

Arte y cuerpo: recorridos hacia la unión de

video y danza

Paula Villegas H

villegaspaulac@gmail.com

Doctoranda de la Universidad de Salamanca, Máster en Producción Artística de la Universidad Politécnica de Valencia. Becaria de doctorado Banco Santander/Universidad de Salamanca 2006–2009. Licenciada en Bellas Artes y Comunicación Social.

Resumen

Las relaciones entre arte y cuerpo y la combinación de medios, conocimientos y prácticas dan origen a nuevas maneras de hacer que llevan al arte a desplazar sus límites, replanteando el concepto de obra. El encuentro de video y danza hace parte de esas prácticas, ampliando las relaciones entre imagen en movimiento y cuerpo en movimiento. Una práctica que hereda la experiencia del arte con el cuerpo, tanto en sus formas de representación como cuando es en sí mismo soporte de la obra.

Palabras claves

Arte, cuerpo, danza, video, espacio, movimiento, tiempo, performance.

Title

Art and body: routes to the bold between video and dance

Abstract

The relations between art and body and the mixture of media, knowledge and practices generate new ways to create, moving the border and the conception of the artwork. The union of video and dance take place inside these practices expanding the relations between image in movement and body in movement. This practice takes elements from the experience of this relation between art and body as form of representation and as a support of the work.

Keyword

Art, body, dance, video, movement, time performance

Recibido: Agosto 6 de 2009

Aprobado: Septiembre 18 de 2009

Arte y cuerpo: recorridos hacia la unión de video y danza*

Paula Villegas H

A lo largo de la historia, la relación del hombre con el cuerpo ha sido constantemente replanteada y cambiada a partir de lo social, los imaginarios colectivos, la vida diaria, la muerte y otras preguntas que se suscitaban a lo largo de la existencia humana. Considero bastante difícil definir lo que nombramos como cuerpo, pues la materialidad de esta palabra puede ser encarnada por todo lo que habitamos, todo lo que nos rodea y todo lo que nos rodea. El cuerpo, su memoria y su proyección necesitan de ser presente para dejarse cargar por significados de su historia y de su devenir. No sabría decir cuál es entonces la temporalidad del cuerpo; su pasado está compuesto por el rastro, la huella y la marca; ésta es, tal vez, una de las maneras como se abstrae el cuerpo y se hace obra; es la comprensión de él en el nivel de la poética, es lo que crea en la experiencia de su existencia. Es precisamente la abstracción de la memoria que sustenta la experiencia humana y hace historia y, asimismo, obra.

Por otro lado, está la relación del presente con el cuerpo. La experiencia actual del hombre con éste es una vertiginosa carrera hacia los extremos. El cuerpo humano se ha convertido en el soporte de innumerables experiencias que parecen no tener límites. Esta visión del cuerpo como soporte ha superado esta literalidad que pareciera acabarse en la piel y superando este límite la vivencia actual del cuerpo, va hasta todo aquello que lo conecta con el exterior, como un viaje desde el profundo interior de sus entrañas hasta el lugar donde se eliminan todos sus residuos. El cuerpo humano se presenta como un medio necesario para existir. Existir es tener cuerpo.

* Este artículo hace parte del proceso de investigación realizado en la Universidad de Salamanca para la obtención del DEA (Diploma de Estudios Avanzados) en el programa de doctorado "Situación del Arte en el momento actual" coordinado por la Facultad de Historia del Arte y Bellas Artes.

El arte ha estudiado el cuerpo desde diversos puntos de vista, ha estado de la mano de la ciencia desde el inicio del estudio de la anatomía hasta el plano subjetivo de la poesía. Es claro que el concepto del cuerpo ha cambiado a lo largo de la historia, el horizonte hacia el futuro está dinamizado y dinamitado por todo el conocimiento humano, está en la encrucijada de saberes y en la urgencia contemporánea de la experimentación y la innovación. Un momento con un espectro tan amplio, que pasa por la revisión de la identidad y la anatomía, por el estudio de los simples movimientos cotidianos y los gestos hasta el cuerpo y sus prótesis llevado a su máxima expresión por la ciencia, el cuerpo como lienzo y mármol que encarna obras vivientes e incluso su decadencia: la idea del cuerpo obsoleto de Stellarc.

El cuerpo humano ha conocido su apogeo plástico a partir de la prehistoria. El discurrir del tiempo ha visto efectuar sus variaciones, sus desarrollos, sus enmiendas, sus deformaciones más o menos profesionales, siguiendo un transformismo que no tiene de eterno más que su cambio permanente (Ramírez, 2003, 14).

Trabajar el tema del arte contemporáneo y el cuerpo es una tarea difícil, dados la cantidad de información que se genera constantemente, la desvirtuación de las fronteras en el arte, el trabajo con tecnologías mecánicas y biológicas y la expansión de los límites de la corporalidad. A lo largo de la historia del arte, los medios de representación han trabajado sobre el cuerpo. Éste ha sido medido y canonizado y ha estado en medio de la discusión de la representación. En la historia de la pintura, la escultura, la fotografía y su relación con el cuerpo, pudiéramos seguir los cambios de paradigma de la historia del arte, de la figuración a la abstracción y posteriormente al concepto y las acciones. Con la llegada de la fotografía, la pintura termina de liberarse de la representación mimética y ambas emprenden una búsqueda de observación y registro del cuerpo en movimiento. En principio, es una manera de registro importante en la construcción de noción de cuerpo y se empieza por indagar lo que conocemos de él.

De nuestro cuerpo, conocemos algunas partes, las visibles, pero no sabemos a ciencia cierta qué espacio ocupa, ni qué distancia hay de un miembro a otro. A esta “cosa” le pertenecen toda clase de modificaciones, los movimientos y la quietud, no tiene pasado, es puro acontecimiento. Este es el cuerpo que Valery llama Primer Cuerpo; está constituido por lo más próximo y a la vez lo más lejano, el cuerpo, mi cuerpo. Hablamos

desde él, pero nos referimos a él como una cosa que poseemos “pero, para nosotros, no es completamente una cosa; y nos pertenece un poco menos de lo que nosotros le pertenecemos a él (...). Este cuerpo es el objeto más importante y no hay palabra que nombre todo aquello que recoge la sustancia de nuestra presencia, de todo lo que es y de todo lo posible” (Valéry, 1991, 398).

Para Valéry es el Segundo Cuerpo el que es recogido por el arte, es el que ven los demás, asumiéndonos nosotros mismos como espectadores de nuestro propio cuerpo. Es el cuerpo volcado hacia el exterior, porque de su interior poco conocemos y pocas son las posibilidades de actuar sobre él. Es el que

nos devuelve, más o menos, el espejo y los retratos. Es el que tiene una forma y el que captan las artes; aquel sobre el cual las telas, los ornatos, los revestimientos se ajustan. (...) Este mismo cuerpo es el que fue tan caro a Narciso (...). Pero el conocimiento sobre el segundo cuerpo apenas va más lejos que la mirada sobre una superficie. (...) Todas las facultades de acción se hallan vueltas hacia el “mundo exterior”, de tal modo que se podría llamar mundo exterior a lo que puede ser afectado por medios de acción; por ejemplo, todo lo que yo veo puede transformarse por mi movimiento: yo actuó sobre mi entorno, pero no sé a través de qué mecanismos (Valéry, 1991, 399).

Los medios y el arte continúan ese camino de reconocimiento del cuerpo desde su exterior, su movimiento, sus partes, su percepción, su desintegración, su fragmentación, su envejecimiento; todo lo que su exterior refleja. Es el trabajo de artistas como John Coplans¹, que además de ser espectador de sí mismo hace un registro del cuerpo que envejece, de sus diferentes composiciones y fragmentos y juega con las posibilidades de la fotografía para reforzar sus intenciones entre lo banal y lo bello. Explora las características que, según Benjamin, hacen a la fotografía atender contra la obra de arte, entre ellas la posibilidad de viajar por la imagen, desde lo macro a lo micro y naturalizar la mirada de la cámara, que lentamente intentará sustituir la mirada del ojo².

Esta exploración de la imagen del cuerpo es importante porque nos da luces sobre la manera como el arte lo ha observado. No sólo por la mirada sobre su composición, su fragmentación y su percepción, sino por la modificación de la idea del cuerpo como un objeto que es pura acción, aunque ésta sea permanecer quieto o dormido y por el evidente afán de descubrir todos los rincones de una cartografía tan compleja. El arte, en sus búsquedas y sus relaciones con el cuerpo, ha superado el

1. Hay diferentes opiniones acerca de la obra de John Coplans. También está lo que lo caracteriza como una presencia irónica y divertida sobre los temas que rigen la representación del cuerpo del hombre y los conceptos de masculinidad que es el deber estar presentes. La paradoja de estar insistentemente un cuerpo joven y decrepito (siempre el del propio artista) en una sociedad donde la salud física se considera la única fuente posible a mostrar (...) da cuenta de un trabajo profundamente singular y con determinadas actitudes culturales (Cortés, 2003, 237).

2. Aunque estemos hablando de la fotografía, este párrafo de Benjamin acerca de la mirada que hace la cámara de cine nos sirve de analogía para comprender el cambio de perspectiva que inducen los medios sobre la percepción visual y, por tanto, sobre las maneras de interpretar lo que se ve. “(...) y aquí es donde interviene la cámara con sus medios auxiliares, sus subidas y sus bajadas, sus cortes y su capacidad aisladora, sus dilataciones y arrezagamientos de un decurso, sus ampliaciones y disminuciones. Por su virtud experimentamos el inconsciente óptico, igual que por medio del psicoanálisis nos enteramos del inconsciente psíquico” (Benjamin, 1972, 46).

John Coplans,
Self portrait
(Hands Spread
Fingers), 1987.

límite que separa el interior del exterior y, ciertamente, ha llegado hasta sus entrañas. El dolor, por ejemplo, ha sido el medio y la obra en el caso de Gina Pane o han sido los flujos vitales o los movimientos involuntarios de algunos músculos los que determinan los movimientos de las extremidades—prótesis de Stellarc.

Otra parte importante del trabajo hecho por el arte en relación con el cuerpo es el proceso que sufre éste en la escultura, no sólo por ser también objeto de representación sino por la ampliación que hace del concepto de espacio. Hay que observar que, en sentido general, tanto la pintura, como la fotografía y la escultura, a la hora de representar el cuerpo, han intentado capturar un momento, detener el tiempo, representar el instante. Cuestión que cambian radicalmente con la aparición de mecanismos que permiten registrar el movimiento constituyendo una noción diferente del tiempo. Esto puede resultar paradójico, dado que, mientras el registro que se podía hacer del movimiento del cuerpo representaba sólo un instante, la obra permanecía con un carácter y una intención de eternidad. Los medios que permitieron grabarlo, darle una duración en el tiempo y reproducirlo son precisamente los que le dan a la obra el carácter efímero. La imagen de la pintura generalmente es total y unitaria, la imagen de la cámara es fragmentaria y aquí se encuentra el valor de lo temporal, porque es precisamente la unión de fragmentos en el tiempo lo que logrará armar imágenes y, más que eso, acciones unitarias.

Por su parte, la escultura también hace un aporte importante en la relación entre arte y cuerpo, pues sus procesos también son retomados en el intento de establecer las fuentes de las que bebe la videodanza. La historia de la escultura del siglo XX podría definirse como un proceso de desmaterialización del objeto escultórico y, con esto, de expansión del cuerpo en el espacio, logrando una inversión del espacio plástico que tiene grandes repercusiones en la recepción de la obra de arte; y el espectador no es el que rodea el (los) objeto(s), sino el objeto el que rodea al espectador; además del interés por el registro del cuerpo en movimiento, éste es el principal aporte de la escultura al tema que interesa



a este texto: la concepción del espacio de exhibición como un espacio donde también reside la acción, dándole así un carácter escenográfico a la obra. Durante los años sesenta, surgieron formas de trabajo que heredaban parte de ese bagaje de la escultura y que se encontraron en el camino con la experimentación hecha por el grupo Fluxus, en el que cualquier objeto cotidiano era susceptible de convertirse en una obra de arte. La categoría de lo espacial cobra importancia y empieza un proceso de formas de experimentación, *performance art*, *environment*, *land art*, instalación: “Una serie de proyectos contemporáneos sobre el cuerpo, la mayoría de ellos turbadoramente radicales en su naturaleza, derivan su fuerza del empleo por parte del artista de su propio cuerpo, en el que se actúa, se penetra, se altera” (Flynn, 2000, 58).

A finales de los años sesenta Bruce Mclean, algunas veces en compañía de Gilbert y George, hace de su cuerpo una escultura viviente retomando y citando poses de pinturas famosas. El trabajo de McLean está completamente ligado a su tiempo y responde al rechazo de lo figurativo que se dio a finales de los años cincuenta y al trabajo con la escultura geométrica–abstracta desarrollada por artistas como John Chamberlain, Mark di Suvero, David Smith y Anthony Caro. Su postura crítica frente al formalismo hace que su trabajo se llene de contenido y se ligue al contexto social, característica que lo hacía funcionar también fuera del espacio expositivo. Tenía siempre como modelo el cuerpo humano y la puesta en obra de sí mismo lo acercaba a la escultura figurativa, aunque en principio fuera uno de los motivos que combatía.

Por su parte, Erwin Wurm realiza *One Minute Sculptures*. En ellas, el artista invita al espectador a hacer parte activa de la obra. “El artista utiliza objetos ya preparados, como frutas, lápices, muebles o ropas que va colocando en los soportes de la sala de exposiciones y que son ofrecidos para su empleo por el espectador, se rompe el espacio que suele distanciar la obra del espectador, quien se convierte en objeto de exposición con su participación en la obra” (Reeh, 2007, 112). Según un material preparado por el artista, el espectador realiza varias acciones en las que no importan tanto las posibles situaciones como la creación en sí misma de la obra por parte del espectador.

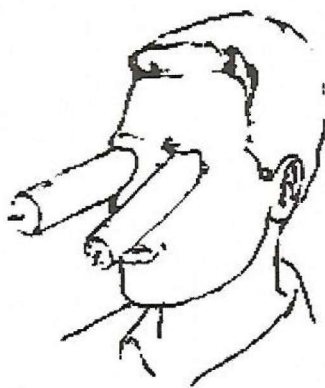
Wurm despoja a los objetos cotidianos de su función y los usa según sus valores físicos: forma, peso, volumen, firmeza. Para Wurm, el cuerpo es una escultura viviente que constantemente está en transformación.

Un componente clave que se incluye en la acción es el tiempo, elemento que será constitutivo en el trabajo con videoartistas como Bruce Nauman, Dan Graham o Vito Aconcci, pues, utilizando cámaras y películas, hicieron del cuerpo y su relación con el espacio el centro de atención. La experimentación del cuerpo con el video se ha dado en muchos espacios y atmósferas, en la intimidad del taller o la vivienda del artista, en la galería y en el teatro. Podría generalizarse diciendo que, desde la experimentación del arte con el video, la relación ha sido autobiográfica, característica que va en contra de la vocación del medio y apela a su capacidad, ya no de ocupar lo público, sino lo privado.

El video empieza a jugar papel clave cuando supera su condición de simple instrumento de registro; el *performance*, las acciones y los *happenings* empiezan a demandar una participación más activa de la cámara, pero en principio no explotan toda la capacidad del video, aprovechan el marco, la concepción de encuadre, entrar y salir de escena, la posición del cuerpo, en general toda la puesta en escena, pero generalmente hecha de manera minimalista. El aprovechamiento del video amplía las posibilidades de la obra que ahora está constituida básicamente por tiempo y espacio, donde intervienen el cuerpo del artista y sus acciones, la presencia del espectador y la imagen.

Las instalaciones ocupan actualmente un espacio fronterizo entre el arte objetual y conceptual, entre la escultura y el *performance* y —cuando incorporan imágenes en movimiento o el lenguaje de la palabra— entre la escenografía y la narratividad. La imagen de video se hace escultura, se amalgama con toda clase de materiales y adopta todas las formas imaginables (Pérez, 1991, 51).

Entre 1969 y 1973, Dan Graham trabaja sobre la relación entre cámara, espacio y movimiento. Para Dan Graham, el acto de filmar es escultórico, puesto que, dadas las condiciones de la cámara y su perspectiva, fragmenta la unidad y la re—constituye mediante el movimiento. La noción de espacio que suele crear con su obra no establece ninguna jerarquía.



Erwin Wurm,

One Minute Sculptures,
1998–2006, bocetos.

El espacio es neutro, no hay parte anterior ni posterior, una idea de espacio escultórico que se acerca mucho y casi se superpone a la idea de escenografía que propone la nueva danza a partir de la experiencia de Cage y Cunningham.

Performance y video abren un nuevo espacio para el encuentro y confluencia de artistas procedentes de los más variados medios y tendencias, desde la pintura hasta la música, desde el teatro a la danza, desde el *Body Art*, al arte *minimal*, desde el arte pop al conceptual y procesual. Aunque las semejanzas entre performance y teatro son evidentes, la nueva práctica artística no surge del teatro sino de las artes plásticas y de la nueva danza (Pérez, 1991, 76).

Por su parte la danza y la música hacen también su aporte en esta acumulación de conocimientos y prácticas. La creación coreográfica es en sí la que pone en escena la experimentación con el cuerpo, está constituida principalmente por tres elementos: el cuerpo humano, el tiempo y el espacio. La coreografía es básicamente el movimiento del cuerpo en un espacio a lo largo de una determinada duración de tiempo, es la combinación creativa de los tres elementos mencionados. Para lograrlo, el coreógrafo utiliza el fraccionamiento de todos ellos como su principal herramienta.

La relación de la danza con otros medios empieza a partir del trabajo interdisciplinario entre profesionales del cuerpo y el sonido; compositores, músicos, bailarines y coreógrafos empiezan a trabajar para lograr obras en las que cada parte es asumida como un medio de expresión independiente. Los pioneros en este proceso de experimentación fueron el músico John Cage y el bailarín Merce Cunningham. En 1937, el compositor y músico John Cage escribe el manifiesto "El futuro de la música"; en él, se considera que todos los ruidos cotidianos pueden generar, o son en sí mismos, una composición musical.

Desde 1943, John Cage y Merce Cunningham empezarán un largo camino de trabajo interdisciplinario que marcará un proceso de experimentación con resultados que aún hoy continúan vigentes. El trabajo de Cage fue importante porque fue él quien impuso el espíritu creativo a partir de lo cotidiano, compartiendo la exploración de Cunningham que trabajaba análogamente sobre las posibilidades del cuerpo y la experimentación en el proceso de escenificación de la danza, proceso en el cual hubo una disolución de la relación música-movimiento y, con esto, consecuencias en la percepción del tiempo y del ritmo.

La danza y la música se encuentran ahora sin subordinarse la una a la otra, fenómeno que posteriormente ocurrirá en la integración de otras artes en la puesta en escena.

Arte y perturbación: volver sobre el poder mágico del arte

Muchas de las prácticas que hemos nombrado han aparecido en los bordes de lo que se considera obra de arte. A lo largo de la historia, el concepto de arte ha cambiado constantemente, “el arte se muestra como experiencia inestable” (Danto, 2004). En el proceso de mutación han surgido nuevas formas que “se encuentran marcadas por una curiosa naturaleza efímera e indefinida”. A éstas, Arthur Danto las llamará artes de la perturbación. Establece una relación con el significado de perturbación, que tiene connotaciones cercanas al disturbio. Llevar al límite de lo soportable compromete la realidad de una forma que, según Danto, no hacen las artes tradicionales ni sus descendientes.

De esta categoría instaurada por Danto, interesa la posibilidad del arte de ser un concepto en evolución y de cambiar el panorama de recepción de la obra. Como ejemplo de obra de arte perturbadora, Danto cita *Deadman* (1982) de Chris Burden, obra en la que el artista se introduce en un saco que es puesto en una autopista de California, sin consecuencias mortales, aunque la obra incluye posibilidades de muerte en sus límites. Hay otros ejemplos en los que se pone en juego, no sólo la vida del artista, sino del espectador, convirtiendo la decisión de asistir a una exposición en un asunto de vida o muerte, una decisión existencial. La diferencia de la relación con el público es que ubica la obra en una dimensión espacio-temporal determinada y abre las posibilidades de las consecuencias, siendo éstas tan desconocidas para el artista como para el público. El “arte perturbador” tiene la intención de volver sobre el poder mágico del arte, refiriéndose a obras poseídas por un espíritu verdadero, no representado sino explícitamente contenido.

Danto hace un recorrido por el teatro, heredado por los griegos de los rituales dionisiacos y transformado de tal manera que el hierofante pasa a ser un actor y los celebrantes el público, una transformación no tanto religiosa como artística. En la primera instancia, se asiste a una representación en la que el espíritu del espectador (celebrante) no debe salir intacto. Ése es el espectador al que apela el arte perturbador, un espectador que hace los pactos de ficción y que dirige su espíritu hacia una representación, una realidad latente. En esta medida, la perturbación

de la que hablamos no es aquella que tiene que ver con lo terrible sino con la confusión: dejar afectar una parte profunda de nuestro ser. El arte perturbador intenta eliminar esa distancia que se estableció en todos los niveles entre el hierofante/actor y celebrantes/espectador.

Dos puntos clave en el encuentro entre video y danza

Contemporáneamente, el trabajo que resulta de la combinación de danza y medios tiene dos vertientes: una que se dedica a la exploración del video y la otra a la exploración de la escenografía y los nuevos medios. La primera de ellas tiene su máxima expresión en las posibilidades de los medios audiovisuales, la experimentación con el ritmo, el tiempo, la elipsis, viaje de lugares, fragmentación del cuerpo y el movimiento; estar dentro del campo de acción, así como potenciar las posibilidades en la experimentación con el lenguaje del medio, creando obras que van y vienen, aprovechando diferentes narrativas y géneros, como el argumental, el documental y, claro está, el videoarte.

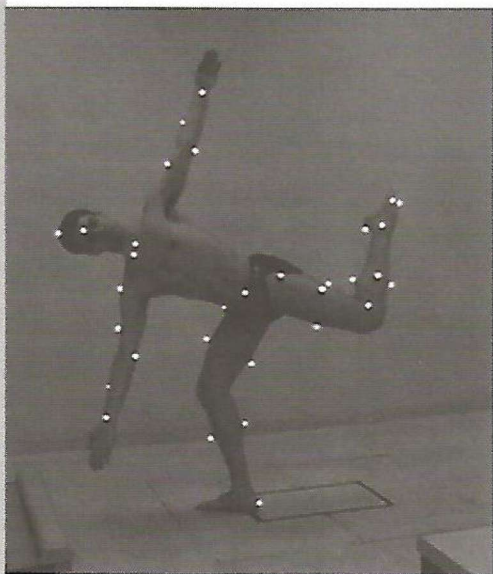
Las primeras creaciones que se inscriben en este género se realizan entre 1987 y 1989. Entre ellas, se encuentran los trabajos realizados por la belga Anne Teresa de Keersmaeker, *Hoppla* del canadiense Wolfgang Kolb (1989), *La la la Human Sex Duo N.1* de Edward Lock y Bernard Herbert (1987) y los franceses Daniel Larrieu y Jean Luis le Tacon, coreógrafo y realizador respectivamente, con *Waterproof* (1988).

Por otro lado, está la vertiente que es inaugurada por Cage y Cunningham; en ella, el espacio y el cuerpo se “sensibilizan” con los medios. Son importantes la dimensión coreográfica y espacial, la actualización de la puesta en escena y los límites del cuerpo a través de los medios y la interactividad. Esta vertiente lleva al extremo las posibilidades del cuerpo y del espacio, hereda toda la experimentación de la danza y la escultura como un proceso de desmaterialización del cuerpo en el espacio y el tiempo y se nutre de toda la experimentación técnica realizada por artistas que cuestionan las relaciones entre cuerpo y tecnología, cuerpo en sí mismo y cuerpo y prótesis.

El escenario se vuelve sensible y habilita el espacio para dejarse intervenir por el cuerpo. La interacción de éste en el espacio es lo que activará o desencadenará otro tipo de manifestaciones en la imagen o el sonido. Por esta vertiente, el trabajo interdisciplinario se da también en el desarrollo de *softwares* que permiten esa sensibilización y acotar muy bien

las posibilidades de movimiento del cuerpo. Se incluyen sensores tanto en el espacio como en el cuerpo del bailarín; la interactividad es en directo, como una actualización del concepto de puesta en obra; la colaboración del video, los medios digitales, bailarines y coreógrafos permiten esta actualización del espectáculo de danza en directo.

Imagen del
proceso de puesta
en obra de Merce
Cunningham



3. A su vez la experimentación del videoarte es la actualización de algunos procesos iniciados con el cine durante las vanguardias de principio del siglo XX. Una vertiente del cine que apela a un ejercicio más libre de la imaginación. Algunos de sus principales creadores son Viking Eggelin, Walter Ruttmann y Hans Richter, Fernand Léger, Luis Buñuel, Antonin Artaud, Man Ray o Jean Cocteau.

Los diferentes “media” (teleobjetivos, aparatos de fotos, cámaras, pantallas de video, televisión) actúan aquí sobre el cuerpo del espacio, como microscopios destinados a agrandar lo infinitamente pequeño, a reducir lo infinitamente grande y a focalizar la atención del público sobre espacios físicos restringidos arbitrariamente, recortados por el deseo del *performer* que los transforma en espacios imaginarios, zonas de paso de sus flujos y de sus fantasmas personales (Feral, 1993, 215).

Según Claudia Rosiny (1999, 109), la videodanza en sí misma no es una nueva forma de arte, es más bien un momento en el que la herencia estética y el avance de los mecanismos de percepción se dejan llevar por otros –nuevos– caminos del arte. La videodanza hace parte del amplio panorama de la evolución hacia el trabajo integrador de diferentes medios y tiene como herramientas de trabajo la evolución, no sólo de medios y técnicas, sino del concepto de arte en sí mismo.

Por ser generalmente llevado a cabo colectivamente, permite integrar diferentes ámbitos del arte y, por eso mismo, acumula y hereda todas las rupturas. Por un lado, aprovecha todo el proceso audiovisual del cine experimental, *Expanded Cinema*, y todas las posibilidades técnicas del video, principalmente la experimentación del videoarte³, un “género” que va en contra de las estructuras clásicas de la narración, así como contra la pretensión del realismo cinematográfico. Por otro lado, está todo el camino de experimentación con el sonido, como en el caso de John Cage, ámbito que recupera y potencia la capacidad del *ready-made*, configurándose éste como el espíritu que buscan casi todas las creaciones que marcan el inicio de la videodanza. Música, cuerpo, objeto, pintura y demás expresiones reunidas en esta práctica artística tienen una búsqueda fundamental en la vida y su cotidianidad: sus objetos, sus ritmos, sus movimientos.

La videodanza está también influenciada por el proceso de la escultura, el manejo del espacio, la desmaterialización del objeto, el cuerpo como soporte y, cada vez más, el espacio de la obra como un

espacio escenográfico sensible que potencia y actualiza una categoría estética muy importante en la contemporaneidad: la interactividad. Y, por último, todo el proceso de rupturas que hace la danza con los convencionalismos del academicismo clásico, toda la exploración con el cuerpo, el movimiento, la coreografía y el espacio pasando por el nuevo aire de la Danza Moderna hasta las propuestas eclécticas que se funden con el *performance* a partir de la nueva danza.

La videodanza puede entenderse entonces como un proceso de encuentros y desencuentros entre los medios del arte y el cuerpo como soporte y/o como parte expresiva de la obra. Un recorrido por los caminos del arte que crea un género que refleja la concepción actual del cuerpo y la experiencia límite de éste en el arte contemporáneo como una experiencia perturbadora. Además se le suma a este mapa la complejización del rol del espectador, que es inherente al carácter difuso de la obra de arte contemporánea que va y viene indistintamente de lo simbólico a lo conceptual, lo puramente abstracto y lo efímero.

Bibliografía

- Benjamin, Walter. (1972). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Traducción de J. Aguirre Salamanca. Madrid: Taurus.
- Cortés, José. (2003). Masculinidad y representación. En Hernández, D., *Arte, cuerpo y tecnología*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Danto, Arthur. (2004). Arte y perturbación. En Cruz, P., y Hernández, M. (Eds), *Cartografías del cuerpo. La dimensión corporal en el arte contemporáneo*, 78–98. Murcia: CENDEAC.
- Deren, Maya. (1946). *Écrits sur l'art et le cinema*. Paris: Paris experimental.
- Feral, Josette. (1993). La performance y los media: la utilización de la imagen. En *Estudios sobre performance*. Sevilla: Centro Andaluz de Teatro.
- Flynn, Tom. (2002). *El Cuerpo en la escultura*. Madrid: Akal.
- Hernández, Domingo. (2003). *Arte, cuerpo y tecnología*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Pérez, José. (1991). *El arte del vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental*. Barcelona: RTVE y Ed. del Serbal.
- Ramírez, Juan. (2003). *Corpus solus. Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo*. Madrid: Siruela.
- Reeh, P. (2007). Esculturas vivientes. Escenificaciones del cuerpo. En Bruce McLean, Helen Chadwick y Erwin Wurm. En E. Schmidt, y J. Lebrero (comisarios), *Catálogo de la exposición: Ver Bailar*, 108–121. Sevilla: Centro Andaluz de Arte Contemporáneo y Museum für Gegenwartskunst Siegen.
- Rosiny, C. (1999). *Videotanz. Panorama einer intermedialen Kunstform*. Zurich: Chronos.
- Schmidt, Eva. y Lebrero, José. (comisarios). (2007). *Catálogo de la exposición: Ver Bailar*. Sevilla: Centro Andaluz de Arte Contemporáneo y Museum für Gegenwartskunst Siegen.
- Valéry, Paul. (1991). Reflexiones simples sobre el cuerpo. En Feher, M., Nadal, R., y Tazi,
- Ramona Nadaff, Nadia Tazi, Michel Feher (coordinadores). (1992). *Fragmentos para una historia del cuerpo humano*. Madrid: Taurus.