

## Expresividades y mediaciones de la performance contemporánea

Fecha de recepción: julio 2018

Fecha de aceptación: septiembre 2018

Versión final: noviembre 2018

Daniela Di Bella (\*)

**Resumen:** La presente comisión debatió sobre tres ejes de contenido que en mayor o menor medida giraron en torno a la experimentación a partir de la incursión y fusión de tecnologías tradicionales y digitales, el atravesamiento de los aspectos sociales emergentes y los cambios operados por la tecnología digital que también alteran las reglas de juego comercial. Los ejes son los siguientes: (a) La configuración expresiva de la experiencia performática, (b) Los fenómenos sociales vistos en su carácter de performance de la vida diaria, y (c) La mediación del video, televisión e internet en el hecho artístico, performático y teatral.

**Palabras clave:** Tecnologías tradicionales – tecnologías digitales – experiencia performática – televisión - internet.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 62]

**a) La configuración expresiva de la experiencia performática.** En esta posible composición los ponentes presentan cuatro enfoques distintos: desde una mirada que toca sus límites con el hecho de arte Guillermo Astobiza y Nilda Rosemberg, expusieron una experiencia performática de creación propia, que pone en diálogo máquinas, tecnologías y cuerpos. En la performance intervienen micrófonos, una cámara de circuito cerrado que va transmitiendo en vivo la acción de cuerpos y máquinas, luces y proyecciones. La fusión de los medios y la performance en vivo, utiliza como soporte un manual de bordados perteneciente a las conocidas máquinas de coser Singer, representativas y evocadoras de otro tiempo. Las connotaciones de lo tradicionalmente femenino y masculino, se revelan en las mentes de cada espectador al son de puntadas repetitivas y taladrantes, que encuentran la ocasión de un corrimiento que da origen a una amplificación sonora. La aguja actúa como elemento percutor, y cada presentación en vivo junto al modulado del sonido, y las transformaciones de los distintos dispositivos que dialogan con los cuerpos, van aportando nuevas capas de sentido. La performance va ingresando lentamente en una suerte de acordamiento general donde ninguna de las partes componentes puede ser aislada, y la percepción se va volviendo cada vez más homogénea, y busca producir una nueva percepción del tiempo. La segunda ponencia orientada hacia la creación colaborativa, trata de la creación de un generador de sonidos de características *open source*. De este modo Analía Girardi Barreau y Luciano Andrés Borriello explican cómo han originado paso a paso el diseño de un instrumento aerófono detallando su proceso de creación. Demuestran a través de ejecuciones grabadas y en vivo, la gran versatilidad del objeto sonoro para adaptarse tanto a las demandas de ejecución del intérprete, como a la creación de nuevas sonoridades. El objeto creado posee un núcleo y partes que se pueden acoplar y desacoplar donde el juego de la construcción y la deconstrucción aportan un carácter lúdico en la generación de sonidos, y una variedad de opciones inesperadas. Ambos abren aún más el juego interactivo de las partes permitiendo la co-creación de otros, a tra-

vés de una red colaborativa en internet (*open source*) que permite a la comunidad participar enriqueciendo y amplificando el proceso creativo e interpretante. La tercera ponencia de este eje expone la relevancia que los medios digitales están cobrando dentro de la gestación y ejecución de la obra de teatro. Así Lucas Marcelino Danilo presenta la obra *Res[sus]citações e outras formas de sangue* del grupo Midiactors, Universidade de Ouro Preto, la que entiende como una nueva dramaturgia escénica. Esta obra incorpora medios digitales y computadoras, *softwares*, producción de video, edición digital de imágenes y proyección de videomapping. La experiencia audiovisual resultante crea abstracciones, anticipaciones, propone texturas, genera formas y volúmenes, propone relaciones dialógicas en el espectador a través de la manipulación de elementos audiovisuales que apelan a la gestación de una imagen inmersiva y sensorial. El ponente se centra en explicar con ejemplos, la investigación orientada por las posibilidades de manipulación audiovisual en tiempo real de la escena, con el fin de indagar la creación de una poética y lenguaje expresivo de la escena contemporánea propia de Brasil. Por último María Eliana López Scarponi expuso a partir de ejemplos elegidos especialmente para su disertación, algunos de los aspectos de diseño en su confluencia con las nuevas tecnologías de la comunicación audiovisual dentro de la escena. Pretendió indagar en las actuales tendencias escénicas que modifican a la escenografía, el teatro, la danza y la performance en su evolución creciente hacia la complejidad, cuando intervienen la robótica, la interacción con máquinas, las proyecciones de *videomapping*, la realidad virtual entre otras.

**b) Los fenómenos sociales vistos en su carácter de performance de la vida diaria:** En este eje Natalia Aguerre se propone re-pensar los problemas sociales, en términos de performance. Explica una serie de acontecimientos que leídos desde la organización y la cultura emanan de escenificaciones públicas, y que entendidas desde la comunicación estratégica se pueden visualizar como un proceso de intervención social. Realiza con humor un análisis crítico de algunas escenificaciones

y ceremoniales propias de los espacios jesuítico-guaraníes durante el período de Conquista y Colonización española, que luego traspone y compara con otros espacios donde las formas sociales acusan una teatralización de situaciones. De estas actuaciones sociales deviene la articulación posible entre drama estético (visible en el teatro, performance, etc.) y el drama social (teatro de la vida). A partir de esta distinción pueden estudiarse los fenómenos sociales estableciendo un marco de conciencia que ejerza sobre la actuación y que permita identificar la realidad de la ficción.

**c) La mediación del video, la televisión e internet en el hecho artístico, performático y teatral.** Pertenecen a este eje dos ponencias, la primera de Juan René Medina Ibañez, quién hace un recorrido histórico del video como mediador de la danza y la expresividad del cuerpo. Este formato, el de la videodanza incorpora a las nuevas tecnologías como el video, como una forma de evidenciar el encuentro entre el espacio digital y el espacio expresivo de la danza, como dos elementos esenciales. Ambos considerados como partes de la composición dramática permiten experimentar con las posibilidades de la cámara, del formato del video y del videofilmador, jugando con angulaturas, distintas iluminaciones, variedad de locaciones, exclusión e inclusión de los *performers*, ejecución en tiempo real o diferido, lenguajes narrativos y la diversidad de técnicas de post-producción. El ponente fue recorriendo ejemplos donde la videodanza hibridiza aspectos técnicos, expresivos y compositivos del cine que lo convierten en la gestación de un nuevo formato ejercido desde la lente. La segunda ponencia a cargo de Mirta Romay, presenta su proyecto denominado Teatrix, quién posicionada desde la explicación de los profundos cambios tecnológicos operados en las últimas décadas, va presentando su propuesta que apunta a la transformación de la oferta, el acceso de productos a través de los medios digitales. Basada también en los cambios operados en el modo en que los sujetos vienen percibiendo, concibiendo y haciendo el mundo a partir de la palabra, la imagen y el sonido que pasó de lo analógico a lo digital, presenta una opción de teatro filmado y reproducido por internet. Su propuesta está sostenida sobre las ideas que comprenden a los nuevos medios como la generación de nuevos escenarios y la instalación de opciones y reglas más abiertas e inclusivas dentro del mercado de las ofertas del entretenimiento y la cultura.

Como cierre de la presentación de las siete ponencias, las preguntas del debate posterior giraron y se complementaron en torno no solo a los temas explorados y presentados, sino que uno de los más debatidos dentro de la comisión Tecnología y Performance se centró sobre la mediación de la mirada que reconstruye la obra a partir del uso de las medias digitales. En este debate las preguntas y cuestionamientos giraron sobre el formato bajo el que finalmente la obra llega al público, si esta es la obra original, o si en realidad es una obra no solo mediada por el medio en cuestión (derivado de la

actual disponibilidad de la tecnología digital), sino que también resulta estar mediada por la mirada y sesgo de quién la filma, la edita, la envasa y la distribuye en un formato ajeno al original. Al respecto resultaron muy enriquecedores también los aportes de la investigación y la experimentación con nuevos medios, asunto que fue sobre todo desde el arte, el abordaje central de las incursiones de la comisión.

#### Ponencias expuestas

- *La performance como categoría de análisis de fenómenos sociales.* Aguerre, Natalia
- *Generador de Sonidos Open Source.* Girardi Barreau, Analía - Borrillo, Luciano Andrés
- *Diseño y nuevas tecnologías de la comunicación audiovisual en la escena.* López Scarponi, María Eliana
- *O audiovisual na obra Res[sus]citações e outras formas de sangue do grupo Midiactors.* Marcelino, Danilo Lucas
- *Teatrix, ¿Una herejía?.* Romay, Mirta
- *Rosemberg- Singer- Astobiza.* Astobiza, Guillermo - Rosemberg, Nilda
- *Videodanza: Un mundo alternativo desde el lente.* Medina Ibañez, Juan René

**Abstract:** This commission discussed three areas of content that, to a greater or lesser extent, revolved around experimentation based on the incursion and fusion of traditional and digital technologies, the crossing of the emerging social aspects and the changes operated by digital technology. They also alter the rules of commercial game. The axes are the following: (a) The expressive configuration of the performatic experience, (b) The social phenomena seen in its character of daily life performance, and (c) The mediation of the video, television and internet in the artistic act, performative and theatrical.

**Keywords:** Traditional technologies - digital technologies - performatic experience - television - internet

**Resumo:** A presente comissão debateu sobre três eixos de conteúdo que em maior ou menor medida giraram em torno da experimentação a partir da incursão e fusão de tecnologias tradicionais e digitais, o cruzamento de aspectos sociais emergentes e as mudanças operadas pela tecnologia digital que também alteram as regras de jogo comercial. Os eixos são os seguintes: (a) A configuração expressiva da experiência performática, (b) Os fenômenos sociais vistos em seu caráter de performance da vida diária, e (c) A mediação do video, televisão e internet no facto artístico, performático e teatral.

**Palavras chave:** tecnologias tradicionais - tecnologias digitais - experiência performático - televisão - internet

(\*) **Daniela Di Bella:** Doctoranda en Educación Superior (UP). Arquitecta (FAUM), Magister en Diseño (UP). Es Coordinadora del Área de Producción de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.