

Prácticas performáticas multimediales y educación: experiencias de intercambio



Alejandra Ceriani

aceriani@gmail.com

Instituto de Historia del Arte Argentino
y Americano (IHAAA) - Facultad de Bellas Artes
Universidad Nacional de La Plata
Argentina



Antonio Sánchez Román (Theor)

theorart@gmail.com

Instituto de Historia del Arte Argentino
y Americano (IHAAA) - Facultad de Bellas Artes
Universidad Nacional de La Plata
Argentina

Prácticas performáticas multimediales y educación: experiencias de intercambio**Resumen**

El presente artículo se enmarca dentro del proyecto de investigación y desarrollo titulado Prácticas performáticas multimediales, redes telemáticas y educación (Código: B315), Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata. Aquí nos abocaremos al análisis de las problemáticas del cuerpo y la subjetividad tanto en la práctica como en la formación artística.

Teniendo en cuenta la dimensión de las transformaciones estructurales en el arte contemporáneo y su conexión con los nuevos medios, consideramos una cuestión central los intercambios entre colegas del ámbito de la teoría y de la práctica para poder profundizar el pensamiento crítico y la proyección de otras poéticas.

Para llevar a cabo este propósito, utilizamos una narrativa autoetnográfica o autoetnografía que nos permita compartir experiencias pedagógicas, artísticas y de reflexión estética. Asimismo, nos sirve como fuente para el estudio de los comportamientos artísticos y culturales de la sociedad actual.

Multimedia performative practices and education: exchange experiences**Abstract**

This paper is part of the research and development project titled "Multimedia performative's practices, telematic networks and education" (Code: B315), Faculty of Fine Arts, National University of La Plata. Here we will focus on the analysis of the problems of the body and subjectivity in both practice and artistic training.

Taking account the dimension of the structural transformations in contemporary art and its connection with the new media, we consider a central question of the exchanges between the colleagues of theory and practice scope to deepen critical thinking and the projection of other poetics.

In order to achieve this purpose, it uses an auto-ethnographic narrative or autoethnography that allows us to share pedagogical experiences, artistic and aesthetic reflection. It also serves as a source for the study of artistic and cultural behavior in today's society.

Práticas performáticas multimediales e educação: experiências de intercâmbio**Resumo**

O presente artigo se enquadra dentro do projeto de investigação e desenvolvimento titulado Práticas Performáticas Multimídias, Redes Telemáticas e Educação (Código: B315), Faculdade de Belas Artes, Universidad Nacional de la Plata, Argentina.

Aqui nos encaminharemos na análise das problemáticas do corpo e na subjetividade tanto no exercício quanto na formação em arte.

Tendo em conta a dimensão das transformações estruturais na arte contemporânea e sua conexão com as novas mídias, consideramos uma questão central os intercâmbios entre colegas do âmbito da teoria e da prática para poder mos aprofundar o pensamento crítico e a projeção de outras poéticas.

Para levar a cabo este propósito, utilizamos uma narrativa auto-etnográfica ou auto-etnografia que nos permita compartilhar experiências pedagógicas, artísticas e de reflexão estética.

arte cuerpo performance educación tecnopoéticas transdisciplinar

autoetnografía

art body performance education techno-poetics transdisciplinary

auto-ethnographic.

arte corpo performance educação tecnopoéticas transdisciplinar

auto-etnografia

1. Estancia PID

El punto de partida de este planteo surge al establecerse una estancia colaborativa entre el doctorando Antonio Sánchez Román (Theor), perteneciente al programa de Artes y Humanidades de la Universidad de Murcia (España), y nuestro proyecto de investigación Prácticas performáticas multimediales, redes telemáticas y educación (Código: B315), acreditado dentro de los proyectos bienales de investigación y desarrollo (PID) para el período 2016-2017, en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata.

Teniendo en cuenta las trayectorias artísticas y académicas de quienes estamos comprometidos en este proyecto, nos preguntamos cómo la corporalidad presente en las artes contemporáneas va tomando forma dentro de acontecimientos híbridos entre lo físico y lo virtual. Estas hibridaciones se pueden denominar performances tecnológicas, interactivas o multimediales; e instalan la evidencia de una transformación profunda en las categorías de espacio y de tiempo, y, por ende, de percepción de lo sensible.

Los conceptos de cuerpo y de performance que aporta el arte actual vinculado a las tecnologías nos proponen ver otras condiciones para el desarrollo de la subjetividad que comprometen cada vez más una actuación transdisciplinaria de las artes y de las ciencias. Se trata de un cruce de ideas que no disuelve las diferencias implícitas, sino, por el contrario, fomenta el enriquecimiento de la diversidad. Entonces, ¿cómo manifestar nuevos significados entre un cuerpo material y un cuerpo inmaterial? ¿Qué tipo de intercambios se da entre estos cuerpos y sus contextos tecnologizados? ¿Cómo influye la tecnología en los nuevos comportamientos performáticos?

Este intercambio radicado en la investigación artística y que se desarrolló durante un período de cuatro

meses tiene la intención de establecer un diálogo que permita resignificar y rearticular las propias experiencias e investigaciones. A partir de este diálogo, es posible abordar los interrogantes planteados de una forma más integral, ya que no solo implica un estudio teórico, sino una apertura pedagógica que incluye a otros sujetos y contextos. Para ello, se toma como referencia, a modo de cuaderno de bitácora, una metodología que haga constar el trayecto de esta estancia investigativa.

2. Trayecto Posgrado

Los aportes del trabajo pedagógico con relación a la estancia del doctorando Antonio Sánchez Román son una contribución sustancial en pos de ampliar las experiencias estéticas y cognitivas del proyecto de investigación.

Pensamos que la performance –como práctica artística– tiene la capacidad de desarrollar propuestas educativas que, por un lado, son experiencias que comprometen el cuerpo significativamente; y, por otro lado, se abordan las acciones performáticas como relatos autorreferenciales, críticos, reflexivos... Se comparte este trayecto entendiendo que el cuerpo ha transitado varias transformaciones a partir de los advenimientos tecnológicos y el consumo cultural globalizado.

Asimismo, las disciplinas escénicas en las últimas décadas han superado los límites que diferenciaban danza y teatro, y ha emergido un nuevo paradigma transdisciplinar que incluye nuevos conceptos como el teatro performático y la danza performance .

La performance es un recurso interesante y motivador en la formación porque ofrece muchas posibilidades expresivas, metodológicas y artísticas. Sin embargo,

podemos afirmar que existen escasas experiencias prácticas de performance en las aulas.

Este campo es el que se aborda en el seminario Performance y corporalidad , de la carrera de posgrado Maestría de Teatro y Artes Performáticas, del Departamento de Artes Dramáticas, de la Universidad Nacional de las Artes. Esta materia está a cargo de la Mag. Alejandra Ceriani, y el doctorando Antonio Sánchez Román que, en esta oportunidad, fue invitado como investigador –y como parte de su trabajo de campo– a concurrir a las clases dictadas en el primer cuatrimestre del año lectivo.

Los resultados de este diálogo abierto en el seminario fueron muy enriquecedores para el proyecto de investigación que se venía desarrollando porque permitieron llevar a la práctica postulados teóricos como la aplicación de las low-tech, o baja tecnología, en la creación performática a partir de la interacción con el cuerpo. También se abordaron temas en el campo de los estudios estéticos, del que cabe destacar la profundización en el concepto de desmaterialización y desterritorialización del cuerpo a través de la interacción con dispositivos tecnológicos.

Como ejercicio práctico, en el marco del seminario, se propuso la elaboración de un breve escrito en el que se justifica la cita de los autores propuestos para su lectura; del mismo modo, se describe la acción y la técnica para realizar en clase un ejercicio performativo.

Entre las prácticas realizadas cabe destacar la referencialidad de los postulados de Vito Acconci (1940-2017) o Dan Graham (1942) en el uso de la cámara con relación al cuerpo. También se tomó como base de los trabajos el capítulo ocho del libro La imagen tiempo, de Gilles Deleuze. Otras de las fuentes principales fue la noción “acto-registro”, de Rodrigo Alonso, que dio nombre a la unidad de contenidos del plan de estudios.

3. Trayecto Cátedra Libre

El siguiente trayecto forma parte de las prácticas de gestión cultural realizadas en la Cátedra Libre Educación y Mediación Digital en Danza Performance. Las cátedras libres son dependientes de la Presidencia de la Universidad Nacional de La Plata, y fueron llamadas así porque fueron creadas para difundir áreas de la cultura y del saber que no encuentran un espacio respectivo en los planes de estudio de alguna de las carreras de dicha Universidad.

La mencionada cátedra se propone llevar a cabo un abordaje multidisciplinario en lo que a la vinculación entre educación, tecnología y disciplinas corporales respecta, y promover actividades que enriquezcan el aprendizaje y el diálogo entre educadores, artistas, programadores e investigadores de diferentes áreas con el público participante.

La jornada que queremos presentar aquí fue organizada por la Cátedra Libre en el edificio del Rectorado de la UNLP. Se enmarcó en la investigación del PID que nos convoca, cuya temática es cuerpo, performance y tecnología emergente, y da nombre a un ciclo de encuentros continuados: "I, II, III y IV Jornada Cuerpo, Performance y Tecnología Emergentes". En cada caso, se invita a investigadores y artistas del campo para profundizar en la reflexión sobre las diversas experiencias teórico-prácticas. Lo que se busca es comprender las claves del arte actual en un contexto nacional e internacional.

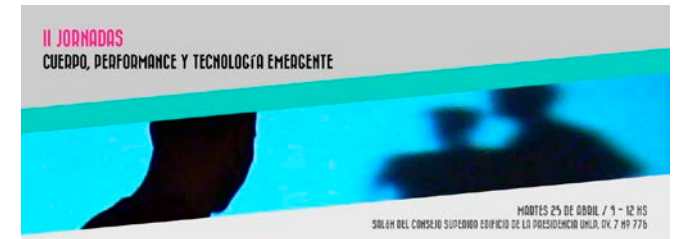
El doctorando invitado dictó una conferencia en las III Jornadas titulada "En torno al dios Tekné". En esa oportunidad, Román reflexionó de modo autoetnográfico sobre la relación entre arte y tecnología en su devenir creativo. En el diálogo abierto que se produjo con los otros colegas presentes, podemos resaltar el debate que se generó alrededor del concepto de poshumanismo y el culto de la tecnología en el arte.

Otro evento para destacar es la III Jornada llevada a cabo en el Rectorado, cuyo objetivo fue estudiar, analizar y conceptualizar la mediación tecnológica en la performance. Se indagó entonces sobre las derivaciones que surgen al vincular arte, cuerpo y ciencia. Esta posibilidad de intercambiar con artistas-científicos no significa que el arte imite a la ciencia, sino que la ciencia desarrolla un proceso de expresividad artística capaz de superar su dimensión utilitaria. En tal sentido, se observó la necesidad de fomentar la cultura y el pensamiento científico a través de experiencias participativas innovadoras, actividades de extensión, educación y divulgación.

4. Trayecto Speak

Los procesos de producción artística poseen características holísticas, ya que ponen en juego dimensiones de diversos lenguajes, con sus materialidades, procedimientos y modalidades de producción; y adquieren características propias a través del reconocimiento de conductas del hacer creativo y negociaciones metodológicas. Dentro de esta modalidad en la que "el arte es un estado de encuentro" (Bourriaud, 2006: 17), Speakinteractive se presenta como un laboratorio artístico-científico de danza performance, animación visual, música y diseño sonoro, que trabaja de manera integrada la investigación y la producción.

En el marco del desarrollo de diez años de búsquedas y concreciones a través de la performance multimedia Speak, fue un hallazgo oportuno y testimonial que Antonio Sánchez Román, con su experiencia tanto escénica como intelectual, pudiera distinguir la acción de "dirigir performáticamente", lo que le permitió concebir en la práctica lo que significa una dramaturgia de la performance interactiva.



THEOR ROMÁN: En torno al dios tekne: indagaciones introspectivas de la relación entre poéticas de la performatividad y nuevos medios.

SIMBOSIS / En mi investigación artística he realizado diversos experimentos que relacionan: poesía, prácticas escénicas contemporáneas y tecnología. Durante este proceso, que ha durado más de 15 años, he pasado por diferentes estados de conciencia que han determinado mi perspectiva sobre el paradigma tecnológico actual (de la admiración al rechazo, del rechazo a la integración...). En esta conferencia se aborda esta inquietud: esta navegación por el mundo interior que mueve la creación artística en un contexto donde a la tecnología, quizá, se le ha concedido la categoría de dios.

CURRICULUM VITAE / Theor Román (España, 1978). Poeta transdisciplinar. Master en Humanidades: arte, literatura y cultura contemporánea UOC. Licenciado en Dirección de escena y dramaturgia ESAD Diplomado en el Laboratorio-escuela de Expresión Dramática Corporal EKN. Su obra se desarrolla en torno a prácticas escénicas contemporáneas, poesía y nuevos medios. Entre sus trabajos destaca su labor como creador-investigador en el compañía internacional Teatro de los Sentidos (Premio Max 05 Tucán de oro.) y director de actores en la serie de televisión CONECTATS (Premio MAC 09 y CIB 09). Actualmente es investigador en el programa de Artes y Humanidades de la Universidad de Murcia y colabora con el Festival Internacional de Performance Abierto de Acción.



// Figuras 1 y 2

II Jornada Cuerpo, Performance y Tecnología Emergente. Cátedra Libre Educación y Mediación Digital en Danza y Performance y PID FBA/UNLP B315. Invitado: Theor Román (Universidad de Murcia, España).

**// Figuras 3 y 4**

Figuras 3 y 4: Performance Interactiva Speakinteractiva, de Ceriani-Kesler- Costa Alisedo. Invitado Theor Román. Jornadas de Arte, Música y Tecnología 2017. Universidad Nacional de Quilmes. Miércoles 24 de mayo de 2017.

Entonces apostamos a una lectura más compleja del performer interactivo como un fenómeno artística-mente en construcción que, al mismo tiempo, coparticipa del concepto emergente de una dramaturgia de la interactividad cargada de elementos propios de tradición escénica pero que problematiza, básicamente, los roles y los procedimientos de esta.

En el campo que relaciona dramaturgia y tecnología, fue interesante observar, en un primer momento, cómo trayectorias artísticas alejadas en el espacio tenían similitudes en las propuestas y aconteceres prácticos. Entendimos que el devenir de la aplicación de las nuevas tecnologías emergentes en el arte tenía una cronología que atravesaba nuestra historia cultural y personal. Este fue el material que se usó como base para trabajar desde una línea dramática que no partiera de un texto, sino que viniera de un proceso vivo.

Para ello, se desarrolló una dramaturgia fragmental y rizomática, inspirada en los postulados filosóficos de Gilles Deleuze (1925-1995) y Félix Guattari (1930-1992). También se tuvieron en cuenta los planteamientos que desarrolla Hans-Thies Lehmann sobre teatro postdramático (1999), en los que la base no está en una narración lineal clásica (presentación, nudo, desenlace), sino en una experimentación de otras formas de presentar la acción dramática. Todo esto nos llevó a una pieza que tenía como elemento principal la experiencia del laboratorio Speak. Los resultados nos mostraron cómo el bagaje de una generación y un tiempo nos cuenta una historia con valor etnográfico.

5. Trayecto JAMTec

En el proceso de intercambio e investigación del proyecto, se nos invitó a participar en las Jornadas de Arte, Música y Tecnología (JAMTec) de la Escuela Universita-

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

ria de Artes, de la Universidad Nacional de Quilmes. Estas jornadas pretenden dar cuenta de cómo se relacionan las formas de creación, vinculando diferentes movimientos, estéticas y prácticas escénicas; brindan, de ese modo, un lugar de discusión a exponentes referenciales del campo. La intención es lograr un espacio de transferencia, producción y crítica sobre las nuevas tecnologías aplicadas al arte y pensar los nuevos universos de la puesta en escena de la tecnología.

En esa oportunidad, se participó en varias mesas de interés para la investigación que nos ocupa. La primera que cabe destacar se denomina "Performance y tecnología" que tuvo a la educación artística como eje. Aquí se presenta una experiencia de campo realizada en la Escuela de Educación Estética N.º 1, de la Rama Artística dependiente de la Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires. Esta ponencia estuvo a cargo de la Mag. Alejandra Ceriani, quien abordó la temática del cuerpo a través del vínculo con la performance y los dispositivos digitales, y planteó la necesidad de producir un corpus de conocimientos que al presente están fuera del currículo académico y de la enseñanza artística, y que podrían, eventualmente, ser incluidos en sus programas lectivos.

Otra de las intervenciones fue la de nuestros colegas Daniel J. Sánchez, Andrea Napolitano y Diana Montequín que presentaron la ponencia "Cuerpo, tecnología y memoria. Presencia y evidencia en la era de la postverdad". En el trabajo se tomaron como referencia de análisis las diversas performances que se han desarrollado en el marco de las acciones de demanda y protesta por los hechos acaecidos en Ayotzinapa, estado de Guerrero, México. En él se abordó el papel de la performance pública y colectiva como activación, en la realidad cotidiana, de una evidencia de verdad, a diferencia del modelo ficcional moderno.

Asimismo, se participó en la mesa de "Dramaturgia y

Tecnología", en la que el investigador Antonio Sánchez Román expuso una ponencia sobre el proceso de creación de su última obra: E-clesía. Se aprovechó la oportunidad para acuñar el término "partitura escénica hipermedia". Este tipo de partitura conjuga la creación dramática contemporánea y los nuevos medios digitales. Se hace especial hincapié en la aplicación de hipertexto y multimedia como fuente principal para generar partituras que ayuden al diálogo entre el dramaturgo y el creador escénico.

En dichas jornadas se presentó, dentro de los conciertos la performance interactiva Speak 4.0 FRACTAL, el laboratorio referenciado anteriormente. Esto nos permitió poner en práctica la investigación realizada entre los tres integrantes (Fabricio Costa Alisedo, Fabián Kesler y Alejandra Ceriani) en colaboración con la dramaturgia hipermediática de Antonio Sánchez Román. Se logró que los programadores se integrasen en la escena, y que la acción fuera más orgánica en relación con el público, es decir, se abrió una puerta para que los artistas electrónicos no se encuentren ensimismados en su computadora, sino más en contacto corporal y perceptivo con la escena y el espectador.

6. Conclusiones

Desde las actividades conjuntas –intercambio de experiencias, indagación de nuestras prácticas, incorporación de la teoría surgida de los saberes más recientes sobre performances y tecnología, invitación y diálogo con pensadores e innovadores de otros sitios e instituciones– hemos instalado formas reconocibles de ser descritas como una contribución sustancial al campo de estudios que nos concierne. Esta visión nos permite dar cuenta de un testimonio con narrativa autoetnográfica de la estancia de investigación, de gran utilidad para la comprensión de la influencia del pro-

ceso en el proyecto de investigación y desarrollo (PID).

En la estancia de investigación en el PID, hemos podido observar cómo las prácticas artísticas que tienen una relación con la tecnología y el cuerpo, en diferentes lugares geográficos (Argentina-España), tienen procesos equiparables o análogos. Aunque también hay diferencias que enriquecen este diálogo. Entre ellas, la más significativa es el trayecto de las tecnologías analógicas a las digitales, un tránsito que nos sitúa como una generación bisagra.

Otra referencia importante que hemos encontrado es la necesidad de pensar de forma transdisciplinar la conjunción o sinergia de los medios tecnológicos, del arte y de la ciencia.

Como consecuencia del periplo llevado a cabo en la estancia nos hemos dado cuenta de que este tipo de prácticas son realizables en el marco de la escuela actual, pero, para ello, es necesario un proyecto pedagógico que cuestione radicalmente el carácter monopólico y transmisible del conocimiento, y que revalorice las prácticas y las experiencias corporales en toda su dimensión. Una de las propuestas que se valoran es dar un marco teórico y proyectivo a los desarrollos artísticos de las prácticas performáticas multimediales, en un currículum abierto, que fomente la interdisciplinariedad entre las distintas áreas. La performance puede ser, sin duda, una herramienta activa para alcanzar ese objetivo de integración humanista.

Referencias bibliográficas

- Alonso, Rodrigo (2015). Elogio de la low-tech. Historia y estética de las artes electrónicas en América Latina. Buenos Aires: Luna Editores.
- Bourriaud, Nicolas (2006). Estética relacional.

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

- Ceriani, Alejandra (2016). "Estudio de la escena digital en la danza performance". *Revista Novedades Educativas*, 311. Buenos Aires: Novedades Educativas, pp. 58-60.
- Deleuze, Gilles ([1991] 2005). *La imagen-tiempo/ Estudios sobre Cine 2*. Buenos Aires: Paidós.
- Deleuze, Gilles y Félix Guattari (1980). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos.
- Deleuze, Gilles y Félix Guattari (1972). *El antiedipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona: Paidós.
- Le Breton, David (1997). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Lehmann, Hans-Thies ([1999] 2013). *Teatro post-dramático*. Colección Ad Litteram. Murcia: CENDEAC.
- Sagaceta, Julia E. (2013). *Teatralidad expandida. El teatro performático*. Buenos Aires: Editorial Nueva Generación.

- Ceriani, Alejandra (2016). "El cuerpo en los tiempos de la digitalización: la corporalidad expuesta". *Interdanza*, 37, año 4, pp. 58-69. Instituto Nacional de Bellas Artes [en línea]. Consultado el 23/05/2017 en <<http://www.danza.bellasartes.gob.mx/images/CEPRODAC/interdanza37.pdf>>.
- Ceriani, Alejandra (2016). "De cómo construir vínculos con las tecnologías". *Revista digital Territorio Teatral*, 13, dossier 2. Teatro, arte y tecnología [en línea]. Consultado el 06/06/2017 en <www.territorioteatral.org.ar, revista digital, publicación semestral>.
- Ceriani, Alejandra y Alejandra Cosin (2005). "La danza-performance: una perspectiva alternativa" [en línea]. Consultado el 06/06/2017 en <<http://performancelogia.blogspot.com.ar/2008/07/la-danza-performance-una-perspectiva.html>>.
- Cosin, Alejandra (2008). "Danza y performance según cinco artistas de Argentina, Chile, Uruguay y México". *Alternativa Teatral* [en línea]. Consultado el 06/06/2017 en <http://www.alternativateatral.com/ver_notas.asp?codigo_notas=251>.

Referencias electrónicas

- Acconci, Vito (1979). "Pasos de entrada (y salida) del performance" [en línea]. Consultado el 15/05/2017 en <<http://artecontempo.blogspot.com.ar/2005/10/vito-acconci.html>>.
- Ceriani, Alejandra (2009). "Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas: las instalaciones escénicas interactivas en tiempo real". *Territorio Teatral*, 4 [en línea]. Consultado el 23/05/2017 en <http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/n4_03.html>.

Anexo: videos en Youtube

- SPEAK F2017 en vivo en JAMTEC Jornadas de Arte Música y Tecnología - Universidad de Quilmes. URL: <<https://youtu.be/pU-VyDcpqkg>>.
- II Jornada Cuerpo, Performance y Tecnologías Emergentes Parte 3. URL: <<https://youtu.be/5dH-76Q0MqPQ>>.
- II Jornada Cuerpo, Performance y Tecnologías Emergentes. Parte 4. URL: <<https://youtu.be/P1lO1ckvBSw>>.