



Arte electrónico y teatralidad

Angélica García Gómez*

Durante décadas recientes el uso y desarrollo de la tecnología en el arte ha devenido en propuestas cada vez más sofisticadas, su notable desarrollo a la par de la experimentación y explotación en el campo artístico, han dado paso a una creciente inclusión de los avances tecnológicos en las disciplinas artísticas y en especial en las manifestaciones plásticas: instalaciones interactivas, video-instalaciones, net art, robótica, etc.¹

El desarrollo de estos nuevos objetos artísticos ha requerido la formulación de un lenguaje que defina las convenciones que están surgiendo, los patrones de diseño recurrentes y las principales formas de los nuevos medios (Manovich, 2005).

Ante estas nuevas convenciones que presuponen las obras de arte electrónico resalta su interés por explorar los complejos mecanismos de la creación de experiencias para el usuario, creando obras en donde es la presencia del individuo el dispositivo que pone en movimiento una serie de relaciones espacio-temporales, que generan entre el público una tensión similar a la que viven en salas de video juegos los niños y jóvenes, que dicho sea de paso han sido los primeros en asimilar de manera natural estas nuevas convenciones; estas *obras de la experiencia* crean entre el público una serie de expectativas e intercambios de roles que nos remiten significativamente a un dispositivo escénico, y cuando utilizo aquí el término escénico no pretendo hacer una referencia al teatro y sus delimitaciones tradicionales, sino al fenómeno de la teatralidad desde su especificidad de acontecimiento, esto sin renunciar a la apropiación de conceptos y

* Investigadora del Centro de Investigación Teatral Rodolfo Usigli (CITRU) de México.

¹ Aunado a una creciente oferta de festivales internacionales como Transmediale, Ars Electrónica, Art Futura y Media Art Festival, por mencionar algunos, así como una presencia constante de arte electrónico en ferias y bienales.

convenciones teatrales como herramientas de apoyo para el análisis de la teatralidad en el arte electrónico.

Mis observaciones parten del encuentro e interacción con una serie de obras de naturaleza participativa, que proponen al público involucrar el cuerpo para activar funciones determinadas, este público trasmutado en *actor* accede a un espacio libre para desplegar sus límites corporales, transformando de este modo la obra en una puesta en escena espontánea.

¿Es posible que este arte electrónico teatralizado transforme o reconfigure los presupuestos del arte y más aún del cuerpo social? ¿Es la generación de experiencias mediadas por una interfaz electrónica capaz de abrir otras posibilidades de relación entre artista-obra-espectador? Estos son cuestionamientos que no pretendo responder aquí pero que están a la base de este estudio, y sirven como contexto al presente ensayo.

Históricamente ha existido una tendencia hacia lo escénico presente en los más importantes movimientos de ruptura del siglo XX. Una breve mirada a la historia de las vanguardias de principio de siglo y a los movimientos de los años sesenta y setenta, nos permite apreciar la transversalidad de lo teatral como un acto de subversión, entre la pasividad contemplativa y la ruptura activa (Borja-Villel, 2007: 21); desde el impulso de rebeldía dadaísta que se afirmaba en el espectáculo en sus célebres "veladas" donde, más allá de sus propuestas netamente teatrales, imperaba un ambiente de teatralidad desbordada en las acciones individuales de sus simpatizantes; pasando por los incendiarios textos de Antonin Artaud cuya influencia ha sido contundente en los artistas de las décadas de los sesenta y setenta que apostaron por un arte acción desde experiencias diversas como los conciertos de fluxus, la actividad situacionista, etc. hasta llegar al happening y más recientemente al performance, asumiendo todas estas manifestaciones la temporalidad de la obra en tanto la duración de la experiencia, y logrando el reconocimiento y aceptación del arte acción dentro de las instituciones.

Sin embargo la teatralidad ha sido una herramienta y un elemento perturbador para las artes plásticas, estudiosos como Michael Kirby (1976) no dudaron en utilizar el concepto para nombrar en los años sesenta a estos nuevos eventos presentes en las salas de exposición, como *nuevo teatro*, en

contra parte no es extraño encontrar críticas que utilizan el término «teatral» para denostar alguna obra surgida dentro de las corrientes de la plásticas. Este hecho deja ver que la teatralidad no ha podido desligarse de su connotación teatral, pero sí ha podido ser utilizada cíclicamente para redefinir los supuestos del arte.

Y el arte electrónico no ha sido ajeno a este influjo, asimilando casi de manera natural el espectáculo y la teatralidad como una herramienta que expande sus límites y complejiza su relación con su interlocutor, esta condición se afirma y retoma nuevas lecturas cuando experimentamos las obras de artistas como Rafael Lozano Hemmer o Alfredo Salomón, quienes han venido desarrollando propuestas de arte electrónico a la par de un discurso crítico de los sistemas sociales, políticos y culturales, incluyendo generalmente en sus piezas tecnología desarrollada para penetrar espacios públicos y privados: tecnología de vigilancia y seguridad.

Si tomamos como punto de referencia la experiencia de los artistas del performance es evidente que en el arte electrónico las prioridades se han desplazado, si el performance sitúa el cuerpo del artista en el centro de la acción, dimensionándolo como el oficiante y dejando al público como el espectador pasivo (por más que el artista diseñe actividades de participación, que la mayoría de las veces crean una relación forzada y tensa que recuerda los mecanismos creados por el teatro convencional), el arte electrónico pone a la interfaz a jugar un rol de oráculo, al que el usuario se someterá voluntariamente ante la mirada, ya no del artista, sino de los otros, sus iguales.

En *Frecuencia y volumen* (Ciudad de México, 2003) el público se enfrenta a un dispositivo lumínico que amplifica su sombra y al mismo tiempo le permite sintonizar radiofrecuencias utilizando su cuerpo a manera de antena. La pieza permite la sintonización de cualquier frecuencia incluyendo tráfico aéreo, FM, AM, onda corta, celular, satélite, telefonía inalámbrica, televisión, taxis, la policía y otras muchas emisiones que siempre están ahí aunque no seamos conscientes de ello. Cuando el público se enfrenta en grupo a esta obra, dada la amplificación de la exhibición personal (una sombra gigantesca que debe moverse continuamente en la búsqueda de alguna sintonización), espontáneamente se crea una

comunidad con la posibilidad de dar diversas lecturas a la experiencia: la contundencia del cuerpo es lo primero, ser protagonista de un evento que nos exhibe y nos permite ver al otro, segundo la conciencia de una intromisión colectiva en la red de radiofrecuencias a la que la gente común, ahora reunida, no tiene acceso, y que sin embargo, y el hecho lo confirma, el poder accede a ella para controlar y vigilar a la población, *Frecuencia y volumen* es “una obra que reclama el espacio radioeléctrico como un espacio público” (Lozano Hemmer, 2007: 139), ambas lecturas crean entre el público una serie de tensiones que lo unen en una especie de comunidad espontánea y efímera.

Otra pieza representativa es *Body movies* (Róterdam, 2001), en la que Hemmer interviene espacios públicos utilizando nuevamente el recurso de las sombras, esta vez amplificadas en un amplio margen de 2 hasta 25 metros de altura, dentro de un sistema de cámaras de vigilancia y numerosas composiciones de proyecciones fotográficas (retratos), en donde el público (transeúnte) debe descubrir el mecanismo del juego, lo que le implicará un trabajo en equipo.

Un muro es iluminado por una poderosa fuente de luz, sobre él se proyectan también las composiciones de retratos, las cuales sólo son visibles sobre la sombra proyectada de las personas, las composiciones cambian cuando se han activado todos los retratos; cuando la gente ha entendido el mecanismo: descubrir la composición entera pasa a formar parte de una narrativa y de una representación, la narrativa azarosa que sugieren los retratos y la representación libre que el público asume al fundirse simbólicamente en este cuerpo colectivo.

El efecto que la amplificación de la silueta causa en la gente es festivo y muy cercano al carnavalesco bakhtiano, desborda los límites de identidad de los cuerpos al hacerlos descomunales en un lugar público libre de las formalidades del museo o la galería, y permite la creación de narrativas ajenas al proyecto mismo, como la proyección agigantada de un perro chihuahua que se transforma en un monstruo tiritando a punto de aplastar a todos.

Pero la posibilidad del encuentro y la creación de comunidades efímeras no siempre tienen que ver con la exposición abierta y festiva del cuerpo del sujeto, en *Justicia Infinita* (México, 2004), video instalación de

Alfredo Salomón, el público se enfrenta a una experiencia angustiante, desde la oscuridad de una sala ambientada con una atmósfera sonora, diseñada para resonar en la caja torácica y detonar los miedos del espectador, un arma controlada por un robot mecánico apunta constantemente al usuario, un sistema de censado de imagen infrarrojo avisa al robot la posición del usuario en el espacio, de tal forma que este está siempre encañonado. La habitación está totalmente oscura, las únicas fuentes luminosas son una luz cenital sobre el arma y la proyección de un video al fondo del espacio, que proyecta lo que el arma ve por la mirilla del cañón, es decir al sujeto encañonado; la oscuridad del espacio, la tecnología infrarroja y el ambiente sonoro, crean una poderosa atmósfera, en donde el público genera una narrativa de la supervivencia y con cautela va superando lo amenazante de la situación, el cuerpo asume los movimientos de la víctima, e instintivamente trata de evadir el arma, hasta que alguien se queda inmóvil por un lapso de tiempo y el arma dispara un ensordecedor ruido y reanuda la persecución.

Pero si la reflexión sobre la violencia involucra al cuerpo casi de manera involuntaria, la posibilidad de exponer los procesos orgánicos del cuerpo humano es una visión que seduce al público, precisamente por la imposibilidad de control, y esto es lo que explora Lozano Hemmer en *Almacén de corazonadas* (México, 2006), instalación formada por cien focos de 300 vatios colgados del techo y distribuidos por el espacio, una interfaz detecta el ritmo cardíaco del participante, así cada vez que alguien la toma, una computadora detecta su pulso y pone el foco más cercano a centellear al ritmo de su corazón. En el momento que suelta la interfaz se produce un apagón y su corazón avanza al siguiente foco; siguiendo este patrón la instalación muestra en todo momento los registros de los cien participantes más recientes.

La experiencia poética que ofrece *Almacén de corazonadas* da lugar a la creación de un espacio singular en donde los espectadores deambulan fascinados por verse expuestos a través de las palpitations luminosas, y en este espacio suspendido se genera un cuerpo colectivo que es capaz de percibir el flujo de una serie de narrativas espontáneas que cada usuario proyecta desde su experiencia única y compartida.

Estos ejemplos permiten apreciar el arte electrónico como una disciplina que asume el reto de ir más allá de los estereotipos y desarrollar otros lenguajes creativos, que afecten el entramado social establecido que delimita las relaciones comunales, por otro lado el salir del teatro para analizar la teatralidad pretende ser una acción que reafirme la importancia de los procesos teatrales en el devenir cultural y social de nuestro entorno,² busca también entender los complejos mecanismos de la teatralidad asimilándolos como un flujo que pernea a la base del entramado social y que desde la memoria colectiva se filtra para perturbar los estereotipos.

Referencias bibliográficas

MANOVICH, Lev (2005), *El lenguaje de los nuevos medios*, Paidós, Barcelona.

BORJA-VILLEL, Manuel J. (2007), *Un teatro sin teatro el lugar del sujeto*, en *Un teatro sin teatro*, catálogo de exposición, MACBA, Barcelona.

KIRBY, Michael (1976), *Estética y arte de vanguardia*, Pleamar, Buenos Aires.

LOZANO HEMMER, Rafael (2007), *Algunas cosas pasan más veces que todo el tiempo*, catálogo de exposición, Bienal de Venecia, Turner, España.

² Y no pretende ignorar las propuestas de teatro tecnológico que durante los últimos años han desarrollado artistas como Marcellí Antúnez, sin embargo el estudio de estas propuestas requiere indudablemente un espacio aparte.