



Cuerpos en movimiento y huellas inorgánicas.

Isis Saz

(ARTEA- Universidad de Castilla-La Mancha, España)

A mediados del siglo XX, los avances tecnológicos posibilitaron que la fotografía y el audiovisual se expandieran de modo que estas dos técnicas estuvieron al alcance de una gran mayoría de la población para su utilización. El cuerpo sentía la necesidad de capturar todo tipo de instantes de su existencia. La fascinación por la imagen se intensificó con el desarrollo de tecnologías que acercaban las huellas del cuerpo a la vida cotidiana: las cámaras fotográficas de carrete, las *Polaroid*, las cámaras de *Super 8*, el vídeo doméstico... hasta llegar a las cámaras digitales que utilizamos hoy en día, en las que una misma cámara realiza al mismo tiempo fotografías y video, o a las webcam que recogen la imagen y el sonido en los ordenadores.

En los años sesenta, hay una expansión masiva de cámaras y su introducción en los hogares y en los talleres de los artistas se generaliza, sobre todo en el ámbito de la sociedad norteamericana, que puede considerarse el foco principal de tal expansión. Algunas prácticas artísticas que se desarrollaron entre los años sesenta y setenta aprovecharon todas estas innovaciones tecnológicas y lo que suponían para la creación artística. La tecnología permitía un nuevo tipo de visión en la que el trabajo más manual del arte podía ser sustituido por algo mecánico. La huella orgánica del ser humano desaparecía poco a poco. Esto conllevaba la reespecialización y adaptación a las nuevas formas (utilizando herramientas pensadas para el mercado profesional) o, por el contrario, la *desespecialización* y la posibilidad, después de muchos años, de una nueva visión del arte al margen de doctrinas y de la figura del especialista (con el uso de tecnología pensada para un uso doméstico). El trabajo ya podía ser más individual y no estar sometido a la presencia de profesionales que controlasen las cámaras y el sonido.



Los modos de hacer cambian repentinamente. La fotografía, el cine y el vídeo doméstico son herramientas frecuentemente utilizadas y la percepción del tiempo, el espacio y la presencia se modifica de forma simbólica a partir de la utilización de estos medios.

En la actualidad, las posibilidades de grabación y de captura se han multiplicado. Ya no hablamos de mecanismos fijos y aparatosos. Y una de las ventajas es que no hay una dependencia de costes elevados de producción y de financiación. A su vez, el avance tecnológico ha permitido a los artistas que trabajan en sus obras con la relación entre cuerpo y cámara ver en estas herramientas posibilidades de expansión y generación de nuevos discursos que parten de una nueva simbiosis entre el movimiento orgánico del cuerpo y la naturaleza inorgánica de la cámara.

Las nuevas cámaras, más ligeras y con la pantalla de visualización incorporada, modifican las filmaciones. Su miniaturización también ha permitido modificar los puntos de vista. La cámara que sujeta el artista puede captar el cuerpo de muchos modos, hacia el exterior, hacia el rostro, ser instalada en una parte del cuerpo o bien atravesarlo por dentro. Ya no se habla de un plano fijo, en el que la cámara es colocada en un punto del estudio o de la sala mientras el artista explora el espacio que le otorga el audiovisual, sino que la cámara se ha convertido en un elemento móvil, accionado por el propio artista.

En Vertov, el intervalo de movimiento es la percepción, el vistazo, el ojo. Pero el ojo no es el del hombre, demasiado inmóvil, sino el ojo de la cámara, es decir, un ojo en la materia, una percepción tal que está en la materia, tal que se extiende desde un punto en que comienza una acción hasta el punto al que llega la reacción, tal que llena el intervalo entre ambos, recorriendo el universo y palpitando a la medida de sus intervalos. La correlación de una materia no humana y un ojo sobrehumano es la dialéctica misma, porque ella es asimismo la identidad de una comunidad de la materia y de un comunismo del hombre.¹

Desde el cine-ojo de Vertov en *Celovek's Kinoapparatom* (1929) hasta las visiones internas del cuerpo en *Corps Étranger* (1994) de Mona Hatoum transcurrió

¹ Gilles Deleuze [1983]. *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*, Paidós, Barcelona, 2005; p. 65.



un tiempo relativamente breve en la historia, en el que el movimiento del propio operador de cámara hasta las microcámaras derivaron en los más sorprendentes estudios y creaciones a partir del movimiento del cuerpo. De la opción que surge de *portar* la cámara, se llega hasta la opción de *tragar* la cámara para filmar el propio cuerpo.

La interdisciplinariedad va a ser una característica fundamental. La danza, como una de las artes escénicas más cercanas en relación al movimiento ha sido una de las disciplinas que más ha interactuado con los dispositivos de grabación, surgiendo el llamado término videodanza. Sin embargo, como observa Eugeni Bonet:

La videodanza adquirió una condición autónoma que en algunas ocasiones era demasiado servil. Si el concepto engarzado de videodanza (a veces con una barra o guión de por medio) sugería inicialmente una comunión exploradora entre ambas prácticas, pronto se convirtió en un producto de acabado irreprochable, con una calidad formal apta para una televisión cultural y de *buen gusto*, pero excesivamente subsidiario de la coreografía y la ejecución de sus intérpretes como para ir mucho más allá del vídeo *de o sobre* danza.²

Así como Maya Deren puede considerarse una de las pioneras de la videodanza, es cierto que los conceptos que fueron desarrollados por esta artista, como su continuación en las relaciones que establecieron con la cámara creadores como Trisha Brown³, Simone Forti o Merce Cunningham⁴, hoy en día requieren de una mirada renovada que, lejos de agrupar las obras que utilizan la coreografía y el uso de la cámara desde una perspectiva formalista, recorran otros lugares explorados por artistas que comparten las mismas inquietudes y que no son clasificados ni etiquetados precisamente por la experimentación que supone su trabajo.

² Eugeni Bonet en *Señales de video. Aspectos de la videocreación en los últimos años*, Catalogo de exposición, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 1995; p. 40.

³ <http://www.trishabrowncompany.org>

⁴ <http://www.merce.org>



El movimiento orgánico

Artistas que trabajan en la actualidad como La Ribot, Katarzyna Kozyra, Peter Welz o Sergio Prego muestran las nuevas posibilidades de esta relación cuerpo-cámara-movimiento y exploran las posibilidades de movimiento de la cámara en asociación con el cuerpo.

La Ribot⁵, en la segunda serie de Piezas Distinguidas, *Más distinguidas* (1997) realiza *Narcisa*, una acción en la que ella se autorretrata fragmentos de su cuerpo desnudo en tres fases con una *Polaroid*. De perfil al público, captura cada uno de sus pechos y finalmente el pubis. Tras la toma de cada fotografía, coloca las *polaroid* en su cuerpo ocultando la parte capturada. Una vez realizada la *huella*, ésta se hace visible al público gradualmente. El público observa esa *segunda piel fotográfica*, ocultando la superficie real. Cuando La Ribot se enfrenta al medio audiovisual en posteriores piezas, como *Despliegue* (2001) o *Another part of me* (2001), el tema de la piel o del cuerpo como superficie en contraste con la *piel electrónica* o la huella dejada por la captura de la cámara reaparece de nuevo. Una piel con movimiento, al contrario que las imágenes estáticas, inorgánicas en papel fotográfico de *Narcisa*. Una piel, que en este caso, se ha vuelto autónoma y no necesita del cuerpo de la artista para actuar como soporte. El enlace entre el movimiento de lo orgánico en la sala de exposiciones se combina con la inorganicidad de las huellas dejadas por su acción frente a la cámara. En *Despliegue* (2001), La Ribot graba desde un plano cenital la acción en la que combina los elementos utilizados en sus *Piezas distinguidas*. En este plano podemos observar que la artista lleva en su mano una cámara con la que va grabando simultáneamente la acción. Esta obra se proyecta con las imágenes en un pequeño monitor de la cámara que ha manejado la artista, mientras en el suelo, proyectado, se observa un plano cenital de la acción. Ulrike Rosenbach en 1979 utilizó también dos cámaras para registrar una acción en *Dance around a tree* (1979), una pieza en la que ella gira en el suelo con una cámara que sujeta a través de un dispositivo a su cuerpo y, a su vez, se graba la acción desde un plano general. Las dos imágenes son proyectadas una al lado de la otra, otorgando una visión más cercana a la

⁵ <http://www.laribot.com>



sensación del cuerpo, mientras rueda por el suelo, y a la del espectador de la acción, que permanece externo a ese movimiento giratorio. La Ribot plantea, a su vez, dos imágenes producto de una misma situación, confrontándolas en un mismo espacio. En *Another pa amb Tomaquet* (2001), realiza la acción de hacer un pan con tomate, aceite y ajo sobre su propio cuerpo. Mientras con una mano coloca los ingredientes sobre su cuerpo, con su otra mano sostiene la cámara y graba. En este caso *presenta* la piel de su cuerpo como espacio de trabajo, tanto para el objetivo de la cámara como para el gesto de la acción (untarse los ingredientes en la piel). La Ribot realiza dos movimientos independientes, cada uno ejecutado con una extremidad. En algunas de sus piezas, como *De la Mancha* (2000), ya se daba esa circunstancia de acciones simultáneas. Un mismo cuerpo que se divide para ejecutar varias acciones diferentes. Esa acción simultánea de untar tomate sobre la piel queda grabada de forma permanente y, a su vez, incluye el movimiento de la artista en la pieza final. Una forma nueva de dotar de fisicidad y de organicidad a la cámara que siempre será algo no orgánico y frío.

Otro de los artistas que han experimentado de forma activa la relación entre el cuerpo y la cámara es Peter Welz⁶. En *The fall* (2003) utiliza los cuerpos de un hombre y una mujer realizando un mismo movimiento: caer al suelo. Esta caída se produce con el cuerpo totalmente horizontal y se hace más intensa en algunas de las proyecciones al observar los cuerpos caer desde un punto de vista situado en el suelo, gracias a un cristal transparente que permite ver la acción. Esta pieza se muestra de diferentes formas y con variaciones en los ángulos de la cámara. Las variaciones de rotación de la imagen y lo repetitivo de la caída recuerdan a *Bouncing in the corner* de Nauman, solo que éstos cuerpos son cuerpos *disciplinados* y dejan observar una caída que sería aparatosa con una gran facilidad de amortiguación, además de multiplicar los puntos de vista de una misma acción. En una de las formas de proyección, ambos se encuentran superpuestos en la imagen, de modo que se ve caer y levantarse a los dos cuerpos simultáneamente con ligeras variaciones de tiempos propias de cada uno. En *Airdrawing* (2005), Welz colabora

⁶ <<http://www.peterwelz.com>>



con William Forsythe⁷ para crear *dibujos* en el aire. El movimiento es grabado por cinco cámaras mientras sucede la acción. Al igual que *La Ribot*, una de las cámaras es portada por el propio bailarín, aunque esta vez se trata de una cámara más pequeña sujeta al cuerpo que permite una mayor libertad de movimiento. Ya en la sala de exposiciones, cinco pantallas gigantes envuelven al espectador y muestran los cinco puntos de visión del movimiento de la acción. Esta vez, la atención central reside en que el cuerpo *dibuja* en el espacio y, a su vez, el cuerpo del espectador es el que con su mirada activa, al pasear por la instalación, realiza el montaje visual de cada uno de los fragmentos filmados.

En *Faces* (2005-2006), Katarzyna Kozyra⁸ muestra al espectador el otro *lado del movimiento*, una nueva visión de los cuerpos de los bailarines. Kozyra se centra en sus rostros a través de cámaras fijadas y orientadas hacia la parte superior. La cámara focaliza la cara de cada bailarín, mostrando la concentración, la tensión y el esfuerzo. La imagen del rostro permanece estable, mientras lo que se mueve es el resto del cuerpo (apenas perceptible por el efecto del objetivo angular). Esta misma técnica la utiliza en *Lords of the dance* (2005), aunque será en esta obra donde los rostros sean la única parte filmada de los cuerpos en movimiento. Sus ojos se mueven rápidamente, sus bocas cogen aliento y las caras distorsionadas se convierten poco a poco en máscaras de los diferentes tipos de bailarines: clásicos, de contemporáneo, de *hip hop*... Rostros enfatizados y capturados en su movimiento corporal. La danza aquí es desmenuzada por completo y el rostro es lo único que permanece aumentado y visibilizado por la cámara, mientras que el resto del cuerpo (normalmente lo que atrae del movimiento al espectador en la sala) queda apenas visible en los márgenes de la imagen. El micrófono que lleva la cámara muestra, a su vez, el sonido de las respiraciones en un primer plano sonoro, mientras que la música queda derivada a un segundo plano. En el sonido de los cuerpos, al igual que en la imagen, también podemos advertir las diferencias entre los distintos tipos de bailarines. Algunos apenas respiran y otros son exageradamente sonoros y utilizan la voz y la palabra. La respiración y su registro

⁷ La historia de su colaboración parte de Forsythe, que decide colaborar con Peter Welz al ver la obra *The fall*.

⁸ <<http://www.katarzynakozyra.com.pl/>>



a través de un micrófono cerca del rostro hacen que podamos averiguar las *disciplinas* que los cuerpos de esos rostros han desarrollado.

Los avances tecnológicos han propiciado un mejor conocimiento del cuerpo humano y de su funcionamiento lo que ha influido en los artistas a la hora de desarrollar sus obras. El concepto del cuerpo humano, como algo muy pequeño, y la extensión de su percepción, como un conjunto a su vez de sistemas complejos, han llevado a considerar al propio cuerpo y su movimiento como un *espacio* por explorar.

El tema del cuerpo segmentado, el cuerpo aumentado o alejado de una visión global es frecuente. El cuerpo fragmentado otorga vida a diferentes partes de la anatomía. Artaud describía así esta cualidad de la imagen sobre los cuerpos:

Hay en el cine toda una parte de imprevisto y de misterioso, que no se encuentra en otras artes. Es cierto que toda imagen, la más seca, la más banal, llega traspuesta a la pantalla. El detalle más pequeño, el objeto más insignificante, toman un sentido y una vida que les pertenecen absolutamente. Y esto dejando aparte el valor de significación de las imágenes en sí mismas, el pensamiento que traducen, el símbolo que constituyen. A causa del hecho de que el cine presenta los objetos en solitario, les da una vida aparte, que tiende progresivamente a hacerse independiente y a despegarse del sentido ordinario de dichos objetos. Una rama, una botella, una mano, etc.. adquieren una vida casi animal, que está pidiendo ser utilizada. [...] Hay también esta especie de embriaguez física que la rotación de las imágenes comunica directamente al cerebro. El espíritu se ve sacudido independientemente de toda representación.⁹

En las películas Fluxus (1962-1970), se observa cómo ese interés por el movimiento de la anatomía aislada se repite en muchas de las obras. *Fluxfilm 16* de Yoko Ono muestra los culos desnudos de varios artistas (Benjamin Patterson, Carolee Schneemann, James Tenney, Anthony Cox y la propia Yoko Ono entre otros), caminando en un primer plano. Es el cuerpo desnudo, que muestra el movimiento de la parte corporal que uno no puede percibir sin ayuda de un registro de la imagen. Asistimos al movimiento aislado de *las nalgas de fluxus*, al momento en el que Jones expulsa el humo de su boca (acción ralentizada que se prolonga en

⁹ Antonin Artaud [1961]. *El cine*. Alianza, Madrid, 1973; p.15 - 16.



el tiempo) en *Fluxfilm 18*, al movimiento de mandíbula que mastica en *Fluxfilm nº 2*, a la apertura del ojo izquierdo de Yoko Ono en *Fluxfilm nº 9*, o inclusive a la visión radiográfica del cuerpo de Watts en *Fluxfilm nº 13*.

El movimiento inorgánico

[...] si nos preguntamos cómo fue que se constituyó la imagen-movimiento, o cómo se desprendió el movimiento de las personas y las cosas, comprobaremos que lo hizo de dos maneras diferentes, y en ambos casos de un modo imperceptible: por una parte, desde luego, gracias a la movilidad de la cámara, con el plano mismo haciéndose móvil; pero por la otra, también gracias al montaje, es decir, el *raccord* de planos que podían quedar fijos sin inconveniente, cada uno de ellos o la mayoría. Por este medio se hacía posible obtener una pura movilidad, extraída de los movimientos de los personajes y con muy escaso movimiento de cámara.¹⁰

El cuerpo y su movimiento detenido en el tiempo van a ser la forma de trabajo de algunas de las obras del artista Sergio Prego. Prego realiza ese movimiento en posproducción, ya que parte de un único instante capturado por varias cámaras a su alrededor. Utiliza el cuerpo como referente para captar un *instante* en el tiempo. En *Home* (2001), se encuentran varios referentes como el autorretrato fotográfico de Bruce Nauman *Font* (1966) o los espacios utilizados por este artista en sus vídeos (un estudio vacío, un garaje o una nave industrial). Espacios que remiten a una ausencia de vida, en los que lo corporal se hace más visible por esta característica del espacio donde transcurren las acciones. El momento de la acción -vomitar un líquido- se recrea a través de la fotografía haciendo que la acción de Prego se *congele* y se vea desde todos sus ángulos posibles. Un líquido del color de la piel sale de la boca del artista. Al congelar ese momento y multiplicarlo en el audiovisual modificando los tiempos de la acción, el líquido cobra un aspecto sólido y se fusiona con el cuerpo del artista, posibilitando una suerte de escultura viviente y recordándonos al trabajo de Peter Weibel *Imaginary water sculpture* (1971), en el que Weibel lanzaba agua con un cubo y la

¹⁰ Gilles Deleuze, ob. cit.; p. 44.



escultura se producía en la pantalla de televisión, cuando se paralizaba la imagen del agua.

Esta misma técnica de secuencias fotográficas encadenadas es la utilizada en *Cowboy inertia creeps* (2003). El cuerpo es fotografiado en una posición estática (tumbado en el suelo y de espaldas a la cámara). A través de la animación en posproducción recorre el paisaje urbano como si fuera desplazándose por un rail de tren o cinta mecánica. Los tiempos acelerados del cuerpo que se desplaza son combinados con pausas en el movimiento y la duración de unos segundos de *tiempo real* tanto en el sonido como en la imagen. Después de la pausa inicia un nuevo recorrido. A lo largo del vídeo, no llegamos nunca a ver el rostro del cuerpo, que permanece de espaldas a la cámara. Esta posición hace visible la visión de un cuerpo objetualizado en materia que se desplaza como un mecanismo inorgánico. La acción del cuerpo se convierte a través del tiempo manipulado por el audiovisual en una nueva forma de pensar en lo corporal.

Es precisamente esta técnica de *stop motion*, la que utiliza Katarzyna Kozyra en su obra *The rite of spring* (2001). Kozyra, fascinada por el ballet que creó Nijinsky en 1913, realiza una versión de un fragmento de dicho ballet. Este ballet es un mito en la historia de la danza, ya que tras ser representado con numerosos incidentes el día de su estreno¹¹ y apenas en representaciones posteriores la coreografía original se perdió.

Kozyra elige un fragmento del segundo acto "El sacrificio". Sus bailarines, son bailarines ancianos (de hasta 94 años), personas que en una actuación en vivo jamás habrían podido representar el ballet de Nijinsky. Los movimientos de este ballet son movimientos que desafían la gravedad, opuestos a las formas del ballet clásico. Un tipo de coreografía que, para los bailarines de la época, resultó tremendamente dificultosa, ya que exigía una perfecta forma física y una buena técnica que posibilitase la ejecución de los movimientos que pedía Nijinsky¹². Kozyra sitúa la cámara en un plano cenital y sus bailarines están tumbados en el

¹¹ No fue aceptado por el público desde su comienzo debido tanto a la música de Stravinsky, que rompía todas las estructuras musicales de la época, como a la coreografía de Nijinsky, que transgredía todos los movimientos de la danza clásica. El tema del ballet, que no correspondía a una narración lineal convencional tampoco ayudó a su comprensión por parte del público.

¹² Los movimientos hacían perder el centro de gravedad al bailarín, por lo tanto había que poseer un control corporal muy elevado.



suelo. Mediante la técnica de animación, se fotografían los cuerpos de estos bailarines ancianos, que al no encontrarse bajo los efectos de la gravedad (o con la gravedad a su favor) y, gracias a la unión de los fotogramas, realizan los movimientos exactos que se describen en la documentación que existe sobre el ballet. Las grabaciones en un espacio completamente blanco dejan los cuerpos desnudos al descubierto, dando una sensación de suspensión en el espacio y de ligereza. A su vez, los cuerpos desnudos llevan como única vestimenta prótesis del sexo opuesto o del mismo sexo aleatoriamente (elemento constante en la obra de Kozyra). El vídeo hace posible que unos bailarines ya octogenarios puedan realizar los movimientos de este fragmento de ballet con absoluta perfección. Ya en la sala de exposiciones, Kozyra plantea varias formas posibles de exposición. Una de ellas sitúa nueve pantallas dispuestas en círculos de tres y en cada una de ellas diferentes escenas del fragmento del ballet. En una segunda versión, hay seis monitores (dispuestos de tres en tres). Kozyra rescata bajo forma de instalación audiovisual un fragmento del ballet de Nijinsky, que se convirtió en leyenda, debido a su desaparición y a su vez *rinde homenaje* a un ballet que fue repudiado por el público y la crítica de su tiempo. La cámara, en este caso, permanece estática, y los cuerpos también, pero la unión de estos instantes provoca el *movimiento* de los cuerpos.

Los trabajos de artistas que desde el cuerpo y su movimiento enlazan su proceso artístico con la intervención de la cámara son muy diversos. Hemos visto diferentes ejemplos de obras de creadores que provienen tanto del mundo de la danza, del teatro, del arte de acción o del audiovisual. Su factor común: la importancia que éstos le otorgan a esa colaboración estrecha entre mecanismos de grabación o de captura de imagen y sonido en relación al trabajo con el cuerpo y su movimiento. Las posibilidades de creación no se encuentran limitadas ni agotadas, sino que se transforman día a día ofreciendo al espectador nuevos puntos de vista, nuevas exploraciones que no dejan de asombrar y que marcan una nueva mirada desde la cual los cuerpos ya no pueden ser observados del mismo modo.



Isis.Saz@uclm.es

Abstract:

This article analyzes the relationship between body, camera and movement from the appearance of domestic cameras in 1960 to the present. It looks into recent works of artists such as La Ribot, Sergio Prego, Katarzyna Kozyra or Peter Welz, who show the organic and inorganic movement of the camera and offer new creation spaces.

Palabras Clave: Cuerpo, movimiento, cámara, videoarte, acción.

Keywords: Body, movement, camera, dance, videoart, performance art.