



## **El otro cuerpo: ausencia y bipresencia en el arte de acción**

**Zara Rodríguez Prieto**

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

En la pieza *Black Maria* de John Jesurun, el personaje *eye surgeon* declaraba: “un ojo es mejor que dos [porque] dos ojos en la misma cabeza luchan entre sí para ver cosas distintas, uno quiere ver una cosa y el otro desea ver otra”.<sup>1</sup> Este problema parece resolverse si miramos a través del objetivo de una cámara. “Piensa en mí como una cámara estenopeica”, dice otro personaje. En los años ochenta, Jesurun acercó los medios de comunicación al teatro yuxtaponiendo ilusión y realidad: el uso de imagen virtual e imagen real, diálogos grabados y diálogos en vivo dieron lugar al denominado *teatro de video*.

Si exploramos esta vinculación entre la cámara y el arte de acción podremos comprobar que, desde los años sesenta, la performance estuvo unida a la fotografía y el vídeo no solo con pretensiones documentales, sino como dispositivos que intervenían en el proceso de creación.

Desde sus inicios, sabemos que el arte de acción es un territorio artístico que acoge la libre intersección de disciplinas. De ahí, que intentar establecer una definición carezca de sentido. La única precisión posible es que, como la vida, es un arte basado en el tiempo, el espacio y la presencia. Artistas como Esther Ferrer o Nieves Correa han basado su trabajo en ello y no se trata de un hecho aislado, sino que responde a una de las tendencias más arraigadas del arte de acción -la heredera de Fluxus- cuyas acciones se basan en la simplicidad, el interés por el acontecimiento y el carácter momentáneo e improvisado. Sobradamente conocidas son las experiencias generadas por John Cage, George Maciunas, Dick Higgins o Robert Filliu, entre otros, precursores de esta tendencia. La siguiente afirmación de Esther Ferrer condensa algunas claves comunes a esta línea de trabajo:

---

<sup>1</sup> Cynthia Carr, *On Edge. Performance at the End of the Twentieth Century*, Middletown, Wesleyan University Press, [1993], 2008, p. 215. [La traducción es de la autora]



Tiempo, espacio y presencia son los elementos más importantes de mi trabajo, elementos tan reales como una silla o una mesa. Mi presencia, la vuestra. Hasta puede haber presencia sin presencia física. [...] Hay algo que distingue la performance de otras artes y es que en la acción todo es real. No hay ficción, no hay trasposición. El tiempo es el tiempo real, el que estamos viviendo el público y yo, el espacio es el espacio real, no estás en Roma, estás en este auditorio y se trata de ser consciente de que estamos aquí y de la hora que es, esta hora y no otra, no una ficción temporal.<sup>2</sup>

A partir de este enunciado se entiende la *performance* como un arte del aquí y ahora, donde la presencia es física y directa, la ausencia se contempla como otro estado posible de la presencia y todos los elementos que la componen pertenecen a una realidad tangible y no ficcional. En esta tendencia de arte de acción, desarrollada sin medios tecnológicos, el artista se dispone ante un público que presencia la acción *in situ* y, en ocasiones, si el artista lo precisa, está invitado a participar en ella. Al prescindir de la cámara como medio de creación se enfatiza el carácter efímero y la importancia del momento vivido como experiencia irrecuperable. En estos casos, la presencia, el tiempo y el espacio tienen un carácter lineal y unidireccional, ya que el cuerpo del artista se proyecta hacia su observador (el público) en un único espacio que es compartido por ambos. La acción genera una experiencia estética fugaz e imposible de ser revivida, aunque eso fuera a través de una grabación. La presencia de una acción en vivo es una experiencia física y por tanto multisensorial, basada en la relación y percepción directa del otro cuerpo. De ahí que en este tipo de acciones, el tiempo sea un referente del presente, del momento mismo de la acción.

Considerando que paralelamente a esta línea de trabajo se desarrolla otra que vincula la *performance* y los nuevos medios (fotografía, vídeo e Internet) es preciso cuestionar de qué manera influyen éstos en la acción y en sus tres pilares básicos: tiempo, espacio y presencia. De una manera sintética, es posible afirmar que los medios audiovisuales intervienen en la acción mediante la captura del instante (fotografía), la reproducción del tiempo y del movimiento (vídeo) y la difusión o proyección múltiple (webcam/Internet). Estos dispositivos de captura de imagen tienen en común el objetivo y la capacidad de registrar una imagen -fija o

---

<sup>2</sup> Esther Ferrer, "Una acción es (solamente) una acción", entrevista con Clara Cari, *Nau Còclea*, nº 3, Verano 1997, Barcelona.



en movimiento-, y se diferencian en el tipo de soportes que utilizan para proyectar la imagen: el papel para la fotografía -aunque la era digital ha variado sustancialmente esta práctica- y el monitor o pantalla de ordenador para el vídeo y las webcam. A estos tres dispositivos se refiere José Luis Brea en *Las tres eras de la imagen*, al distinguir entre imagen-materia (unicidad, estaticidad), imagen-film (dinámica, imagen-movimiento) y la e-image (imagen-tiempo). Esta clasificación se corresponde, en parte, con la teoría de los *tres entornos* desarrollada por Javier Echeverría: physis, naturaleza (primer entorno), ciudad, sociedad industrial (segundo entorno) y espacio electrónico (tercer entorno). Según este autor, el tercer entorno posee una estructura espacio-temporal muy distinta de la de los otros dos entornos por ser distal, reticular, representacional y digital y las relaciones sociales que se producen a distancia y en red no requieren simultaneidad ni copresencia, sino que pueden ser asincrónicas.<sup>3</sup> Efectivamente, las interacciones sociales en el espacio electrónico no exigen simultaneidad ni copresencia, pero su peculiaridad es, precisamente, que el medio permite la comunicación simultánea de dos cuerpos ubicados en espacios diferentes. No hablamos, entonces, de copresencia (dos presencias en un mismo espacio), sino de bipresencia (la presencia de un mismo cuerpo en dos espacios distintos). La bipresencia se produce gracias a la intervención de un dispositivo tecnológico capaz de captar y transmitir una imagen en tiempo simultáneo. La transmisión puede ocurrir bien en el mismo espacio en que se encuentra el cuerpo físico que la generó o bien en otro espacio diferente, pero, en cualquier caso, interviene la presencia de una imagen virtual. La bipresencia se compone, por tanto, de un cuerpo físico y un cuerpo representado que es la imagen del primero. En ocasiones, el único cuerpo percibido por el espectador es la imagen virtual ante la ausencia de un cuerpo físico y es esta imagen-representación lo que denominamos *el otro cuerpo*, un cuerpo bisensorial proyectado más allá de su materialidad física. Ciertamente, Internet ha popularizado el estado bipresencial y se ha convertido en un fenómeno frecuente de las relaciones interpersonales que se establecen en el espacio electrónico, pero no

---

<sup>3</sup> Javier Echeverría, "Cuerpo electrónico e identidad", en Domingo Hernández Sánchez (ed.) *Arte, cuerpo, tecnología*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2003, p. 16.



hay que olvidar las experiencias previas llevadas a cabo con la cámara de vídeo que iniciaron reflexiones en esta línea.

Las acciones *Two Consciousness Projections* (1972) y *Present Continuous Past(s)* (1974) de Dan Graham constituyen un ejemplo temprano y significativo. *Two Consciousness Projections* fue realizada por dos personas del público: una mujer observaba su rostro proyectado en un monitor de vídeo, mientras se describía a sí misma de la manera más precisa y objetiva posible. Al mismo tiempo, un hombre focalizaba su atención en la mujer observándola *objetivamente* a través de una cámara conectada al monitor, mientras verbalizaba sus percepciones sobre su compañera. La intención de Graham es experimentar con la observación de un cuerpo a través del objetivo de una cámara y su imagen proyectada en el monitor para averiguar de qué manera se modifica la percepción y recepción de esa imagen. A través del lenguaje y mediante un juego de relación entre lo real y lo virtual, Graham evidencia que estos dispositivos modifican la percepción de la imagen aumentando el nivel de subjetividad del sujeto. Cuanto más intentaba el hombre ser objetivo, más aparecía su subjetividad inconsciente ante la audiencia que contemplaba desde fuera.

Más allá del propósito planteado por el artista esta acción induce a reflexionar sobre el cuerpo, la presencia física y la imagen mediada por la cámara. El núcleo central de la acción es el rostro de la mujer, sin embargo, nadie puede observarlo directamente. La imagen está filtrada por dos dispositivos intermedios: el monitor en el caso del público y objetivo de la cámara en el caso del otro participante. ¿Se trata de una imagen en tiempo real? ¿Es una imagen múltiple? El espectador aquí observa simultáneamente ambas dimensiones presenciales, es decir, comparte el espacio físico de la performer y, a la vez, es testigo del proceso que duplica su presencia en tiempo real (la imagen en el monitor). Se trata de una bipresencia que incluye el cuerpo físico y virtual en un espacio físico común al performer y a la audiencia. Por otro lado, el rostro en sí, solo puede ser observado desde el monitor que actúa como espejo para la mujer. Ni siquiera el hombre situado frente a ella puede ver el rostro directamente, sino que lo hace a través del objetivo. De esta manera, la importancia de la presencia física disminuye con



respecto a la imagen virtual que es, en este caso, la que condensa máxima atención.

En la realidad virtual generada por la intervención de dispositivos electrónicos, además de la percepción visual de la imagen, es fundamental considerar el factor tiempo. En *Present continuous past(s)*, Graham dispuso entre cuatro paredes dos espejos enfrentados, una cámara y un monitor de vídeo. Los espejos reflejaban el tiempo presente, mientras que la imagen del visitante, grabada por la cámara, era transmitida por el monitor con un retardo de ocho segundos y a la vez inmediatamente reflejada por los espejos situados en frente. El visitante es performer y espectador de una imagen infinita y temporalmente modificada. Su cuerpo proyectado en el monitor representa el pasado hace ocho segundos y la secuencia se sucede duplicando el tiempo y haciendo que la imagen del cuerpo se pierda en una sucesión virtual. La consciencia del tiempo real y el tiempo virtual se altera al crear "un retroceso infinito de tiempo continuo dentro del tiempo continuo dentro del tiempo continuo (siempre separado por intervalos de ocho segundos) [...]".<sup>4</sup> El proceso bipresencial de esta acción es similar al anterior, ya que tiene lugar en un único espacio físico, pero incorpora la manipulación del tiempo en el reproductor de vídeo de modo que la imagen corporal del pasado aparece en el presente una y otra vez.

En otros casos, los experimentos con la cámara no se dirigen tanto a la experiencia del receptor (espectador), sino que se plantean como un proceso de investigación personal. Es el caso de Eulàlia Valldosera en cuyas obras la cámara es un dispositivo intermedio entre su propio cuerpo y la imagen proyectada. A principios de los noventa, Valldosera descubre la importancia del proceso y la práctica a partir del uso de la cámara. Es entonces cuando se despoja de las herramientas convencionales y enfatiza el carácter efímero de sus propuestas. En *Vendajes* (1992), por primera vez la artista selecciona como material de trabajo únicamente su cuerpo y la cámara de vídeo que durante dos años había utilizado para registrar sus acciones en el taller. La pasividad del cuerpo en relación a la muerte y la enfermedad es el pretexto conceptual que Valldosera utiliza para

---

<sup>4</sup> Alexander Alberro (ed.), *Two-Way Mirror Power. Selected Writings by Dan Graham on His Art*, Massachusetts Institute of Technology, 1999; p. 39 [La traducción es de la autora]



construir un dispositivo que aúna *performance*, instalación e imagen proyectada. La artista desliza sobre un *travelling* una cama de hospital sobre la que sitúa un proyector y dos espejos de distinto tamaño. Mientras arrastra la cama, con un movimiento horizontal, lineal y pausado, se proyecta en la pared la imagen de su cuerpo desnudo y en movimiento.<sup>5</sup> Esta bipresencia integra un cuerpo físico y un cuerpo virtual visibles en un mismo espacio, pero pertenecientes a tiempos distintos: el cuerpo real es en el presente y el virtual es una imagen del pasado. Al enfrentar ambos cuerpos (cuerpo físico e imagen fílmica) en el mismo espacio se plantea la cuestión “¿quién anima a quién?, ¿qué está más vivo, mi presencia real o mi presencia mediatizada?”. La luz, la sombra y la diferencia en el ritmo de movimientos focalizan la atención en la imagen virtual, más iluminada y más dinámica que el cuerpo físico tratado como una pieza más del engranaje que la artista ha construido.<sup>6</sup> De esta manera, el cuerpo real de la artista se somete a la imagen virtual que la representa y, desafiando los límites entre la naturaleza de ambos cuerpos, Valldosera diseña una acción que es en realidad una extensión de su cuerpo donde ella es *voyeur* de sí misma, de ese *otro cuerpo* que parece ser más real que su presencia física. La acción concluye con una corporalidad reducida a sombra: ambos cuerpos -real y virtual- interaccionan en penumbra ante un espectador incapaz de distinguir los límites entre realidad y virtualidad.

Uno de los efectos de la bipresencia cuando ésta duplica la imagen corporal en espacios físicos diferentes es la deslocalización del cuerpo. En las acciones difundidas por Internet, esta consecuencia se manifiesta con claridad, pero también es un procedimiento que puede llevarse a cabo con el vídeo. Durante una semana de trabajo en proceso en Tabacalera de Madrid, Jumana Emil Abboud rescató de la antigua fábrica algunos elementos tangibles que hacían referencia a la actividad que en el pasado tuvo lugar en este espacio. Los objetos encontrados -dos imágenes femeninas representadas como “España” y “Fortuna”- eran en realidad restos y testimonios de una ausencia. Este lugar repleto de objetos, pero libre de cuerpos y deshabitado, sirvió de inspiración para recuperar su memoria. Su

<sup>5</sup> Véase *Eulalia Valldosera*, Documental emitido en *Metrópolis*, RTVE, 8 de junio de 2009. Disponible en <http://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-eulalia-valldosera/521110>.

<sup>6</sup> AA.VV., *Eulàlia Valldosera, Works 1990-2000*, Fundació Antoni Tàpies, Barcelona; Witt de With, Rotterdam, 2000; pp. 60-61.



intervención dio lugar a la pieza *Las cigarreras: España/Fortuna* (2010) para la que Abboud reconstruyó un vestuario reutilizando las puertas originales de las cabinas donde las trabajadoras se cambiaban de ropa al inicio y final de cada jornada. Durante dos horas, la artista, aislada en un reducido espacio circular, manipulaba distintas prendas que colocaba o retiraba de su cuerpo y de las puertas que limitaban el espacio. Mediante el acto íntimo de vestirse y desnudarse rememora las ausencias corporales de un colectivo hoy ausente ante nuestros ojos, pero perceptiblemente presentes a través de los objetos abandonados.



*Las cigarreras: España/Fortuna* (2010) - Jumana Emil Abboud - Foto: Zara Rodriguez

Una cámara que registraba todos sus movimientos transmitía la imagen a otro espacio de la fábrica, en concreto a una galería situada en la entrada, de manera que el espectador, al iniciar el recorrido, se encontraba primero con la imagen virtual -aparentemente una videoacción- para descubrir después una acción *in situ*. Esta acción transcurre simultáneamente en dos espacios distintos y a diferencia de la pieza de Valldosera, Abboud no se enfrenta ni convive con su imagen virtual, más bien proyecta su imagen hacia un observador desconocido que no está situado frente a ella. El espectador está invitado a entrar en el mecanismo,



aunque una vez en la sala pierde la referencia *objetiva* de lo que está sucediendo. Solo a través de la imagen virtual es posible observar el cuerpo de la artista y su espacio de acción. La presencia en la sala incita a caminar alrededor de la instalación buscando entre la luz y el movimiento un cuerpo que se oculta tras cristales translúcidos. El objetivo de la cámara es, en esta pieza, un *ojo-voyeur* que descubre al espectador la acción oculta en el espacio real y así la artista privilegia la mirada de la imagen virtual sobre la imagen real. La manera en que Abboud gestiona la bipresencia en esta acción se asemeja a los procesos de transmisión de imágenes en movimiento a través de Internet y las webcam, pero le sirve también como pretexto para abordar cuestiones como la memoria individual y colectiva, la intimidad y la *extimidad*, lo público y lo privado o el cuerpo individual y colectivo.



*Las cigarreras: España/Fortuna (2010) - Jumana Emil Abboud - Foto: Zara Rodriguez*



En el proceso de deslocalización del cuerpo, la imagen representada puede sufrir alteraciones y esto ocurre cuando los dispositivos tecnológicos traducen la imagen a símbolo. Desde 2004, el finlandés Antti Laitinen ha llevado a cabo la acción *Walk the Line* autorretratándose sobre distintas ciudades del mundo. El artista imprime su rostro en el mapa de la ciudad en cuestión y provisto de un Sistema de Posicionamiento Global (GPS) recorre las calles de la ciudad siguiendo la línea que marca el contorno de su rostro. La ruta es detectada por el GPS y se difunde a través de la red mostrando su retrato que es redibujado por un píxel en movimiento. La acción se propone para ser vivida a través de Internet de manera que el espectador observa un cuerpo convertido en signo. Un pequeño punto rojo, que circula de manera autónoma por la pantalla, es el símbolo de un cuerpo físico que es en realidad el que ejecuta la acción. El espectador no comparte un espacio con el artista, sino que pasa a ser intérprete de su espacio, su tiempo, su cuerpo y en definitiva, su experiencia caminando por la ciudad. Ante el movimiento del punto rojo es posible imaginar el espacio real en que se encuentra y deducir situaciones a partir de los movimientos del píxel. A través de internet, la pantalla y la interfaz, el cuerpo se proyecta a múltiples espacios, por tanto, la bipresencia se amplía al concepto de multipresencia. La difusión en red de la acción proyecta una imagen corporal que, aunque esté reflejada como símbolo, es visible en tiempo real y en un número indefinido de espacios alterando así el concepto básico del *aquí y ahora*.

19:02:34



*Walk The Line* (2010) Antti Laitinen – Foto: Zara Rodriguez



Así pues, el arte de acción, que surge como un arte basado en la experiencia directa entre el artista y el espectador donde la presencia es una vivencia física cuerpo a cuerpo, ha desarrollado otros caminos de experimentación que modifican los conceptos de tiempo, espacio y presencia mediante la incorporación del vídeo, la fotografía e Internet. A través de estos medios, se advierte cómo la presencia ya no es necesariamente física, sino que puede extenderse a otros espacios gracias a un entorno virtual. Los cuerpos se convierten en una imagen-representación del cuerpo real y su observación está mediatizada por dispositivos como el monitor de vídeo, la pantalla de ordenador, la webcam o la interfaz. De este modo, la presencia física, directa y multisensorial se transforma en una presencia virtual, indirecta y bisensorial. La experiencia corporal directa se deslocaliza, ya que no es necesario encontrarse en el mismo espacio que el artista para presenciar la acción. Al ampliar el espacio de acción a ámbitos virtuales se interfiere en la percepción del tiempo real, del espacio físico concreto y de la entidad corporal, aunque no por ello se construyen ficciones ajenas a la realidad, más bien se generan espacios intermedios donde lo ficcional es otra imagen posible de lo real. Las imágenes percibidas son representaciones digitales y electrónicas y, en casos como el de Antti Laitinen, requieren una interpretación del signo para reconstruir la imagen del cuerpo. Por tanto, las relaciones que se establecen son en numerosos casos más representacionales que directas<sup>7</sup> y se producen en un nuevo espacio social donde prima la ausencia de cuerpos físicos y se potencia la interacción mental. Son imágenes que nos presentan una realidad que conecta cuerpos, espacios y tiempos diluyendo los límites entre lo tangible e intangible, lo físico y lo virtual, lo objetivo y lo subjetivo, lo real y lo ficcional y que, siguiendo los términos de Echeverría, nos introducen en una *realidad expandida*.

[zara.prieto@arte-a.org](mailto:zara.prieto@arte-a.org)

---

<sup>7</sup> Javier Echeverría, ob.cit., p. 20.



**Abstract:**

The introduction of the camera in ephemeral practices has altered the concept of linear time and the unidirectional reception of the action. With a similar process, Internet —as a creative and diffusion space— has multiplied reception channels and thus, it has modified the concepts of time(s), space(s) and presence(s).

Through specific examples that explore the intermediate space between camera-body-eye, this proposal analyzes the treatment of the body in some ephemeral practices that use audiovisual technologies, to reflect on its influence in the space of the action. Furthermore, it will appreciate to what extent certain concepts, such as presence, absence, time, body and perception, are altered/distorted.

**Palabras clave:** cuerpo, cámara, arte de acción, performance, *webcam*.

**Keywords:** body, camera, Live Art, Performance Art, webcam.