

## **Del arte en movimiento al film de danza. Experiencia directa.**

Manuel Adsuara Ruiz

### **1**

La representación del movimiento en las artes plásticas ha sido siempre un objetivo determinante de muchos artistas, pero que sólo se había dejado expresar en forma estática. Los antecedentes de los comienzos del arte visual y en movimiento, tienen también otras raíces, entre las que se incluye el interés tanto de los ingenieros científicos como de los artistas. Desde los primeros experimentos con mecanismos de relojería realizados en el siglo XVI hasta los complejos juguetes mecánicos del XVIII. ha existido un deseo de innovar con objetos que se movieran por sí mismos. Sin ignorar la estrecha relación que existe con la danza.

Cuando la escultura se vio libre de sus tradicionales limitaciones gracias a artistas como Marcel Duchamp (1887-1968), la situación necesaria para que el movimiento pudiera devenir una forma artística se encontró favorecida. Al tiempo que trabajaba para cambiar las ideas del pueblo respecto a lo que constituía una obra de arte, Duchamp creó su *Rueda de bicicleta* (1913) que fue la primera pieza “artística” móvil. Como su nombre indica, se trataba justamente de una rueda de bicicleta en posición invertida y montada sobre un taburete de madera. Aunque sus razones para producir esta pieza no fueron las de hacer una escultura móvil, la rueda podía moverse si alguien la empujaba.

A partir de Duchamp el movimiento ha sido muy utilizado en las artes plásticas de formas diversas. Se ha empleado para multiplicar las variaciones de composición de una obra, para poner de manifiesto la naturaleza mecánica de la sociedad y para introducir un elemento de tiempo en una obra. Los artistas visuales del movimiento han empleado desde ideas sencillas a las más complejas. El escultor constructivista ruso Naum Gabo (1890-1977) hizo en 1920 su “*Construcción cinética, onda erecta*”, accionada por un motor eléctrico; en contraste con la sencillez de la construcción de Gabo el “*Modulador de la luz y del espacio*” de László Moholy-Nagy (1890-1946) concebido en 1922 y realizado en 1930. Además de los elementos de movimiento y luz, Moholy-Nagy pensó

en acompañar la acción con una composición musical, pero esto nunca se consiguió a satisfacción. Este tipo de compleja composición visual fue explotada al máximo por el artista húngaro-francés Nicolás Schöffer (nacido en 1912), que construyó grandes torres de superficies reflectantes móviles y luces centelleantes.

## 2

A partir de los años 60, los artistas plásticos introducen el vídeo en sus creaciones artísticas y el televisor como soporte, y desde entonces, ha sido utilizado a lo largo de la historia del arte contemporáneo hasta nuestros días.

## 3

Así pues, iniciamos aquí un apartado en el que deberíamos añadir que el itinerario intelectual y experiencial del artista es, en sí mismo, un hecho creativo, y este puede encarnarse en estas obras, entendidas como una unidad de significación, pero en toda la amplitud conceptual del término; es decir, no sólo como substrato artístico, sino también como expresión visual. Las construcciones son el propio depósito conceptual del artista, y no importa que medio escoge para expresarse: bien con sillas o molinillos o peonzas, madera, hierro... materiales estos entendidos como expresión de un impulso narrativo que se materializa a través de los límites espaciales de la obra hecha, y que al espectador se le presenta como una redacción informativa o una carta preparada para ser leída por medio de su transformación visual en formatos diferentes a los convencionales (Pensemos en las Cajas de Marcel Duchamp, Joseph Cornell, etc...). Con ello se configura una simbiosis entre la teoría y la praxis: la obra en sí misma y la creación plástica perteneciente al espectador. De este modo, las obras reivindican la creación plástica en su sentido más amplio, al proponer otros soportes físicos diferentes a los tradicionalmente concebidos para la pintura y la escultura. El proceso creativo trasciende ahora las fórmulas artísticas convenidas, confirmando la intención de traspasar las repetitivas fórmulas de la pintura de lienzo y la escultura convencional. En sus obras, la relación entre imagen y receptor es siempre dialéctica, posición propia de aquellas certezas creativas de “estructura abierta”. Por ello, el contenido cognoscitivo

de su obra se nutre, por una parte, de los procesos mentales y sensoriales de los múltiples y distintos espectadores que experimentan estas creaciones visuales. Y, por otra, en ella se sugieren, tanto las influencias del entorno cultural y estético del creador como sus condicionantes humanos y sociológicos. Asimismo, el significado de sus piezas no solo viene determinado por el sentido de la proyección de sus formas, sino por todo aquello que las mismas evocan en su emplazamiento espacial. El "cosmos" vivencial, y por tanto plástico es complejo: preocupado por su entorno social y artístico, amante de lo urbano y tecnológico, pero también de los paisajes, fenómenos y elementos no contaminados por las operaciones humanas, esto es, de lo natural. En su contraposición artificio - naturaleza no se detecta un malestar hacia la cultura de su tiempo, hacia la civilización tecnológica, ni tampoco un afán de ironizar sobre ella; sino que la acepta con tolerancia, la misma que imprime el carácter del hombre positivo que, creyendo en la positividad de los cambios involutivos y evolutivos del quehacer humano, suelen traducir los hechos como procesos finalmente prolíficos.

La "obsesión" por el movimiento es, por las propias características materiales de éste, un signo metafórico de su positividad conceptual y, por la tecnicidad que les da vida. La obra, por tanto, se manifiesta como un reorientador de una verdad contemporánea: la existencia de la interacción, organizadora de casi la totalidad de los procesos y actos humanos, de lenguajes afines a lo natural y a lo artificial; para, con ello, intentarnos recordar que vivimos en un mundo de combinaciones, de múltiples criterios, de manifestaciones "intermedia" y de juicios relativos. Es por este motivo que se puede hablar "de dotar al espacio plástico de un aura enigmática e íntima", o "de materiales al servicio de una concepción estética silenciosa y ascética". Ascetismo, intimismo, silencio, aura o enigma, son categorías psíquicos-sensoriales que, de uno u otro modo, provocan las transformaciones espaciales y materiales de sus obras.

Y, al mismo tiempo, retoma una idea que estuvo presente desde que el hombre tomó conciencia de que podía intervenir en la naturaleza. El artefacto, como proyección humana y la naturaleza convivieron bajo el signo de los tiempos hasta hoy. Artefacto, artificio y arte tienen la misma raíz etimológica, para conformar, en su posible utilidad o inutilidad, el mismo carácter de manipulación sobre la materia. La creación, la construcción, es un ritual en el que se trasciende el tiempo, ya que, cuando se crea, se entra en otra dimensión, la de la subjetividad, la del silencio en el que va evolucionando sin controlar el tiempo.

Durante el 2012, realicé varios proyectos colaborativos en la Universidad de Sakarya, Turquía; y como resultado de esto, se produjeron dos proyectos audiovisuales, concretamente dos filmes, utilizando la técnica cinematográfica para conseguir una sensación de conexión entre diferentes planos, lo que se denomina *râcord*, ya sea de movimiento, luz o velocidad.

Se trataba además de un proyecto de fusión, puesto que la grabación de danzas tradicionales turcas descontextualizadas, en un ámbito ajeno a su origen como lo fue el teatro de una gran ciudad y editado utilizando como base una composición musical contemporánea, creada para tal fin, nos permitió desarrollar al máximo esta idea de fusión que decidimos utilizar como precursor del mismo.

Las primeras propuestas realizadas, supusieron un punto de inflexión en mi producción artística al conseguir que la visión multiperspectiva obtenida de la grabación de imágenes o la edición de vídeo alcanzara un grado de montaje técnico máximo. Apareciendo la necesidad de búsqueda de otros medios para conseguir dicho fin mediante la transferencia del formato bidimensional del vídeo al tridimensional de la instalación multidisciplinar.

Desde estos planteamientos surge la idea de utilizar el film de danza como excusa, dentro de la instalación multidisciplinar, y más allá de la producción audiovisual, la obra se convierte en una instalación donde la unidad escultórica, se convierte en el elemento que vertebra el espacio, y nos ofrece una visión diferente del trabajo proveniente del mundo bidimensional de la imagen en movimiento, al tridimensional propio de la escultura.

Una de las principales ventajas que ofrece el formato vídeo, es la facilidad instantánea para describir la realidad, pero la realidad se compone de distintos puntos de vista que se escapan a la mirada más atenta, y es por ello que la multitud de pantallas que conforman la pieza, televisándola en momentos diferentes, permite al público no solo

ver los diferentes puntos de vista, sino volver atrás o adelante sin la necesidad de la utilización de un *flashback* o *flashforward* que post ponga o ante ponga la acción respectivamente, de ahí que la interactividad juega un papel fundamental por hacer partícipe de la obra al espectador. Esta característica la vamos a ver reflejada muy claramente cuando el espectador se acerca a una instalación formada por diversas pantallas y proyecciones y pueda decidir la realidad que desea ver, el momento exacto de la pieza, en la pantalla más grande o más pequeña, en la que tiene más resolución o en la que tiene más contraste, o incluso en varias de ellas al mismo tiempo.