foster, Hal, Krauss, Rosalind E., *Arte desde 1900. Modernidad, antimodernidad, posmodernidad*, Madrid, Akal, 2004.
- Bordwell David, Thompson Kristin, *Film art an introduction*, E.U., University of Wisconsin, Ed. Mc Graw Hill, international edition 2004
- Caldas Paulo, Monroy Ximena, Silvina Szperling *et al. 01 Memoria Histórica de la Videodanza*, Puebla, Fundación Universidad de las Ámericas, 2015.
- "Poéticas del movimiento: interfaces" en *01 Memoria Histórica de la Videodanza*, Puebla, Fundación Universidad de las Ámericas, 2015.

- Casey Bernadette, Casey Neil, Calvert Ben, French Liam, Lewis Justin, *Television studies, the key concepts*, 2da edición, publicado simultáneamente en Canadá y Estados Unidos, Ed. Routledge, 2008.
- Charles Harrison y Paul Wood, *Art in Theory 1900-2000. An Anthology of Changing Ideas*, Massachusetts, Blackwell, 2003.
- Chujoy Anatole, *The dance encyclopedia*, New York, Barnes and company, 1949.
- Dallal Alberto, *La danza contra la muerte*, México, Unidad Nacional Autónoma de México, 1979.
- Dorfle Gillo, *Televisión y video-arte*, publicado en la revista Cuadernos de Comunicación, México, diciembre, 1979, N° 54, año 5.
- Folch M^a Jesús. *Caso de Estudio. Cuerpo, Espacio y Tiempo en Bruce Nauman*, IVAM, Instituto Valenciano Arte Moderno, Valencia, 2015.
- Fricke Christiane, *Arte del siglo XX*, Tomo II. Barcelona. Editorial Taschen, 2005.
- De la Garza Amanda, *Isaac Julien, Playtime & Kapital*, Folios MUAC, México, 2016.
- Hernández Miranda Dante, *POLA WEISS, Pionera del Videoarte en México*, Orizaba Veracruz, Editado por Comunidad Morelos S.A de C.V, Primera Edición, 2000.
- Honnef Klaus, Ruhrberg Karl, Schneckenburger Manfred, Fricke Christiane, Walther Ingo, *Arte del siglo XX*, 2 volúmenes, Publicación internacional, Ed. Taschen, 2005.
- Jones Amelia, *El cuerpo del artista*, 2da edición, traducido del inglés por Carme Franch Ribes, Barcelona, Phaidon Press Limited, 2010.
- Julia Robinson, Ming Tiampo, *Explosion!, Painting as Action*, Stockholm, König Books / Moderna Museet, 2012.
- Kholeif Omar, *Moving Image*, Whitechapel Gallery, London, 2015.
- Konigsberg Ira, *Diccionario técnico Akal de cine*, España, Ed. Akal, 2004.

- Krauss, Rosalind. *Videoarte la estética del narcisismo*. Publicado en *Primera Generación Arte e imagen en movimiento (1963-1986)*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 2007.
- Kraynak, Janet. *Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words: Writings and Interviews*. The Mit Press, 2006.
- Martin Sylvia, Grosenick Uta (editora), *Videoarte*, publicación internacional, Ed. Taschen, 2006.
- Jacobson Roman, *Ensayos de lingüística general*, Barcelona, Seix barral, 1975.
- Magny Joël, *Vocabularios de cine*, Barcelona, Ed. Paidós Ibérica, 2005.
- Martínez Abadía José,, *Introducción a la tecnología audiovisual: televisión, video, radio*; Barcelona, Paidós Comunicación, 2003.
- Martínez Abadía José, Federico Fernández Díez, *Manual del productor audiovisual*, Barcelona, Ed. UOC, 2010.
- McLuhan Marshall, *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*, Barcelona, Paidós, 1996.
- McPherson Katrina, *Making Video Dance, A Step-by-Step Guide to Creating Dance for the Screen*, Cornwall, Inglaterra, Routledge, 2006.
- Moira Sullivan, *An Anagram of the Ideas of Filmmaker Maya Deren, Creative work in motion pictures*, Estocolmo, Stockholm University, 1997.
- Nichols Bill, *Maya Deren and the Avantgarde*, California, University of California Press, 2001.
- Ohno Kazuo & Yoshito Ohno, *From without & within*, Traducido a inglés por John Barrett, Connecticut, E.U., Ed. Wesleyan University Press, 2004.
- Ortiz Sausor, Vicente. *Una Propuesta Escultórica: Videoinstalación y Videoescultura. Un Analisis Esctructural de la Video-Instalación y Cuatro Ejercicios Experimentales*, Tesis Doctoral, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, 2000.
- Osborne Peter, *El Arte Conceptual*, Trad. Gemma Deza Guil, Barcelona, Ed. Phaidon Press Limited, 2011.

- Osaki, Shinichiro autor, Paul Schimmel compilador, traducido por Eva Quintana Crellis. *Campos de acción: entre el performance y el objeto, 1949-1979*. Tomo 2, México, 2012.
- Pardo Salgado Carmen, *En el mar de John Cage*, Barcelona, Ediciones de la Central, 2009.
- Pérez Ornia José Ramón, El arte del vídeo. *Introducción a la historia del vídeo experimental*, Barcelona, RTVE Ediciones del serbal, 1991.
- Philippe Dubois, Gérard Leblanc, Frank Beau, *Cinéma et dernières technologies*, París/Bruselas, INA De Boeck université, 1998.
- Puyal Alfonso, *Teoría de la comunicación audiovisual*, Madrid, Editorial Fragua, 2006.
- Quijada Soto Miguel Ángel, *La Televisión, análisis y práctica de la producción de programas*, México, Trillas, 1986.
- Rekalde Josu, *Video un soporte temporal para el arte*, Bilbao, Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, 1995.
- Roger D. Wimmer, Joseph R. Dominick, *Mass media research*, United States of America, Ed. Thomson Higher Education, 2006.
- Rush, Michael, *Video Art*, Thames & Hudson, London, 2007.
- Rush, Michael, *New Media in Art*, Thames & Hudson, London, 2005.
- Sally Berger, Cornelia Sally, Alexandra Schwartz, et al., *Modern Women: Women Artists at the Museum of Modern Art*, Museum of Modern Art, MoMA, New York, 2010.
- Sánchez-Biosca Vicente, *Cine y vanguardias artísticas, conflictos, encuentros, fronteras*, Barcelona, Paidós Ibérica, 2004.
- Scott MacDonald, Frank Stauffacher, *Art in cinema: documents toward a history of the film society*, Ed. Temple University Press, 2006.
- Siety Emmanuel, *El plano, En el origen del cine*, Barcelona, Paidós, 2004.
- Soler Llorenc, *La televisión una metodología para su aprendizaje*, Ed. Gustavo Gilli, México, 2da edición, 1991.

- Szperling Silvina; Susana Temperley, *Terpsícore en ceros y unos: ensayos de videodanza*. Buenos Aires, Guadalquivir, CCEBA, 2010.
- Tiampo Ming, Alexandra Munroe, *Gutai, Splendid Playground*, New York, Guggenheim Museum Publications, 2013.
- Torres Ramos Edna, *El videoarte en México; el caso de Pola Weiss*, (tesina para el grado de Licenciatura, Facultad de Ciencias políticas y Sociales, Asesora Virginia Reyes Castro), 1997.
- Westgeest, Helen, *Video Art Theory: A Comparative Approach*, Ed. John Wiley & Sons, Inc., Nueva York, 2015.
- Youngblood, Gene, *Cine Expandido*, Eduntref, Universidad Nacional de Tres de Febrero, Buenos Aires, 2012.
- Zunzunegui Santos, *Espacio del sentido y escritura narrativa en el vídeo de creación*. Telos nº 9 Ed. Fundesco, Madrid, 1987.

Referencias audiovisuales y links

Rose Coloured Dance

Dir. Takahiko Imura

Japón, 1965, 13 min.

Bailarines: Tatsumi Hijikata, Kazuo Ohno,
Yoshito Ohno.

Collection of Lincoln Center, Performing
Arts, New York.

Se puede visualizar en el siguiente link:

<http://youtu.be/NlOjTt1LWC8>

Annabelle's Serpentine Dance.

Thomas Edison, Estados Unidos, 32 seg,
1864.

se puede visualizar en el siguiente link :

<https://youtu.be/lwhONmmkZnM>

Butoh: Body in the edge of crisis.

Dir. Michael Blackwood,

Nueva York, 1990, 88min.

Se puede visualizar en el siguiente link:

http://youtu.be/XtXMa3otv_U

Gutai, Les créateur de la performance

artistique. Antonia Calvin, *Institut National*
de l'Audiovisuel, Francia, 1964. Se puede

visualizar en el siguiente link:

<https://youtu.be/JHaraRJ4Do4?t=2m53s>

Por Onde Os Olhos Não Passam,

Paulo Mendel y Andréa Maciel,
2004, Brasil, 6 min.

Se puede visualizar en el siguiente link:

<https://youtu.be/TTL14adFbhk>

Traducción de citas

14

Muchos artistas se comenzaron a interesar en el proceso creativo en sí mismo. El existencialismo, la filosofía dominante que se popularizó por medio de la literatura, también puso a la acción en el centro, no en menor medida por medio de las ideas de Jean Paul Sartre acerca de la definición que el hombre hace de sí mismo a través de sus acciones. La acción en el subtítulo no se refiere únicamente a la producción de la obra de arte. También significa que la obra de arte genera situaciones, produce significados y, por lo tanto, es una forma de acción en sí misma. Finalmente, la "acción" también incluye la participación del espectador –como un agente y como un productor de significados, como un co-creador de la obra.

16

En el arte Gutai, el espíritu humano y la materia se dan la mano mutuamente al tiempo que mantienen sus respectivas distancias. La materia nunca se compromete al espíritu; el espíritu nunca domina a la materia. Cuando la materia permanece intacta y expone sus características empieza a contar, e incluso a clamar, una historia. Hacer pleno uso de la materia es hacer uso del espíritu. Realzando al espíritu, la materia es llevada a la cima del espíritu. (...)

En este sentido, apreciamos enormemente los trabajos de [Jackson] Pollock y de [Georges] Mathieu. Sus trabajos revelan el grito de la materia misma, el clamor de la pintura y del esmalte. Estos dos artistas confrontan a la materia en un sentido que se corresponde perfectamente con sus descubrimientos individuales. O, mejor, parece que están incluso sirviendo a la materia. Impresionantes efectos de diferenciación y de integración tienen lugar.

21

Tanto el expresionismo abstracto como la "pintura de acción" pusieron gran importancia en la obra como una expresión (...) de los gestos y los movimientos físicos del artista. Las pinturas gestuales crecieron tanto físicamente como en su radicalidad durante los cincuenta y los sesenta, e incluso eran representadas ante una audiencia. El gesto existencial de realizar una marca es visto como una expresión de la vulnerabilidad humana expuesta.

22

En 1953, Yves Klein visitó Hiroshima, donde vio la silueta de una persona quemada en una roca por el destello de la luz blanca de la bomba nuclear, una sombra que permaneció después de que la persona que la lanzó hubiera desaparecido. Esto lo afectó profundamente, y presagió sus antropometrías y tal vez incluso sus pinturas hechas con fuego.

23

Las fotos de Namuth y dos películas estaban acompañadas por descripciones suyas escritas de los movimientos tipo danza de Pollock alrededor de los largos lienzos que estaban extendidos en el suelo del almacén en el que trabajaba.

24

Mi pintura no viene del caballete (...) Necesito la resistencia de una superficie dura. En el piso estoy más cómodo. Me siento más cerca, más parte de la pintura, ya que de esta manera puedo caminar a su alrededor, trabajar desde los cuatro lados y literalmente *estar* en la pintura.

25

En determinado momento los lienzos empezaron a significar, de un pintor estadounidense tras otro, una arena para actuar –más que un espacio en el cual reproducir, re-disñar, analizar o "expresar" un objeto real o imaginario. Lo que iba a suceder en los lienzos no era una imagen sino un evento. (...) La imagen sería el resultado de este encuentro.

34

Desde los primeros años del video como medio artístico los artistas voltearon la cámara hacia sí mismos. El enfocarse en su propio cuerpo hizo a este tipo de videoarte diferir de los trabajos reflejados en el medio televisivo

35

La mayoría de las grabaciones de *performances* generadas específicamente para la cámara de video, tal como concluye Berghaus, fueron procesadas, manipuladas y diseñadas para establecer una distancia objetiva entre el *performer* y el espectador. La realidad física del cuerpo se convirtió un discurso electrónico, específico del medio del video. (...) La cinta de video se volvió una creación autónoma en la cual el *performance* era subsumido sin perder su calidad performativa intrínseca.

36

El *performance* que tuvo lugar justo antes de la mitad de la década de los sesenta, en el cual el cuerpo del artista jugaba un papel central y pasaba poco, precedía en particular un parecido al videoarte. Por lo tanto, para entender los primeros videoartes en los cuales el artista ponía a su cuerpo en el centro de su obra, es necesario considerar brevemente el arte del *performance* de la década de los sesenta.

38

"(...) define una categoría de video *performance* desarrollada por artistas que substituyeron los eventos en vivo por cintas electromagnéticas. Estos *performances* tenían que ser vistos en un monitor de video.

49

MD: Esto plantea un tipo de actitud hacia la audiencia o el espectador, un tipo de – bueno, lo que tú estabas diciendo sobre este tipo de *performance* o evento que sigue y no... tiempo "sabio", siempre presente. En un sentido, no hay ni principio ni fin. Esto significa que la relación del espectador es en verdad distinta que con algo que tiene un comienzo, una mitad y un final. ¿Tenías conciencia de eso, lo tenías en mente?

BN: Sí, claro.

MD: Habla un poco de cómo el espectador- de cómo querías que espectador se enfrentara a estas piezas.

BN: Bueno, no estaba interesado en una situación aburrida y creo que lo importante era que no había – claro, siempre hay un inicio y un final, pero me parecía que si duraba lo suficiente, si alguien pudiera entrar y verlo le podrías dar una hora o media hora o dos horas o lo que fuera, pero siempre quise ser cuidadoso con que la estructura incluyera suficientes tensiones ya fuera en un error aleatorio o cansándose o cometiendo algún error –lo que fuera- que siempre hubiera una estructura programada en el evento.

53

Live-Taped Video Corridor presenta dos monitores de televisión apilados al final lejano, ambos vinculados a una cámara colocada en la entrada del pasillo: el monitor de encima transmite en vivo suministrado por la cámara, mientras el de abajo transmite material anteriormente grabado del pasillo desde un ángulo idéntico. Caminando por el pasillo, uno se ve desde atrás en el monitor, disminuyendo de tamaño conforme nos acercamos a él. El ángulo abierto del lente de la cámara aumenta la desorientación al hacer que el ritmo de nuestros movimientos parezcan más veloces. Mientras tanto, el participante está enteramente, y sorprendentemente, ausente en el monitor de abajo. El resultado general es una perturbadora experiencia auto-consciente de duda y desplazamiento.

57

La verdad mística del arte es el tiempo.

72

Esta el tiempo fenomenológico de recepción, el tiempo del espectador de arte, el cual media y particulariza las estructuras fundamentales dadas.

77

El video es esencialmente tiempo. Y esto explica por qué el trabajo de los primeros videoartistas era tan aburrido: provenían principalmente de las artes visuales, plásticas o conceptuales, y, por ello, no tenían experiencia con el tiempo. El video progresará si

la gente que viene del cine, la danza, el teatro o la música empieza a experimentar con él.

78

La práctica contemporánea del videodanza tiene como génesis a un film corto de Thomas Edison, que fue realizado en los lejanos 1894-95, llamado *Annabelle The Dancer*

89

Screeendance [danza pantalla], a veces llamada "danza para la cámara", puede ser descrita mejor como "danza de la cámara". Pues mientras la intención del bailarín o coreógrafo puede ser situar el movimiento al interior del encuadre de la cámara, en última instancia es el encuadre el que define los límites y la reproductibilidad del movimiento. La screeendance, por lo tanto, se apoya en la habilidad específica del medio para recomponer, re-editar y, a fin de cuentas, re-crear a un cuerpo bailando de una manera que se distancia del histórico realismo de la documentación.

94

La danza para la pantalla, cuestiona la manera en que las ideas coreográficas *en la práctica* son histórica y típicamente "corporealizadas". Volver a situar al impulso coreográfico al interior del espacio material del medio ofrece un espectro considerable de posibilidades, cada una más o menos representativa y/o contingente en relación a las cualidades de la danza en tiempo y espacio reales.

122

El objetivo del artista que está involucrado en el arte conceptual es hacer a su obra mentalmente interesante para el espectador, y por lo tanto generalmente querrá que sea seca emocionalmente. (...) El arte conceptual está hecho para involucrar la mente del espectador más que a sus ojos o emociones.

127

Soy un cuerpo en venta; mi profesión es el negocio de la rehabilitación humana, que hoy lleva el nombre de "danza". Todo el poder de la moral civilizada, codo a codo con

el sistema económico capitalista y sus instituciones políticas, está completamente opuesto a usar el cuerpo de acuerdo a la finalidad, los medios o las herramientas del placer. Es más, para una sociedad orientada a la producción, el uso sin propósito del cuerpo, que yo llamo danza, es un enemigo mortal que debe ser un tabú. Puedo decir que mi danza tiene bases en común con el crimen, la homosexualidad masculina y rituales, puesto que es un comportamiento que de manera explícita alardea su sin propósito en la cara de una sociedad orientada a la producción. En este sentido mi danza, basada en la auto-activación humana, incluidos la homosexualidad, el crimen y una batalla primitiva con la naturaleza, puede naturalmente ser una protesta en contra de la "alienación del trabajo" en una sociedad capitalista. Esta es probablemente la razón por la que también he intencionalmente abordado a criminales.

134

Cuerpo-Butoh es una traducción literal de "*butoh-tai*" en japonés; pero el principal significado de "tai" en el butoh no es el cuerpo físico, sino un estado mental o una actitud. Generalmente los bailarines de butoh japoneses lo entienden como una actitud física-mental. Somos una entidad física-mental y ambos aspectos de nosotros mismos están profundamente interconectados. Un tópico sencillo para describir esta relación sería una pregunta como esta: ¿Cuándo estamos heridos, qué sufre dolor; el cuerpo, la mente? Una respuesta elegante sería "Yo estoy en el dolor", que significa que ni el cuerpo físico ni la mente sola sufren, sino ambos simultáneamente. (...)

Al ejecutar butoh, la conjunción cuerpo-mente juega un papel de marco de referencia de movimientos y prepara al espacio físico-mental para que im-predeterminadas cosas surjan. El "*butoh-tai*" comprende a esta actitud física-mental hacia sí mismo/a y también hacia el campo o ambiente en el cual el bailarín existe. Existen cuatro categorías básicas de la conjunción mente-cuerpo en cuanto a los movimientos: 1) el tema empieza los movimientos, 2) el ambiente y/o los mecanismos internos inicia los movimientos de la persona, 3) tanto el tema como el ambiente/mecanismo interno cooperan e inician los movimientos, 4) el ser y el ambiente y los movimientos no están separados.

135

Más que ser utilizado como un vehículo de transformación de ideas, el cuerpo, en el Ankoku Butoh, está para ser cuestionado, quebrado, transformado. Hijikata consideraba al cuerpo como un depósito de todas las enfermedades sociales. "Siempre le enfurecía el hecho de que nuestros cuerpos estuvieran históricamente controlados." Al reconocer que el cuerpo abiertamente civilizado/socializado está tan dislocado del cuerpo natural, que el intelecto consciente nos ancla a cadenas metafóricas, el Ankoku Butoh puede ser visto como un intento de emancipación de la prisión, del autoritarismo cultural impuesto, un desmembramiento para restaurar la flama interna salvaje al interior de la oscuridad. El cuerpo debe de desmembrarse metafóricamente para restituir al 'cuerpo verdadero' que el crítico Ichikawa Miyabi llamó "el cuerpo que ha sido robado".

136

Hijikata tomó miles de imágenes de la naturaleza, imágenes elementales: nubes tormentosas, viento, sol, lluvia y otras por el estilo, y las aplicó a través del cuerpo de Tanaka, insistiendo en que las recordara. Hijikata literalmente escribía la danza con palabras, palabras que, una vez entrelazadas, recordaban a la poesía surrealista. El término que usó para este proceso de obras coreográficas por medio de palabras fue Butoh-fu (notación de butoh).

138

La palabra "Ma" significa básicamente un "intervalo" entre dos (o más) cosas o eventos espaciales o temporales. Por lo tanto, no sólo es usado para sugerir mediciones, sino que comporta significados como brecha, abertura, intersticio, tiempo intermedio. El intervalo espacio-tiempo a través del cual cada objeto tiene una relación con el contexto que lo rodea. Por ejemplo, la espacialidad y la temporalidad del Ma son apreciadas durante los intervalos de no-acción del teatro Noh, los espacios vacíos en la poesía haiku, y las pausas silenciosas de las películas de Ozu, al igual que en los espacios en blanco o negativos de las pinturas en tinta japonesa, la arquitectura y los jardines de arena.

139

...un momento delicado del haz de luz de luna a través de una rendija en el camino de entrada, expresa totalmente los dos componentes simultáneos del sentido del lugar: el objetivo, el aspecto dado, y el subjetivo, el aspecto sentido.

141

La danza butoh contiene densamente estos elementos e invita a estos factores en la mente-cuerpo del ejecutante al igual que en el público (...). En la ejecución ideal del butoh "esencial", lo que ve el auditorio no es el cuerpo del ejecutante sino un mundo no-materializado, como si el cuerpo del ejecutante se volviera un prisma y permitiera ver algo latente tras el ejecutante. Lo que el ejecutante experimenta durante la ejecución es como un sueño durante la noche, y él o ella gradualmente percibe posteriormente que hay una calma espiritual en lo profundo de su corazón sin que sepa con claridad por qué. Es una evidencia de un retorno de la peregrinación a través de las desasociadas partes de uno mismo, y una recuperación o creación de su propia plenitud.

Corrección de estilo y traducción de citas realizada por Carlos Ramírez.