



INDAGACIÓN EN EL TERRITORIO DE LA PERFORMANCE Y LAS NUEVAS POÉTICAS TECNOLÓGICAS

5áb, 02/28/2009 - 18:39 — [Invitado](#)

Por Alejandra Ceriani
aceriani@gmail.com

Licenciada y Profesora en Artes Plásticas/Facultad de Bellas Artes/UNLP/PCia de BS AS/ Argentina.

Breve CV

Graduada en la FBA, UNLP, con los títulos de Profesora y Licenciada en Artes Plásticas. Ha cursado en la Escuela de Danzas de La Plata; seminarios de Composición Coreográfica; y continúa actualizándose en cursos de postgrado y seminarios referidos a las nuevas sensibilidades. Se encuentra preparando la tesis del Magister en Estética y Teoría de las Artes sobre los procesos de captación de imagen y sonido en tiempo real y en la exploración de las posibilidades técnico-expresivas de la cámara Web a través de la creación de piezas audiovisuales: Proyecto Webcamdanza. Vive en la Plata y ejerce también como docente en la FBA, UNLP.

Resumen:

En base a dos experiencias sobre procesos del cuerpo en movimiento en sistemas interactivos de lenguaje multimedia, se originaron algunas reflexiones que atañen tanto a lo particular de las disciplinas artísticas, la danza performática y el arte interactivo, así como a su mixtura. Hacemos referencia a dos proyectos: Proyecto Hoseo [1] y Proyecto Speak [2] performances interactivos en tiempo real de carácter escénico, desarrollados actualmente en diversos ámbitos afines.

Introducción

El medio digital y las propuestas artísticas en torno al cuerpo, constituyen una combinación disciplinar en constante innovación. Dicha innovación afecta los parámetros con que la tecnología produce y reproduce determinadas categorías de sujeto y corporalidad, de la elaboración de interfaces, de la representación y de la comunicación.

El lenguaje de movimiento, y en particular la danza performática, continuamente viene experimentando, por ejemplo, con dispositivos videográficos, o de interacción y captación en tiempo real, etc., en derredor a la noción de cuerpo, no como texto y/o imitación, sino como instrumento y metalinguaje en procesos de manifestación multidimensional. Los desarrollos tecnológicos en la actividad artística sugieren asimismo, un importante cambio cultural a partir de la aparición de un nuevo arquetipo que reconfigura la relación entre lo físico y lo virtual, originando márgenes ambiguos entre uno y otro. Y sobre esa indeterminación se diseñan, se conforman ciertas búsquedas y hallazgos estéticos. Parecería no haber lineamientos a seguir, cada propuesta inaugura los propios, se percibe un corrimiento de cierta hegemonía en los modelos culturales, artísticos, que generan mixturas, contingencias, innovaciones en las prácticas con los lenguajes establecidos.

La tecnología en combinación con el lenguaje de movimiento, inaugura narrativas no lineales basadas en una nueva presentación de la producción de sentido. La noción genérica de corporalidad se ha ampliado, la excitación a nivel físico y psíquico de las percepciones auditivas, visuales y táctiles mudan a medida que se expanden sus conexiones, produciendo una nueva jerarquía, un nuevo ordenamiento entre la presencia y el desconcierto, entre prácticas de significación, prácticas visuales, sinestésicas [3], ancladas no solo en la propia producción estética sino en la captación consumada por un nuevo espectador y por diferentes paradigmas culturales que se reimprimen en todas las prácticas artísticas.

La performance y las poéticas tecnológicas

Es en esta época donde las artes escénicas y plásticas, tienden a convertirse en un contexto de experimentación más que en una obra cerrada; la posible descripción del término performance complejiza y amplía aun mas el panorama, al involucrarse con las nuevas poéticas tecnológicas.

Para comenzar, podríamos citar la siguiente definición para performance: "Performance es un concepto escurridizo, tanto que es su propia esencia. Performance es todo y nada, y sabemos que estamos frente -digo mejor: en- una performance, pero no podemos definirla. Es confundida con la improvisación, pero ésta no es más que un método. Se puede armar una estructura fija y seguir haciendo performance. Tal vez coincidiémos en que hay performance cuando algo sucede entre el artista y el espectador, algo que los hace a los dos protagonistas, en el orden de lo perceptivo y del entendimiento. Y también comprendemos que una obra escénica o visual es tal y no una performance, aunque tenga elementos vanguardistas que rompan la relación entre espectador e intérprete. Pensamos que ese algo es una actitud vuelta acción, una actitud política frente al arte. Se hable o no de contingencia - del suceso social actualizado, del acontecer-, se lo tiene en cuenta. Y esa es una característica, como decíamos al comienzo, libertaria y contestataria de la performance. Es su estar allí en presencia, estar y ser al mismo tiempo, transformando el presente, presencia única, irrepetible, absolutamente efímera pero tan incisiva con su objetivo" [4]

Esta reflexión que sitúa claramente el universo de producción de sentido en la performance, se enlaza también con la noción de temporalidad, entre otras cosas, conectándose de este modo, a una circunstancia básica en la implementación de una acción interactiva: que sea en tiempo real. "Cabe mencionar que tiempo real no es sinónimo de rapidez, esto significa que no es la latencia de la respuesta lo que nos enfoca en un sistema de tiempo real (esta latencia a veces está en el orden de los segundos), el enfoque en tiempo real de la latencia es el asegurarse de que la latencia del sistema es la suficiente para resolver el problema que al cual el sistema está dedicado" [5] Vale esta aclaración en la definición de tiempo real pues para la acción performática, la latencia del sonido emitido o de la imagen que se proyecta, por ejemplo, forma parte estructural en el origen de los diseños de movimientos en lo relativo al material kinético, en la importancia del sentido o percepción del movimiento.

La latencia en tiempo real forma parte del material expresivo para la creación gestual del Performer.

Siguiendo esta idea de lo temporal no es de extrañar que la performance, o Arte Acción [6] como se da a llamar asimismo, sea a menudo asociada al concepto de flujo, en sentido contrario al de obra con permanencia como cosa, como algo material que, independientemente de su valor estético, ocupa un lugar en el espacio durante un tiempo indefinido. "Con el "arte acción" toda dimensión material estable y durable de la obra desaparece (...) Seguramente era eso lo que los realizadores de arte-acción querían conseguir. Ahora podemos quizás entender porqué puede decirse que hay una relación entre flujo y performance. La performance es la solución que encuentra el artista para resolver el complejo desafío de dar lugar a una "obra artística" sin generar al mismo tiempo un objeto de arte que venga a interrumpir el libre fluir del tiempo. El tiempo recupera su esencial fluidez y la obra de arte supera el riesgo de ser incorporada al tráfico universal de objetos que prolifera hoy sin límites en el sistema comercial local y global. El flujo no es la performance sino el medio en el cual ésta tiene lugar durante su realización efímera (...) es un tiempo que fluye incesantemente..." [7]

Cada innovación tecnológica nos enfrenta a un nuevo modo de producción de espacio y de tiempo, en donde hoy, más que un enfoque desde la proximidad, se prevalece un enfoque desde lo instantáneo, un espacio y un tiempo actualizable. La performance como lenguaje que incorpora y conjuga el tiempo, el cuerpo y el espacio plantea límites expansivos, que pueden explorarse y descubrirse a partir de la misma acción en un entorno específico. Podríamos aventurar a decir que el espacio real en estas presentaciones se reconvierte, se reedita en un espacio virtual; y el tiempo se torna instante. El cuerpo deja de presentarse tan solo en el espacio concreto del territorio y pasa a presentarse en el espacio interactivo de la comunicación real-virtual.

"(...)Cuando el artista en su performance interactúa con algún "espectador" lo hace desde la significación del "Si mismo" y de cómo presenta generalmente su identidad frente a algún "Otro", de este modo, dependiendo de las características del performer y de su metodología, vedara o velara el significado del "Si mismo". El espectador entonces es un elemento más de la obra quien potencia al artista a comunicar simbólicamente aspectos de su identidad, y es esta "acción" comunicacional con un "otro" que genera la sensación de coordinación y coherencia en el Performer" [8]

Ese otro, que sigue siendo un espectador, es protagonista como lo es el propio Performer de la vivencia de una sinestesia seductora en las prácticas lúdicas cuerpo e interfaz. Por ello, (...) en relación con una pragmática del juego, habría que afirmar que el espacio virtual del juego, recuerda la triple constitución esencial de la experiencia festiva: la presencia, la participación y la simultaneidad. Presencia, en tanto que se niega la representación —la repetición o imitación de lo real—, para afirmar la presencia "real" y vital; participación, en tanto que no hay observadores externos y distantes, sino individuos participantes que son, a la vez, protagonistas; y simultaneidad, en tanto que tiempo y espacio adquieren la única dimensión del presente, anulando la sucesión cronológica e instaurando la "lógica de lo instantáneo" [9]

A esta lógica de lo instantáneo podríamos aventurar una expresividad de lo instantáneo, es decir, una propuesta de dialogo sinestésico del Performer con el sistema escénico implementado. Retomando y por lo categorizado anteriormente, podemos relacionar al arte performático (arte acción, intervenciones, etc.) con esta triple constitución de la experiencia lúdica y con la lógica y la expresividad de lo instantáneo, completándole otra tríada: colectividad, biografía y cultura; tres referentes que permiten establecer algunas de los territorios sobre los cuales las nuevas formas del arte extienden el conocimiento.

Cada una de estos territorios de estudio ha tenido en los años siguientes importantes desarrollos del mismo modo que nuevas problemáticas emergen, particularmente en la relación del Performer con los dispositivos tecnológicos que han aparecido en su entorno. Los ensayos del arte con la tecnología nos permiten aproximarnos a una techno-experiencia en que el cuerpo y su accionar en tiempo real están directamente involucrados.

El arte con interactividad electrónica/digital

Consideramos arte interactivo, dentro del contexto del arte performático o arte del movimiento, como aquel que permite integrar la acción del cuerpo en el discurso de una instalación escénica, electrónica/digital, en tiempo real. La interacción está dada puesto que el lenguaje de movimiento o la acción del cuerpo, modifica, va transformando esa propuesta escénica. Pero, a diferencia de una obra de arte interactivo que se ofrece al público como inter actor, en una instalación escénica para bailarines o performers, se hablaría de una mínima comunidad de artistas y roles: coreógrafo y bailarín/es, y/o Performer en conjunción con un sistema escénico interactivo.

Esto nos propone reconfigurar textos sobre obra interactiva y ampliarlos dando posibles respuestas a esta practica de disciplinas en conjunción.

"La responsabilidad del artista no estriba en crear el discurso, sino en crear la gramática con la que el público construirá el discurso. Cuando usamos el concepto de gramática, lo hacemos haciendo alusión a las "gramáticas generativas", que son un conjunto de reglas con las que se pueden construir todas las oraciones aceptables de un lenguaje (...). Es decir, que el artista construye un conjunto de reglas, de entre las que el público puede elegir para desarrollar su propio discurso. Si bien el autor no puede saber qué es lo que el público hará, el público tampoco puede hacer cualquier cosa, dado que las reglas están determinadas por el artista. Por eso es muy importante que el "artista interactivo" construya una gramática realmente variada y rica, de gran potencialidad, dando que esta gramática, si bien no determina el discurso del público, sí decide los límites del territorio accesible por este." [10]

Esta idea de la constitución de una gramática del artista interactivo es absolutamente sugerente para pensar una gramática generada a partir de esta interacción del cuerpo con los dispositivos y se centralizaría en una "(...) nueva escritura del cuerpo, una nueva gramática, constituyéndose un nuevo sustrato de realidad, que comienza a coexistir con aquellos sustratos que se han ido desarrollando históricamente. Este nuevo sustrato se reorganizaría, se recombinaría con los anteriores, generando un nuevo campo de inscripción con mayores posibilidades y mayor riqueza." [11]

En primer lugar, es preciso señalar que existe una gramática de la danza para la formación y se refiere exclusivamente a la danza académica, tanto clásica como contemporánea. El interés, por ejemplo, de Merce Cunningham [12] en la tecnología contemporánea, lo ha llevado a trabajar con programas, y ha sido uno de los primeros coreógrafos que se ha interesado por el movimiento generado por la computadora. "El ordenador te da muchas posibilidades; a la hora de concebir movimientos nuevos, te abre la mente a nuevas posibilidades." [13]

Aún existe la necesidad de fijar teóricamente y entender científicamente un conocimiento concreto de la práctica de la danza con su técnica desarrollada en cada detalle, con su complicado nomenclatura y es una deuda a nivel de la información coreográfica. "No tenemos todavía una ciencia de la danza; es más, no existe ni siquiera un estado pre-científico de la coreografía." [14] Y tal vez, justamente, estos nuevos medios le faciliten a la danza, al lenguaje del movimiento en todas sus expresiones, herramientas para su anotación, para su traducción.

Por otra parte, decir lenguaje de movimiento en danza no es igual a decirlo desde la performance. Un Performer puede estar o no formado en la disciplina de la danza académica y sus especificidades técnicas y compositivas. Por lo que bogaremos en hablar de prácticas corporales especializadas, en un sentido amplio pero en donde, de todas maneras, existe conciencia del cuerpo en movimiento, de la gestualidad expresiva. De una u otra manera, al entrar en dialogo con los dispositivos e interfaces, el cuerpo especializado debería justamente proponer una gramática propicia en sintonía con esta gramática generativa que se propone en párrafos anteriores. La construcción de un discurso tendría que ver con: la implicación sinestésica [15] y kinésica [16] de quien interactúa con el sistema; el análisis a partir de una ergonomía interactiva, el tratamiento del gesto en el diálogo cuerpo-interfaz; como proposiciones factibles a dicha tarea.

¿Que sería una performance interactiva o un Performer interactivo?

Esta conjunción de los términos performance e interactividad, se acuña de manera más óptima y eficaz si la llamamos metaformación [17] (Gianetti 1994). Bajo este concepto de metaformación, se establece la conexión entre la idea de construcción del cuerpo, la metáfora tecnológica y la noción de proceso estético. Trazándose una primera asociación, una mixtura entre el cuerpo y el cálculo, la improvisación y el algoritmo, se definiría más por el contexto que por el medio. Ese contexto al que hacemos referencia, requiere de una indagación que tome como objeto de análisis las posibilidades del propio lenguaje de movimiento en vínculo con la herramienta digital. Para ello es necesario, en primer término, la gestión de marcos de investigación que contribuyan a explorar, reflexionar y producir sobre la interacción entre cuerpo y sistema en las creaciones de danza, performance o metaformación en tiempo real y, en segundo término, una labor de análisis de las herencias y avenencias de este contexto con el grueso de la producción cultural contemporánea.

Más importante que el nivel de tratamiento de la producción es el grado de investigación y, en ese sentido, me atrevería a afirmar, aun a sabiendas de mis límites de conocimiento al respecto, la relevancia de las matemáticas, de la utilización de los patrones numéricos para desarrollar conceptos artísticos bajo una revalorización de la relación entre la lógica y la forma. Las performances interactivas o metaformación con dispositivos numéricos modifican no solo la noción de espectáculo, sino también del cuerpo puesto en acción, del lenguaje de movimiento, en las hoy dadas a llamar Escenas o Performances Digitales o numéricas.

Si bien podemos encontrar vías de justificación para los términos vinculados performance interactiva, nos queda definir a un Performer interactivo. "Lo primordial no se encuentra, por ende, en el cuerpo como tal (en la carne), sino en el proceso de creación: en el "sujeto-proyecto" [18], afirmara Flusser (1994).Y aquí traeremos a colación una cita de Susana Tambutti (2008) que hace tambalear las posibles negociaciones de sentido entre la materia física y la materia virtual: "El cuerpo es hoy en la danza el problema" [19]. Tenemos que contemplar que lo primordial para la interacción performática en tiempo real, es que hay cuerpo. Este cuerpo en acción pareciera que se toma contrapuesto: el cuerpo es carne pero también es imagen, píxel, interfase. El cuerpo vuelve a problematizar el estado de la cuestión: ¿Cómo? ¿Se incorpora a la imagen, número, al número, sin ser obstáculo y sí herramienta, expresión? ¿Incorpora de actitudes y de posturas que se regulan frente a las facultades que le proponen los dispositivos, las programaciones, los algoritmos? Los aspectos metodológicos tradicionales tanto de la formación disciplinar, de la creación coreográfica así como de la ejecución; se construyen sobre ciertos parámetros organizados. Es esencial que esta nueva práctica de creación de movimiento sea colocada en un contexto híbrido y complejo." (...)ya que a pesar de que la tecnología puede ser un medio de aplicación exacta, la combinación del cuerpo vivo en movimiento y la máquina se instalan en una relación dialéctica de control / descontrol y esto no en el sentido de no conocer el sistema aplicado, sino más bien que la interfaz se establece sobre ciertos parámetros que pueden ser modulados cada vez de manera diferente dependiendo de los estados físicos, emocionales, ambientales y anímicos del cuerpo. Esto se acerca a la idea básica de la ciencia, el "experimento", el acercamiento empírico en busca de conocimiento" [20]

La interfase, tiene como destino hacer viable a nuestro cuerpo las representaciones necesarias para sustentar el fenómeno, y la metáfora para potencialmente destinar sus cualidades un mensaje, un concepto. Metáfora e interfase ligán el cuerpo liberando sus posibilidades: cualidad sonora y visuales. El gesto se torna pluridimensional, gráfico, sonoro. Reinstauramos al gesto corporal como una ergonomía interactiva [21] desde donde modificar mecanismos de producción, investigación, formación y transmisión. Desde este posicionamiento podemos salir a esta materia de la performance, del cuerpo puesto en movimiento, citando otra argumentación en pos de una nueva morfogénesis: "Propongo, enunciara Jaime del Val (2008), una doble pirueta: para deshacer las categorías hegemónicas que constituyen al sujeto en términos de género, sexualidad, clase, especie, raza, edad, salud o forma corporal no se trata solo de producir nuevas anomalías, sino que se trata en definitiva de construir un cuerpo pos-anatómico, irreductible a las cartografías de los modos conocidos de representación". [22]Entendiendo al cuerpo no como materia inalterable, sino como campo de fuerzas relacionales. El Performer interactivo emplazaría cuerpo y sentido a través del lenguaje no verbal, expresando la relatividad espaciotemporal de los conceptos de captación, de transitoriedad, de estética. "En el caso de las prácticas artísticas se trata por un lado de cuestionar la anatomía sensorial sobre la que se han construido las diferentes disciplinas, posibilitando disciplinas híbridas, intermedias o totalmente nuevas, con el surgimiento de nuevas formas de percepción y de nuevos conceptos de propiocepción que rebasan la representación. La concepción anatómica de los cinco sentidos independientes es obsoleta..." [23]

La exploración en el campo de una gramática del lenguaje de movimiento, esta aun en ciernes. Los motores, las dinámicas, los diseños propios del cuerpo en movimiento, están en proceso de conformación; una latencia que se hace presente en el cruce o disposición con el andamiaje tecnológico. Por lo tanto, el dualismo cuerpo físico, cuerpo virtual, proyectado, es parte constitutiva de estas propuestas de interacción en tiempo real. Una performance interactiva, un metaformer, lidiaría con esta dualidad, o mejor expresado, esta dualidad forma parte de la implementación. La conformidad de la idea de un sujeto-proyecto en un cuerpo-proyecto, contempla en esta instancia, la generación de un cuerpo crítico en expansión.