

De cómo construir vínculos con las tecnologías

Alejandra Ceriani (UNLP-UNA)

“¿Qué es una conferencia performática? ¿Por qué ese nombre?”

En primer lugar porque toma las características de un hecho académico o, frackfurtianamente hablando, de alta cultura y lo lleva a una acción artística” [1]

1. Una Conferencia Performática

Un cuerpo extendido sobre una mesa de plática, clikea el teclado de la netbooks accionando una programación del software *Moldeo* [2] que registra en tiempo real con la cámara web y proyecta cuatro layers diferidos en tiempo y espacio. A la par, repite una grabación -de gran parte del texto a continuación- de lo que iba siendo escuchado a través de unos auriculares conectados al celular.

Este artículo presenta una reflexión sobre la relación entre: la producción de sentido en la experiencia académica y la utilización de tecnologías contemporáneas por parte de artistas, investigadores, docentes y estudiantes.

2. Las Posibles Relaciones Entre Performance y Tecnología

Este texto adaptado formó parte de una conferencia performática [3]. En la misma, se exhibió un particular abordaje de los contenidos presentes en el programa del seminario Performance y Corporalidad que se dicta dentro de la Maestría en Teatro y Artes Performáticas de la Universidad Nacional de las Artes (UNA). Se propone investigar y producir sobre las posibles relaciones entre Performance y Tecnología haciendo énfasis en la migración del cuerpo performático al contexto mediatizado digital y/o analógico, se tiene en cuenta las características de dispositivos, aplicaciones y aparatos básicamente de tecnología lowtech o de bajo rendimiento, observando en conjunto cómo se afectan y mutan el gesto y el cálculo, la percepción sensible y sus formalizaciones abstractas, la comprensión de la interacción cuerpo y captación discreta del sistema, las acciones corporales y los procedimientos operativos de la imagen y el sonido audiovisual, etc. Planteado *desde el aquí y el ahora* en el que se desarrolla una obra performática, conlleva bajo estos términos mediatizados, la potencia de lo presencial y lo virtual, lo físico-real y lo simulado. Cómo se concibe o pre-concibe esta vinculación del cuerpo con la tecnología trae consigo dos aspectos: uno que transige y experimenta, y otro opuesto que se resiste pasiva o activamente a la ‘invasión de los artefactos tecnológicos’ así como -y/o mucho más- a la colonización de sus lógicas.

Hay conductas a considerar, acerca de definir a la performance exclusivamente como una presencia viva que rehúsa de las tentativas por ser documentada y preservada y que adhiere incluso a las metodologías que toman lo vivo como lo primordial desplazando, por ende, a la intervención de lo tecnológico como algo suplementario. Por lo tanto, “la tecnología ha sido discutida y debatida principalmente en relación a su rol en la documentación y el archivo, en vez de lo que construye y crea por sí misma” [4]. Si bien puede haber una tendencia a esquivar a la tecnología o a reducirla a un rol suplementario, hay otra que busca activamente incorporar a la tecnología a la performance. Desde nuestro contexto académico proponemos los estudios del cuerpo y la aparatología de bajo rendimiento (lowtech), el estudio crítico de las nuevas mediaciones e hipermediaciones, las prácticas de software libre, de vínculos entre la investigación y experimentación, de procesos de carácter teórico/práctico a realizarse en el aula con los estudiantes de la maestría.

Por su parte, el arte contemporáneo, basado en el uso de los recursos tecnológicos tangibles (como una computadora, un celular u otra máquina) o intangibles (un sistema, una aplicación virtual) ha ido más allá de nuestra comprensión tradicional de las artes escénicas y visuales. Si entendemos a la tecnología como un conjunto de tensiones y fuerzas activas que se ejercen a través de determinados medios y de relaciones entre esos diversos medios, no podemos reducir su accionar sobre el cuerpo sólo a niveles instrumentales. No preexiste una única caracterización del cuerpo, ni una sola forma de proyectar la corporeidad. Hoy cada vez más las relaciones inter subjetivas están intervenidas por procesos previos. El cuerpo es la base de las experiencias, sistema abierto que se prolonga al exterior y que permite la inclusión de elementos ajenos que lo diversifican, contaminándolo y contaminando. La presencia, por tanto, de las nuevas tecnologías en la vida social y cultural es absoluta y atañe directamente a la educación, sobre todo cuando el modelo educativo busca, por principio, ajustarse lo más posible a la experiencia del sujeto y al contexto social y cultural en el que se desarrolla su vida.

La performance, como objeto de conocimiento, abarca un campo de estudio muy amplio y disímil que comprende la vinculación con los nuevos medios digitales -concretamente con la red de Internet y sus dispositivos de acceso- desde la especificidad donde suceden estas prácticas performáticas, en las cuales se involucra la presentación y re-presentación del cuerpo, las ideas sobre el mismo, la gestualidad y la relación entre espacio público y privado que implican las nuevas prácticas artísticas multimediales. Ahora bien, la performance como práctica artística, es una acción basada en cuatro elementos: el protagonismo del cuerpo del artista, la interacción entre éste y el público, la concreción del lugar-espacio y la eventualidad. La acción artística puede ser individual o grupal, pero siempre es efímera e irrepetible porque ocurre en un espacio y tiempo concretos. Suele ser una manifestación artística contestataria, que va contracorriente, contracultural, ya que sus temáticas suponen críticas sociales y una actitud de insubordinación ante desigualdades, estereotipos y discriminaciones que están presentes en la sociedad contemporánea. Esta nueva forma de producir, junto a otras muchas tendencias y lenguajes propios del arte contemporáneo, han contribuido a ampliar y enriquecer el campo de lo visual, lo sonoro y lo corporal. Cuando proyectamos una genealogía de las prácticas performáticas en el arte (encuentros, citas, *meetings*, fiestas, eventos participativos, etc.) desarrolladas dentro de una cultura de lo analógico, lo digital e interactivo, y le incorporamos el avance de las nuevas tecnologías de la comunicación en red, avizoramos el deseo colectivo de crear otros espacios de sociabilidad e intercambios. Es así que la performance no es ajena a las transformaciones tecnológicas y advertir de qué manera se resuelve integrar estos nuevos dispositivos tecnológicos y comunicacionales, hace que sea necesario explorar caminos inéditos, superando estereotipos y hábitos con el fin de contribuir en cierto grado de generalización de los conocimientos alcanzados y/o de examinar los conocimientos disponibles desde otra mirada.

En un orden posible de prácticas de performance que formulamos como mediáticas y/o hipermediáticas, y que son neologismos que se constituyen en referencias para nuestro estudio son, a saber: la metaformances, macroperformances, microperformances, *networkedperformance*, *cyberperformances*, *digital performances*, entre otras. Estas proponen un proceso de intervención crítica y productiva de las tecnologías relacionales dando un paso más allá al aproximarse a otros modos de reciprocidad. Desde estas nuevas interacciones y contextos de producción se formula una reinención tecnológica que comprenda la complejidad del cuerpo, el movimiento y lo discursivo, posibilitando a los artistas generar otras dimensiones de ubicuidad, crear un doble virtual, cambiar su formato o dar vida a diferentes interlocutores. El tema a considerar pasa por entender cómo colaborar de forma remota, fusionando espacialmente lugares y momentos heterogéneos, reconfigurando el sitio de la interacción y la relación entre artista y público. Como ya se señaló la performance es una actividad puramente multidisciplinar. Es por ello que, como primera clave planteamos que tenemos que construir una particular relación con las tecnologías, pues: “la tecnología comienza en tu cabeza” [5].

Nos interesa dejar en claro que, cuando proponemos trabajar con tecnología no lo hacemos únicamente desde la puesta en uso de recursos externos sino desde la puesta en común de las transformaciones internas de la conciencia y de una práctica corporal compleja. Por ende, nos situamos siempre desde una indagación crítica de las relaciones entre la práctica performática, la producción tecnológica y la corporalidad.

3. La dinámica colectiva ha cavado sus surcos

Ampliando el contexto especulativo podemos decir que el arte y las nuevas tecnologías tienen como su principal herramienta a la computadora, por lo

tanto, las interfaces físicas y las virtuales son inobjetables. Para hablar de interactividad, desde lo propiamente técnico, debemos basarnos en la informática, que tiene como objeto de estudio a la información y su tratamiento y, como tal, es capaz de transmutar la realidad accionando un proceso de alteración de la materia real a la simulada. Esto implica una nueva forma de entender, en principio, el espacio y el tiempo, las cosas y sus contingencias, el pasaje del de la carne al número, examinando la idea de la disolución hacia la constitución de otra materialidad. Ya no se trataría de un arte realizado con los medios materiales tangibles como el peso, la firmeza, la fluidez, la resistencia, la vibración y la fragilidad, sino de permanencias sobre algún soporte que vehiculice ideas sobre esas materialidades. No es que esto deba ser dejado de lado. El arte, ahora, resulta de esa extensión de lo humano por las tecnologías y por los medios, que trazan otros problemas para nuestra existencia en torno a la mutabilidad, la conectividad, la no linealidad, la simulación, la red, *online/off line*, etcétera. Cuando se transforma la materia y la técnica o cambia su discurso, o varían los contextos, es inevitable la modificación de las prácticas. Así damos cuenta de prácticas en constitución basadas en los conceptos de interactividad, accesibilidad, modelización y simulación, que construyen sentido a partir de un sistema de relaciones conformado por la interfaz y por la metáfora.

Una línea de estudio que se construye en el cruce de aspectos que entendemos constitutivos, a saber: el hábito disciplinar, el universo de lo tecnológico y la conformación de una nueva experiencia educativa y artística, nos propone abordar desde nuestra mirada integradora las repercusiones e incidencias en un redescubrimiento permanente no jerárquico. En un sentido diríamos que es indudable que el lenguaje es digital, fluido, inestable y en constante metamorfosis. Pero justamente, nos señalara P. Levy (2007:12) que la rapidez con que se producen las innovaciones en las tecnologías, con sus aparatos y operaciones, “explica en parte la sensación de impacto, de exterioridad, de extrañeza que nos invade cuando intentamos aprehender el movimiento contemporáneo de las técnicas”.

Esa percepción de desfase, es en gran parte provocada porque el medio impone su lógica y forma parte de la estrategia de producción. Nos encontramos así rebasados por un estado de innovación permanente que trasciende las nociones tradicionales de espacio, tiempo y modos de comunicación mediante la frontera inestable del *offline/online* formulando la participación en acontecimientos más bien que en espectáculos, ampliando sentidos en aquello que emplee tecnología digital en intrínseca relación con las dimensiones del cuerpo en el acto colectivo del presente.

En este caso, el aporte de las perspectivas permitirá comprender cómo categorizar el espacio y el tiempo atravesándolos por la experiencia corporal, nos proveerá de un panorama somático respecto a las particularidades, generalizaciones, convergencias, proposiciones, alcances y proyecciones de la performances, la tecnología y el estado del arte. Por lo tanto las interpelaciones rondarán por las peculiaridades que tienen estos espacios y tiempos permeables, sistémicos; por cómo se articulan con el cuerpo disciplinar y con estas renovadas coreografías virtuales que utilizan la informática y las redes de Internet para la creación.

Hacemos hincapié en lo procesual para poder comprender cómo las prácticas artísticas pueden responder creativamente a los desafíos de la proliferación y dependencia tecnológica y, en particular, observar, analizar y enunciar lo que los artistas, bailarines, performers, coreógrafos, exudan y piensan cuando están manipulando la tecnología y su entorno conectivo. La conectividad y accesibilidad son otros de los problemas claves que los medios digitales y redes ofrecen de igual modo que los programas de aplicación diseñados con fines cada vez más específicos; con la aparición de materiales más flexibles, fáciles de transportar, adheridos al cuerpo y sobre todo con criterios ecologistas, nos conducirán al futuro, es decir, hacia una “promesa de felicidad inequívocamente dirigida al cuerpo humano” (Agamben, 2006). Desde otro aspecto, la retroalimentación entre la desmaterialización de la información, la codificación digital de la imagen, el cuerpo y la modelización entre lo que el performer hace y lo que el sistema puede captar, se acoplará a momentos que nos proporcionen la coyuntura de danzar cinestésicamente en ambientes de co-creación. Pero habría que sopesar si esta proposición de ubicuidad y simultaneidad encuentra en otro punto del planeta su copartícipe- o simplemente en la habitación contigua- y en qué términos. Pues -como ya se ha expresado por autores especialistas en el tema de la telemática- la pretensión de la globalización de un tiempo instantáneo, universal y único nunca se ha consumado del todo, siempre está mal distribuido y termina resaltando y exacerbando las desigualdades.

Es indudable que el cuerpo actualmente, lejos de desvanecerse en el sistema red, se encarna desde otra materialidad con la infraestructura tecnológica material y artificial. Componiendo con estos repliegues materiales e inmateriales, una reciente generación de performers-bailarines-coreógrafos informatizados, viene creciendo en espacios híbridos de intercambio. La creación abre el juego a la sola especulación sobre un futuro kinético de los cuerpos en red. La cuestión sería vislumbrar cómo se desarrolla y transmite este flujo de representaciones corporales, puesto que somos sujetos que habitamos sin rupturas el espacio de Internet y el espacio de la vida real-cotidiana.

Sugestionados por la cuantificación del movimiento en función de las operaciones del sistema -en términos de captación, interpretación, simulación y representación- se están implementando tecnologías que desafían la interacción cuerpo-información. La definición de usabilidad ya no está determinada por las prioridades tradicionales de procedimientos entre los humanos y las computadoras, en tareas a realizar, sino en alcanzar todo el potencial de la expresión humana.

Para el performer telemático, por ejemplo, que da cuerpo a una imagen desdoblada en dos dimensiones de tiempo y espacio, aquellas zonas fronterizas sensibles entre su localización, la del otro, real y proyectada, se procesan generando un idioma híbrido a través de una malla de nodos inter-conectados. Las tecnologías móviles viabilizan la especulación y las posibles proyecciones de estos horizontes móviles creando una conexión entre el ciberespacio y la fluctuación física, entre el acceso global y la experiencia local. Sobre ello intentaremos avanzar tras la anunciada disolución de la ficción global -estamos hoy en un estado de hibridación permanente, como sujetos compartidos. Una estrategia necesaria para el análisis es desnaturalizar las cosas familiares alrededor de Internet y hacer que se extrañen de nuevo para recapacitar de qué modo la práctica cotidiana moldea ciertas cosas y margina lo restante. El desafío es continuar coexistiendo simétricamente dentro y fuera del espacio virtual pues, en definitiva, ambas son construcciones culturales.

Nuestros hábitos perceptivos, nuestra manera de comunicación han cambiado, seamos conscientes de ello; la regla es la superficialidad, la patronización generalizada, la repetición de estructuras contaminadas a nivel global. Nuestro cuerpo-medio, resultado de los cruzamientos de las informaciones que llegan con las que ya están, se plantea no como vehículo de transmisión sino como cuerpo compatible con aquella selección de informaciones que va constituyéndolo. Por ende, la información se transfiere hacia una experiencia de interacción con el medio y con otras personas dentro y fuera de nuestra cultura. La acción performática -en este sentido- produce nuevas predisposiciones corporales y conceptualizaciones.

Hay dos cuestiones posibles a considerar, entre tantas, respecto a las poéticas corporales que pivotan entre lo material y lo inmaterial de sus producciones. Una es el operar desde la lógica del software y de las aplicaciones, iniciando o adecuando la performances a los requerimientos tecnológicos. Al respecto, existe cierto prejuicio con los proyectos encarnados desde una estructura compatible con el sistema, sea porque se considera su condicionalidad o bien su finalidad vinculada al entretenimiento o exhibición; pero lo que parece ineludible es involucrarse con las capacidades, captaciones y limitaciones de las máquinas físicas y virtuales, sus lecturas y traducciones. Otra es poner en crisis los modos de composición y representación escénica derivadas de la reproducción de formas previas, fundamentos y valores, muchos de ellos vigentes hasta hoy en la danza espectáculo occidental.

El performer, al improvisar con los dispositivos, las interfaces, las programaciones y aplicaciones, participa de los criterios de comportamiento del sistema informático, en definitiva, no puede no tener en cuenta los procedimientos de captación y traducción determinados por este. La exploración -a través de la interacción con las distintas variables que la programación propone- permite trabajar sobre la dinámica de los elementos formales de entrada y salida de la información, modelando tanto el diseño de una improvisación, como el diseño y/o ajuste del propio sistema. Nuestra impresión es que, en el presente, un número creciente de performances así como programadores y artistas multimediales en conjunción, experimentan otros modos de operar con las asociaciones corporales, visuales y sonoras, haciendo surgir otros procedimientos, otros espacios y tiempos. A la sazón, habría que ir advirtiendo si la performance resuelve renovar sus procedimientos para desarrollarse y persistirse bajo estas nuevas condiciones.

Tomando nota de lo manifestado por P. Levy (2007:11) cuando nos apunta sobre no evaluar los impactos sino descubrir las reversibilidades de una técnica, puesto que: “Antes de que tomemos conciencia, la dinámica colectiva ha cavado sus surcos. Cuando atrae nuestra atención, ya es demasiado tarde... mientras nos seguimos interrogando, otras tecnologías emergen en la frontera nebulosa donde se inventan ideas, las cosas y las prácticas” [6]. Los fenómenos sociales asociados a la evolución tecnológica (o viceversa) son el eje de las varias investigaciones actuales y de un proceso histórico que hoy procura entender para el mañana qué tipos de cuerpos y subjetividades quisiéramos concebir, por qué y para qué.

Bibliografía:

AGAMBEN Giorgio. 2006. *La comunidad que viene*, Madrid, Pre-Textos.

CERIANI, Alejandra (comp.). 2012. *Arte del cuerpo digital. Nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas*, Editorial de la Universidad Nacional de La Plata.

GREINER, Christine. 2010. *O corpo em crise: novas pistas e o curto-circuito das representações*. São Paulo, Annablume.

LÉVY, Pierre. 2007. *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona, Anthropos.

NYONG'O Tavia. 2012. *Performance y Tecnología*, New York University. Publicado en: <http://scalar.usc.edu/nehvectors/wips/performance-y-tecnologia>

SAGASETA Julia Elena. 2014. "Conferencias performáticas" en: http://territorioteatral.org.ar/html.2/articulos/pdf/n12_04.pdf .

[1] Julia Elena Sagaseta (2014), *Conferencias performáticas*. Publicado en: http://territorioteatral.org.ar/html.2/articulos/pdf/n12_04.pdf

[2] Publicado en: <http://www.alejandraceriani.com.ar/moldeo.html>

[3] En el IV Congreso Internacional y VI Congreso Nacional de Teatro, Departamento de Artes Dramáticas (UNA). Participaron Alejandra Ceriani, Horacio Banega, Gabriel Sasiambarrena y Julia Elena Sagaseta.

[4] Tavia Nyong'o (2015), "Performance y Tecnología", New York University (NYU). Publicado en: <http://scalar.usc.edu/nehvectors/wips/performance-y-tecnologia>.

[5] Fabricio Caiazza (2013), Publicado en: www.sincita.com.ar

[6] *Ibíd.*, cita 6