



Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Bellas Artes
Taller de Diseño Multimedial 5
- Tesina de Grado -

¿Cómo se relaciona la multimedia con el arte performático?

Profesor: Federico Joselevich Puiggrós

Tutor: Andrea Sosa

Alumna: Ana Sofia Willemoës. Legajo nº 57628/8

INDICE

Introducción

Desarrollo:

- Historia
- Cuerpo

Conclusión

ALMA MUERTA

- Descripción Formal
- Argumentación

Bibliografía

INTRODUCCIÓN

“El performance (...) es una forma de comprender el mundo (...) En su carácter de practica corporal (...) el performance ofrece también una manera de generar y transmitir conocimiento a través del cuerpo, de la acción y del comportamiento social.”
- Diane Taylor

El artista performático tiene entre sus objetivos el de investigar sobre todas las posibilidades del cuerpo como elemento de identificación del sujeto en y con su entorno. Es por esto que cuando las nuevas tecnologías comenzaron a invadir su vida cotidiana, vio en ellas nuevas herramientas para utilizar.

La incorporación de la multimedia dentro del arte performático comenzó en los años sesenta y setenta con el videoarte. Luego se fueron desarrollaron nuevos movimientos artísticos como las video-instalaciones, las teleperformances, y las performances multimedia. Estas nuevas experiencias estéticas produjeron cambios en relación a los conceptos de obra, sujeto, público y entorno.

Esta investigación propone abordar la relación que existe entre la multimedia y el arte performático. Para lograrlo primero analizaré la inserción de la tecnología en las practicas performáticas y su evolución en el tiempo hasta llegar a lo que son hoy las performances multimediales. También los cambios que generó la multimedia en relación a los cuerpos involucrados en una performance.

DESARROLLO:

Historia

Se podría decir que el último movimiento vanguardista es aquel arte que se vincula a la revolución tecnológica. Este arte, basado en viejas y nuevas tecnologías, ha introducido a la creación artística en los ámbitos que hace no mucho tiempo eran dominados por ingenieros y técnicos.

Todo comenzó con Marcel Duchamp y su rechazo a todo tipo de restricción del arte. Con sus ready-mades el planteó la cuestión "¿qué es el arte?". Al atribuirle al concepto el lugar central en la obra desató al objeto de su valor comercial, por lo menos en un principio ya que lo esencial - la idea - aun no se sabía cómo venderlo.

Luego, en los años 60, estalló un movimiento intermedia llamado Fluxus. Este grupo de artistas era anti arte, refiriéndose al arte que es exclusiva de museos y coleccionistas. Siguiendo a Duchamp, ellos afirmaban la existencia de un vínculo esencial entre los objetos y los acontecimientos cotidianos con el arte. Los de Fluxus expresaron esta idea en performances minimalistas pero accesibles, en las cuales el espectador pasaba de ser un observador pasivo a convertirse en un participante. Como es el caso de una de las obras de Mieko Shiomi que consistía simplemente en "una invitación a abrir cualquier cosa cerrada" en donde los participantes eran invitados a redactar muy concretamente lo que había ocurrido durante el evento.

Durante esta misma época cobró mucha importancia la cámara de vídeo PORTAPAK. Esta se convierte en una herramienta indispensable para varios artistas eminentes que la utilizaron para registrar acciones íntimas. La obra se convierte en el mismo proceso físico de creación artística. La cámara representaba al "otro" y ayudaba a estos artistas a liberarse de los límites la creación.

Uno de los primeros artistas en experimentar con esta videocámara fue Nam June Paik, el cual se encontraba trabajando en el campo del arte tecnológico y de la performance. Paik fue la vanguardia de una nueva generación de artistas que comenzó a crear un nuevo lenguaje estético basado en la televisión y en las imágenes en movimiento. En sus innumerables exposiciones, Paik mezcló "escenografías" con artefactos, televisores y videos; instalaciones basadas en el rayo láser y manipulaciones diversas de imágenes y de mundos electrónicos propios de la imaginación del autor.

Detrás de escena de la mayoría de las performances multimediales actuales se encuentran tableros de control que, con sólo pulsar un botón, manipulan luces, sonido, videos, y mucho más. Cada vez son más los videos filmados con cámaras digitales y editados en computadoras. Este equipo se ha vuelto como la cámara de vídeo portapak de hace treinta años. Es un medio relativamente barato con el que se pueden crear imágenes y efectos que antes solo los podía realizar un profesional. Es esta disponibilidad a la tecnología accesible la que ha generado el desarrollo del arte en los medios.

Cuerpo

“ (...) Lo mejor del ser humano es que puede asumir (...) las infinitas posibilidades del ser y transformarse en todos y en todo sin siquiera abandonar su propia esencia (...)”
- Jesusa Rodriguez

La performance es una práctica artística basada en el cuerpo del performer. Surge solo para desaparecer, ya que nunca se podrá reproducir exactamente igual y ninguna forma de documentación logra capturar el carácter fugaz del acto en vivo. La misma crea su propio tiempo y espacio donde se lleva a cabo el encuentro de los actores con el público, y su co-presencia corporal. En ella el cuerpo es una mediación más, que transmite información y participa en la circulación de imágenes.

La aplicación de las nuevas tecnologías permite al artista prescindir de su presencia física en el espacio de la acción, muchas veces sustituida por la de la imagen virtual. Los actuales sistemas informáticos permiten al artista crear un doble, cambiar su forma o dar vida a diferentes personajes. También puede teletransportarlos, controlarlos a distancia y animarlos en tiempo real, de manera que realicen sus performances por él. Claudia Giannetti llama a este tipo de obras “metaperformances”. Las mismas son capaces de generar un nuevo tipo de acontecimiento, en el que los conceptos de obra, performer, público y entorno están limitados a la relación entre ser humano y máquina.

Telematic Dreaming, obra realizada por Paul Sermon, posee algunas de estas características. La misma cuenta con dos interfaces independientes que se encuentran situadas en lugares diferentes, estas interfaces son en sí mismas instalaciones dinámicas que funcionan como sistemas de videoconferencia customizados. Hay camas dobles ubicadas en los dos sitios, uno a oscuras y el otro iluminado. La cama del cuarto iluminado tiene una cámara cenital mandando un video en vivo de la cama y de una persona (a) acostada sobre la misma a un proyector situado por encima de la cama del cuarto oscuro. La imagen de vídeo, transmitido en directo, se proyecta hacia abajo sobre la cama donde hay otra persona (b) en ella. Una segunda cámara envía una imagen de video en vivo de la proyección de la persona “a” con la persona “b” a una serie de monitores que rodean la cama y la persona “a” en el lugar iluminado. La imagen telepresente funciona como un espejo que refleja a una persona en el reflejo de otra persona. La complejidad psicológica de la cama disuelve la distancia geográfica y las tecnologías aplicadas en la instalación. La capacidad de existir, fuera del espacio y tiempo propios del usuario, es creada por una sensación del tacto alarmantemente real. Esta sensación es causada por un cambio agudo de los sentidos en el espacio telemático, ya que el usuario intercambia sus sentidos táctiles al reemplazar sus manos con sus ojos. Esta alucinación sensorial permite al usuario actuar como si estuviera fuera de su cuerpo biológico.

Las tecnologías han logrado superar las distancias territoriales, posibilitando el envío de mensajes “sin cuerpo”. En *Telematic Dreaming* los cuerpos pueden establecer un contacto, a pesar de encontrarse muy lejos uno del otro. El significado del cuerpo está ahora en su conectividad, en su ausencia inmediata y la posibilidad de una presencia a larga distancia. El cuerpo se transforma en una interfaz, aquello que activa a un dispositivo técnico y que ejecuta una acción que se da fuera de él y de su entorno.

ALMA MUERTA

Descripción Formal

La obra realizada fue una performance poética multimedial, la cual tomó como eje principal el poema "Alma Muerta" de Alfonsina Storni.

Esta se llevo a cabo en dos espacios diferentes de la Sede Fonseca de la Facultad de Bellas Artes. Una parte fue en --- y la otra en --- de la misma.

En el segundo piso de la sede (ventanal) se realizo la performance. En un espacio vacío se encontraba una casa de palos rodeada de tierra dentro de la cual yo me senté a bordar una selección de palabras del poema. En el --- había una pantalla grande donde se proyectaban varios fragmentos visuales relacionados con el poema. Es decir, pequeños cortos que iban pasando aleatoriamente. Frente a esta gran pantalla (sábanas) se encontraba otra más pequeña (monitor) por donde se transmitía la performance en tiempo real. También se escuchaba una grabación de mi voz recitando el poema.

Es importante mencionar que la performance, que fue filmada en vivo, se podía ver por internet a través de una pagina de visualización en tiempo real.

Argumentación

La elección de este poema se dio debido al interés que me produjo la manera de concebir la vida propuesta por Alfonsina. En un primer lectura del poema ella plantea la posibilidad de trascender a la muerte a través de nuestra alma, lo cual es un enigma muy interesante para mí. En una segunda lectura (al final del poema) sugiere un renacer, el despertar del alma que se encuentra muerta en vida.

Previo al desarrollo de esta obra yo ya me encontraba indagando teorías sobre la muerte y el alma. Heidegger, en su libro "Ser y Tiempo", habla del DASEIN. Este es el SER que esta AHI, el cual es arrojado en el mundo hacia sus posibilidades. Una de estas es la de morir. Analizando la teoría del dasein de Heidegger llego a coincidir con el autor en que el hombre debe asumir la idea de la muerte para poder tener una existencia autentica. Saber morir es habernos apropiado de nuestra propia vida.

Lo humano se va construyendo de la autoconciencia. Pensamos y sabemos que pensamos. Cuando nos pensamos a nosotros mismos ahí nos encontramos con el YO. Todos somos un YO pero cada YO es distinto. El yo se identifica con el alma, ese algo mas que convive con el cuerpo. Al alma se la identifica con toda actividad incorpórea de lo humano, lo que trasciende y sobrevive al cuerpo.

"El alma es la precencia de lo infinito en lo finito." - Plotino.

En síntesis lo que esta obra plantea no es solo la aceptación de la muerte, como el final de nuestra vida en este mundo, y la posibilidad de trascender a la misma a través de nuestro alma, sino también aprovechar el momento en el que nos encontramos vivos.

CONCLUSIÓN

En conclusión la inserción de la tecnología en las practicas artisticas fue acentuando la desmaterializacion del objeto artistico hasta el punto tal que no solo se elimina el objeto sino que el artista tambien esta ausente. Es asi que el debate estético, se ubica más allá de la acción como forma y de la idea como arte, se da en las relaciones e interacciones entre los miembros de una red. Empleando computadoras, video, modems y otros dispositivos, los artistas multimediales utilizan lo visual para iniciar un diálogo multidireccional con otros participantes en localidades remotas. Es una forma de producir una experiencia abierta que manifieste los cambios culturales incorporados por el control a distancia, la visión remota y el intercambio de información audiovisual en tiempo real.

Las nuevas tecnologias tambien modifican la concepcion del cuerpo. El significado del mismo se encuentra ahora en su conectividad, en su ausencia inmediata y la posibilidad de una presencia a larga distancia. Es desde el propio cuerpo en relacion con medio tecnologico que se hace presente la transformacion. El cuerpo ahora no es solo el cuerpo propiamente dicho que interactúa con las interfases analógicas y digitales ahora tambien es un cuerpo numérico, digitalizado, proyectado. Como dice el artista contemporáneo Stelarc: "Internet no acelera la desaparición del cuerpo y la disolución del yo; más bien, genera nuevos acoplamientos físicos colectivos y una gradación telemática de la subjetividad. Lo que adquiere importancia no es meramente la identidad del cuerpo, sino su conectividad."

Esta obra performance reflexiona sobre la tecnologia en las performances y como esta amplia y modifica la concepcion del cuerpo. El performer no solo se encuentra en tres espacios diferentes a la vez (el espacio real donde se realiza, el canal de livestream por donde se transmite y la pantalla pequeña dentro de la instalacion) sino que tambien la performance se puede analizar de diversas maneras dependiendo de donde te encuentres observandola. En el espacio real se puede analizar con mas detalle todos las características de la performance; como la accion del performer, la ambientacion, el vestuario, etc. En el canal de livestream se destaca la cantidad de tiempo en que se realiza esa accion y tambien en esta plataforma surge la posibilidad de poder opinar al respecto. En la instalacion se encuentra el concepto, se puede ver mas alla de la performance y encontrarse con el significado de la obra. No solo vemos al performer en la pantalla pequeña y escuchamos su voz atravezar las sabanas sino que tambien vemos lo que relaciono el artista con este poema y que es lo que quiere transmitir a traves de esas imagenes.

BIBLIOGRAFÍA

- RUSH, Michael. **Nuevos medios en el arte de final del siglo XX**. Thames & Hudson. Nueva York, 1999.
- TAYLOR, Diane. **Performance**. Asunto Impreso Ediciones. Buenos Aires, 2012.
- GIANNETTI, Claudia. **Metaperformance. El sujeto-proyecto**. Texto publicado en: "Luces, Cámara, acción (...) ¡Corten! Videoacción: el cuerpo y sus fronteras." IVAM Centre Julio Gonzalez, Valencia, 1997.
- DEL VAL, Jaime. **Metaperformance Metamedia. Deshaciendo fronteras disciplinares (entre arte visuales y escénicas) en el teatro de la sociedad del control**. Interferencias entre artes visuales y puesta en escena de la era Digital. DA2. Salamanca, 2011.
- ROCHA, Margarita. **Apuntes sobre un cuerpo tecno-artístico**. Artículo publicado en Revista DEF-GHI. Comunicación y Arte nº2, Santa Fe, 2009.
- KAC, Eduardo. **Aspectos de las estéticas en las telecomunicaciones**. Publicado en Siggraph Visual Proceedings, 1991.
- CERIANI, Alejandra. **Espacio digital y cuerpo expresivo**. Publicado en: "Configuraciones de la danza sonido y video del cuerpo." Comisión Sectorial de Educación Permanente. Montevideo, 2011.