

**Estudios sobre  
Arte Actual**

**Número 1  
Julio de 2013**

*PRESENTACIÓN, REPRESENTACIÓN Y  
PERFORMANCE EN EL AUDIOVISUAL  
DIGITAL EN VIVO*

---

JULIO CÉSAR CID CRUZ  
CYNTHIA ORTEGA SALGADO

**Resumen:**

*Actualmente, las prácticas que se inscriben en el ámbito de la producción audiovisual y se apoyan de herramientas tecnológicas y digitales se han diversificado y diseminado, cobrando suma importancia y relevancia social; Festivales como Ars Electrónica en Linz, Austria, Transmediale en Berlin, Alemania, el Mutek en Montreal, Canadá o el festival Transitio en el Distrito Federal, México dan cuenta de ello. Una de esas prácticas es el performance audiovisual en vivo (live A/V performance en inglés). El presente documento ensaya las cuestiones alrededor de los conceptos de presentación, representación y el performance en dicho ámbito.*

**Palabras Clave:** Audiovisual Digital, performance, representación, rizoma, arte relacional.

\* \* \* \* \*

La incursión del ámbito digital en el arte planteó diversos cuestionamientos alrededor de conceptos como lo virtual, lo figurativo y lo representacional. Si bien es cierto que el debate alrededor de dichos conceptos en la producción artística y desde la filosofía ya ha sido abordado desde hace tiempo, por ejemplo, la reflexión entre lo virtual, lo real y lo viviente en la fotografía en la que abundó el filósofo francés Roland Barthes (Cherburgo, 1915–1980), también es cierto que la incursión del digital urgió la actualización y reflexión de estos conceptos, pero ahora desde y hacia el interior de las prácticas artísticas digitales.

La filosofía establece que no es posible salir del ámbito representacional y el más claro exponente de esta postura es el filósofo argelino-francés Jacques Derridá (El-Biar, 1930-2004), no obstante, y partiendo de la afirmación de que una pieza, por ejemplo una pintura o una fotografía es autorreferencial, ya que no representa nada sino que se presenta a sí misma, podemos hacer un desplazamiento hacia un planteamiento distinto. Esta discusión ha sido ampliamente abordada y descrita por el investigador y académico colombiano Álvaro Villalobos Herrera, en su libro “Cuerpo y arte contemporáneo en Colombia. Problemas políticos y sociales en teatro y performance”. Para Villalobos, desde hace tiempo se registró en el arte la idea de que la representación tiende a ser desplazada y destruida por una forma de presentar la realidad, pues la creación artística no evoca ni hace referencia de una copia mimética del mundo físico, sino que da cuenta de una manera real de verlo y por tanto una creación del mismo. Otra idea en torno a estas afirmaciones podemos encontrarla en Barthes, pues afirma que en la fotografía, “el poder de la autenticación prima sobre el poder de la representación” (Barthes, 2009:155).

Este desplazamiento de lo representacional hacia la presentación de lo real surge en cierto modo, siguiendo con Villalobos, a partir del reconocimiento de la efectividad de lo performativo pues ahora se es más directo, ya que el artista del performance no representa nada, sino que presenta su propia iniciativa en todo el sentido de la palabra, en aras de un acontecimiento artístico: modela la realidad frente al observador, no sustituye a nadie, presenta una realidad como su propio signo (Villalobos, 2011:34).

El signo en el sentido de la comunicación, constituye el vehículo de la representación de algo, una idea preconcebida, una situación, un ícono. En la producción artística, los signos no constituyen una representación en sí, sino que se entrelazan para crear la realidad; En la obra artística, sea una pintura, una fotografía, una escultura o un gesto performático, los signos se instauran de manera sincrónica conforme ésta se va presentando, la obra instauro sus propios signos y se codifican y decodifican conforme se construye la obra y conforme se observa.

En su libro “La escritura y la diferencia”, Jacques Derridá nos propone una larga discusión en la que argumenta que en realidad no hay un arte de la presencia, dado que, como se mencionaba anteriormente, para la filosofía nunca se puede salir de la representación, porque una vez que se empieza a pensar, se está recurriendo a imágenes y signos del pasado, es decir, se está representando y por lo tanto para el pensamiento, la presencia es siempre una ilusión momentánea. Derridá critica al ensayista y director teatral Antonin Artaud (Marsella, 1896-1948), quién tenía como propuesta el denominado “*teatro de la crueldad*”, como una forma de abolir la representación en el teatro. Su postura establece que el teatro de la crueldad no es una representación, sino que es la vida misma, en lo que ésta tiene de irrepresentable. Para Artaud, la vida es el origen no representable de la representación. No se trata pues de la mimesis y del ámbito representacional pues, citando a Artaud, “el arte no es la imitación de la vida, sino que la vida es la imitación de un principio trascendente con el que el arte nos vuelve a poner en comunicación” (Derridá, 1989: 321). Artaud proponía en el teatro de la crueldad una forma de sobrepasar el ámbito de lo representacional usando como plataforma la puesta en escena. Derridá crítica este planteamiento y termina definiéndolo como un ingenuo esfuerzo de una forma de presentación como auto-representación de lo visible e incluso de lo sensible puros.

Derridá decía que en el teatro de la crueldad no había posibilidades en el actor ni en la puesta en escena en sí misma para salir de la representación, pues siempre se hacía referencia a un texto, o bien, siempre había la voluntad de un director o escritor que modulaban los acontecimientos o los actos, negando con ello la posibilidad de presentación de una realidad, ya que siempre contaba con un elemento remitente del cual se hacía una representación. Lo mismo sucedía con el espectador, inmóvil ante la escena vista y de la cual sacaba conclusiones a partir de las representaciones que el mismo se generaba.

Algunos autores se oponen a esta postura, como el lingüista e investigador francés de origen lituano, Algridas Julien Greimas (Tula, 1917-1992), quién realizó importantes aportes a la teoría de la semiótica, fundando una semiótica estructural inspirada en Ferdinand de Saussure (Ginebra, 1857-1913), y Louis Hjelmslev (Copenhague, 1899-1965); Greimas propone la idea de un “sujeto actante”, definiendo a aquel que realiza el acto, independientemente de cualquier determinación formal o actoral de subordinación, como lo sería el texto del guión o la instrucción de un director. Para Greimas no existe un sujeto pasivo simplemente subordinado una voluntad ajena, siempre hay algo de propio en las acciones y gestos y para Greimas, el “sujeto actante” renace en cada acción performativa que realiza.

En relación a esta propuesta, el sociólogo de la ciencia y antropólogo francés Bruno Latour (Beaune, 1947) formula la idea de un *actante rizoma*. Su propuesta surge inmersa en el campo de las humanidades y los estudios sociales sobre las ciencias. El elemento distintivo de esta teoría, desarrollada en el libro “La ciencia en acción”, es que considera *actantes* tanto a seres humanos, como a objetos no-humanos y discursos, señalando la importancia de lo tecnológico en la explicación del mundo y en la construcción del conocimiento.



“Artaud at the Shanghai Dramatic Arts Centre, ACT Festival”. © Teatre RUNCanada. Shanghai, China. 2011

Dado que la generación de conocimiento requiere de sujetos activos, es decir *actantes*, que interactúan y se interrelacionan, se enfatiza en que nadie actúa por sí solo, por lo que se vuelve necesario el trabajo cooperativo y la generación de redes de intercambio e interacción; Como existe una infinita variedad de *actores-red* y por la infinidad de relaciones que se suscitan para la generación de conocimiento, se desencadena la ontología del *actante-rizoma*.<sup>1</sup> es decir, actantes humanos y no humanos que se interrelacionan de diversas maneras pero dicha relación no obedece a una estructura lineal y jerárquica, sino que los elementos pueden interactuar a diversos niveles.

Introducir la idea de *actante* en el ámbito del performance, implica el reconocimiento de que el artista no es únicamente el sujeto de contenidos políticos, sociales y culturales, que posee cierto dominio de determinadas técnicas que pone en operatividad con base en un guión previo, sino que, “es el resultado de la combinación de una serie de factores humanos y materiales, actuando en un conjunto conceptual, formal y contextual con un propósito artístico definido” (Villalobos, 2011:49). Así mismo, tanto el artista como el espectador *actante-rizoma* se desplazan sobre una plataforma epistemológica o contextual morfológica y cambiante y aunque se encuentren en pasividad aparente, “es un sujeto en movimiento que se construye a sí mismo en el proceso de estructuración y comprensión de una obra” (Villalobos, 2011:49). Por otro lado, las ideas que se introdujeron a partir de los trabajos de Delleuze y Guattari en “Mil mesetas, capitalismo y esquizofrenia”, dieron pie no solo a la introducción del concepto de rizoma, sino a una valoración denominada arte procesual, donde la importancia radica en el proceso de construcción más que en una suerte de objeto o resultado final.

“Mil Mesetas”<sup>2</sup> puede ser resumido como una crítica a la jerarquización clásica o también llamada arbórea, con la introducción del concepto de rizoma y como una construcción teórica respecto de la idea de nomadismo, refiriéndose a una designación de las esencias morfológicas, difusas, móviles y vagabundas. Los autores plantean que de manera general, es posible distinguir tres ámbitos distintos: una *ciencia exacta*, que se basa en los ideales de un racionalismo puro extremo, bajo la ilusión de que es posible acceder a una verdad o conocimiento de las nociones esenciales, universales y constantes de la naturaleza; distinguen también una *ciencia inexacta*, como una forma o aproximación de cosas abstractas derivadas de la sensibilidad pura, no comprobable y no universal; y finalmente una tercer instancia llamada *agenciamiento nómada*, que resulta ser una suerte de intermediario, detonador de circunstancias que hace cambiar la esencia de las cosas o los sucesos, en pasos más bien difusos, de los que se puede retroalimentar para amplificarse una vez que se han vuelto reconocibles determinados elementos del proceso de construcción o que se ha reconocido la importancia de una determinada trayectoria.

Precisamente esta idea de nomadismo se introdujo en el arte, y se valorizó posteriormente como arte procesual, en donde es más importante registrar los cambios y fluctuaciones de una obra en proceso de construcción más que el resultado final. Al igual que en el agenciamiento nómada, es precisamente en estos pasos difusos, en los cambios y fluctuaciones, donde los procesos se fortalecen y se constituyen como obra. En el caso de la performance, los acontecimientos, la deriva, el movimiento constante,

la voluntad de cambio, la frontera móvil en la que se permanece, permiten el nacimiento de concepciones interdisciplinarias que le nutren. Por ejemplo, el caso del audiovisual digital en vivo, que puede ser entendido como un fenómeno de performance que acomete a una forma de presentar una realidad particular y una forma real de mirar el mundo, apoyándose en la tecnología digital de manipulación óptica y sonora en tiempo presente, es decir, surge de la trans e interdisciplina, pero acoge elementos formales, técnicos y dispositivos conceptuales del performance y de otras disciplinas como la música experimental o el *live cinema*.

Para Villalobos, el arte performativo refiere al arte de la acción y al desempeño del artista dentro de una obra, en la que se incluyen circunstancias que no habían sido definidas anteriormente y aquellas que no se habían contemplado, sin embargo su aparición implica el poder de decisión del artista en el proceso de desarrollo y ejecución del performance. Así mismo, su contenido conceptual comprende comportamientos y mecanismos dinámicos e interactivos de comunicación, capaces de reconocer determinadas similitudes y diferencias con otras disciplinas y campos del conocimiento con los que se entrecruza.

El performance ha sido entendido tradicionalmente como un arte de la acción, principalmente la acción corporal humana, convirtiendo al cuerpo y mente del artista en significado y significante, sin embargo, el principal factor no es ese, pues, siguiendo con Villalobos, la importancia radica en “la habilidad del mismo artista para trabajar, modelar y modular los elementos conceptuales, formales y contextuales que tiene a su disposición, en tiempo presente, involucrando la percepción del receptor” (Villalobos, 2011: 30). Por ello, y a razón de la finalidad del presente estudio, estableceremos que el fenómeno audiovisual digital de manipulación sonora y óptica en tiempo presente, se define como performance.

En la performance, la emisión de informaciones y elementos significantes, así como las estimulaciones sensitivas y perceptivas, están dirigidas específicamente por el artista, a partir de los dispositivos intelectuales que posee y con los que modula el tiempo y el espacio en su realidad existencial, a través del proceso siempre presente en que se ejecuta la obra de arte. El performance audiovisual digital en vivo, precisamente tiene su fundamento en la emisión de informaciones perceptuales y conceptuales en un tiempo presente, en el denominado tiempo real, en vivo y en directo; modula el tiempo y el espacio de la realidad que va creando, manipulando y generando efectos estéticos ópticos y sonoros, estimulando y articulando experiencias sensitivas dislocantes, pues como menciona el artista e investigador colombiano, Miguel Jara Moreno<sup>3</sup> (Bogotá, 1983) es en la experiencia directa con un fenómeno, particularmente un fenómeno artístico, donde se rompen las lógicas de los lenguajes, pues siempre abren espacios de fuga al lenguaje y la gramática convencionales. El sonido, por ejemplo, es un elemento que permite desarticular la experiencia temporal de un fenómeno, pues, siguiendo con Jara, la música tiene la capacidad de modificar la temporalidad de una imagen, en su percepción y experimentación como un fenómeno.

A este respecto, podemos añadir que, en la performance, “el artista pone en evidencia su proceso de desarrollo y constitución del producto artístico a partir del gesto y la voluntad, aprovechando el discurso creado con él, poniendo en conflicto los lenguajes convencionales” (Villalobos, 2011: 34). En el performance audiovisual

digital, se pone en evidencia la voluntad del artista, modulando y manipulando la imagen y el sonido, apoyándose de tecnologías y dispositivos electrónicos y digitales, adecuándose a las condiciones espacio-temporales y contextuales en un tiempo presente, para generar diversas condiciones y aspectos formales y conceptuales al interior de un fenómeno de inmersión sensorial y perceptiva, de estimulación óptica y sonora, que desarticula los lenguajes artísticos convencionales como el cine, la música, el concierto o la ambientación, en un gesto performativo que busca incidir sobre los sentidos del receptor produciendo sentidos o sinsentidos y enfocándose en la acción sensorial y perceptora de un determinado espectador-actante-rizoma.

La performance audiovisual digital desarticula los lenguajes convencionales del cine y la música porque no se trata propiamente de un concierto, que se apoya de elementos visuales para ilustrar la música, y tampoco se trata de una proyección cinematográfica, que ha pasado por un proceso de montaje, independientemente del tipo de imágenes-movimiento que se muestran, sean figurativas, abstractas, fotográficas, animación o generadas digitalmente mediante la inserción y escritura de códigos computacionales.

Para explicar esto, introduciremos un par de conceptos de aparición más o menos reciente y las ideas expuestas en torno al cine y la fotografía desarrolladas por el profesor investigador, y pintor belga Phillippe Dubois (Lobbes, 1958)<sup>4</sup>, sobre dos prácticas que son el *expanded cinema* y el *live cinema*.

El teórico y académico de los *media arts* Gene Youngblood (Nueva York, 1942), publicó en la década del setenta "*Expanded Cinema*", el primer libro académico que propone al video como una disciplina artística. Para Youngblood, es necesaria una nueva forma expandida del cine, de modo que podamos generar una nueva consciencia. Describe varios ejemplos de filmación y realización cinematográfica que aprovecha diversas tecnologías como efectos especiales, los *computer arts*, los ambientes multimediales o las imágenes holográficas. El prestigioso museo británico de arte moderno TATE, ha generado una somera descripción alrededor de las prácticas de *expanded cinema*, en donde distinguen una cierta aproximación e incluso un origen del *expanded cinema* en los filmes del cineasta norteamericano Stan VanDerBeek (Nueva York, 1927-1984), quién trabajara junto con artistas de otras áreas como el compositor y pionero en la música aleatoria John Cage (Los Ángeles, 1912-1992) y el coreógrafo y bailarín Merce Cunningham (Washington, 1919-2009), así como una cierta inercia proveniente de los filmes de *avantgarde* y el roce con el performance de los años sesentas. Para el TATE, el *expanded cinema* hace referencia a filmes o trabajos en video que expanden la forma tradicional, unilateral, de una única vía en que se relaciona el espectador con la pantalla, mediante la incorporación de los elementos contextuales de aquello que están mirando.<sup>5</sup>



*“How to Pass, Kick, Fall, and Run- Cunningham & Cage”*. © University Musical Society. Michigan, EUA. 1971

Philippe Dubois distingue una clara diferenciación entre el *expanded cinema* y el *live cinema*, pues mientras el primero busca generar experiencias novedosas, inmersivas y construir nuevos discursos a partir de los principios del cine o el cruce con otras disciplinas como el teatro, con una cámara en el escenario, o con elementos diversos que se disponen en el espacio de exhibición de un filme, el segundo por otra parte busca generar su propio discurso y su propio lenguaje, teniendo como base la imagen movimiento, pero explorando las posibilidades plásticas que ofrece la tecnología, como la construcción en tiempo real de una narrativa a partir de pequeños fragmentos y muestras de video, en donde se añaden elementos de imagen movimiento que han sido generados con medios distintos a la cámara de video, como los gráficos por computadora o efectos con luces y láser que, además, se manipulan en tiempo presente.

El performance audiovisual en vivo se encuentra más emparentado con el *live cinema*, en tanto busca generar su propio lenguaje partiendo de las herencia cinematográfica pero desplazándola a otro punto, en dónde la efectividad la tenga la voluntad de manipular el video, las imágenes, los gráficos o los elementos ópticos así como sonoros en un tiempo presente y como un gesto performativo.

## Notas

1. La palabra rizoma tiene clara referencia a los trabajos de los reconocidos filósofos franceses Gilles Deleuze (París, 1925-1995) y Félix Guattari (Oise, 1930-1992) en su obra “Mil mesetas: Capitalismo y Esquizofrenia” (España, 2002). El rizoma, evoca un modelo epistemológico o descriptivo en el que sus componentes no siguen una línea de composición jerárquica, de modo que cualquier elemento conformante es capaz de afectar a cualquier otro elemento.
2. “Mil mesetas” y “El antedipo” constituyen los dos volúmenes del binomio “capitalismo y esquizofrenia”, escrito de forma conjunta por los filósofos Gilles Deleuze y Félix Guattari.
3. Jara Moreno, en conferencia expuesta en la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México, el día 21 de agosto de 2012, en el marco del seminario “Circuitos artísticos”, perteneciente al programa de la Maestría en Estudios Visuales de la Facultad de Artes y que dirigió el Dr. en E. L. Álvaro Villalobos Herrera.
4. Phillippe Dubois en conferencia magistral “*post photographie, post-cinéma les vitesses de l'image*” el día 13 de junio de 2012 en el marco del 7o coloquio de la Maestría en Estudios Visuales de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México.
5. Visto en: “*TATE live: expanded cinema*” consultado el 21 de septiembre de 2012 y disponible en la dirección electrónica: <http://www.tate.org.uk/context-comment/video/tate-live-expanded-cinema>

## Fuentes de Consulta

- Barthes, Roland. La Cámara Lúcida. Ed. Paidós Ibérica, Barcelona, 2009
- Deleuze, Gilles y Guattari, Félix “Mil mesetas: Capitalismo y Esquizofrenia”. PreTextos editorial España, 2002
- Derridá, Jacques. “La escritura y la diferencia”. Ed. Antropos. Barcelona, 1989
- Latour, Bruno “La ciencia en Acción” Ed. Labor. Barcelona, 1992
- Villalobos Herrera, Álvaro. “Cuerpo y arte contemporáneo en Colombia. Problemas políticos y sociales en teatro y performance” Ed. Trilce. Colombia 2011
- Youngblood, Gene. “Cine Expandido”, Buenos Aires: EDUNTREF, 2012, 1970