



ESPACIO, TIEMPO Y FORMA 4

AÑO 2016
NUEVA ÉPOCA
ISSN 1130-4715
E-ISSN 2340-1478

SERIE VII HISTORIA DEL ARTE
REVISTA DE LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

UNED



ESPACIO, TIEMPO Y FORMA

AÑO 2016
NUEVA ÉPOCA
ISSN 1130-4715
E-ISSN 2340-1478

4

SERIE VII HISTORIA DEL ARTE
REVISTA DE LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

DOI: <http://dx.doi.org/10.5944/etfvii.4.2016>



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

La revista *Espacio, Tiempo y Forma* (siglas recomendadas: ETF), de la Facultad de Geografía e Historia de la UNED, que inició su publicación el año 1988, está organizada de la siguiente forma:

- SERIE I — Prehistoria y Arqueología
- SERIE II — Historia Antigua
- SERIE III — Historia Medieval
- SERIE IV — Historia Moderna
- SERIE V — Historia Contemporánea
- SERIE VI — Geografía
- SERIE VII — Historia del Arte

Excepcionalmente, algunos volúmenes del año 1988 atienden a la siguiente numeración:

- N.º 1 — Historia Contemporánea
- N.º 2 — Historia del Arte
- N.º 3 — Geografía
- N.º 4 — Historia Moderna

ETF no se solidariza necesariamente con las opiniones expresadas por los autores.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
Madrid, 2016

SERIE VII · HISTORIA DEL ARTE (NUEVA ÉPOCA) N.º 4, 2016

ISSN 1130-4715 · E-ISSN 2340-1478

DEPÓSITO LEGAL
M-21.037-1988

URL
ETF VII · HISTORIA DEL ARTE · <http://revistas.uned.es/index.php/ETFVII>

DISEÑO Y COMPOSICIÓN
Carmen Chincoa Gallardo · <http://www.laurisilva.net>

Impreso en España · Printed in Spain



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.

DOSSIER

ART MOVES: PERFORMATIVITY IN TIME, SPACE AND FORM

by Mieke Bal

EL ARTE (SE) MUEVE: PERFORMATIVIDAD EN EL TIEMPO, EL ESPACIO Y LA FORMA

por Mieke Bal

DOSSIER

BEING PART OF IT: AFFECT AND THE BODY

HIBRIDACIÓN DE MEDIOS EN LA CONFLUENCIA DE FORMA, TIEMPO Y ESPACIO: DE LA DANSE SERPENTINE AL CAPTURING DANCE

HYBRIDIZATION OF ARTISTIC MEDIA ON THE CROSSROAD OF SHAPE, TIME AND SPACE: FROM DANSE SERPENTINE TO CAPTURING DANCE

Clara Laguillo Abbad¹

Recibido: 30/10/2015 · Aceptado: 16/03/2016

DOI: <http://dx.doi.org/10.5944/etfvii.4.2016.15517>

Resumen

Los hermanos Lumière registraron la *Danse Serpentine* de Loïe Fuller en 1896. Mediante el movimiento de sus telas, Fuller investigaba la luz teatral. Y a través del registro y posterior tinte de sus fotogramas, los Lumière inauguraban el lenguaje cinematográfico. Así pues, cabe decir que ya en el siglo XIX, lo performativo y su registro iban de la mano.

En mayo de 2011 las artistas pluridisciplinares Merche Blasco, Mimi Yin y Christine Doempke presentaban en la Tisch School of the Arts de la New York University *Capturing Dance – Exploring movement with computer vision*. Se trataba de una propuesta que incluía un dispositivo que funcionaba con tecnología *kinect*, que registraba la interacción entre el dispositivo y los bailarines, la audiencia y la música, además de generar modificaciones en los movimientos propuestos.

La dos propuestas, con más de cien años de diferencia entre ellas, desvelan sin embargo inquietudes compartidas: el interés por la naturaleza móvil del arte; por el cuerpo y sus límites; por la tensión efímero-permanente; por la mediación como lugar de reflexión; y finalmente, ambas introducen lo último de la tecnología de su momento.

Palabras clave

Tiempo; Forma; Espacio; Performatividad; Mediación; Tecnología.

Abstract

In 1896 the Lumière Brothers registered Loïe Fuller's *Danse Serpentine*. Through the clothes movement, Fuller was exploring theatrical light. And through

1. Universitat Autònoma de Barcelona (clara.laguillo@gmail.com).

cinematographic recording and postproduction –tinting frames one by one, the Lumière Brothers started film language. Therefore, we can say that already in the 19th century artistic performance and its recording went hand in hand.

In May 2011, the multidisciplinary artists Merche Blasco, Mimi Yin and Christine Doempke, presented at the NYU Tisch School of the Arts *Capturing Dance – Exploring movement with computer vision*. The artistic project included a device that worked with kinect technology, which captured the interaction between the device and the dancers, the audience and the music, and also generated modifications in the movements proposed by the artists.

Both practices, which are over a hundred years apart, reveal some common concerns: a special interest in the moving nature of art; the body and its boundaries; the tension between ephemeral and permanent; the mediation as a field for reflection; and finally, both are presenting the latest technologies of their era.

Keywords

Time; Form; Space; Performativity; Mediation; Technology.

CONSTRUIR DESDE LA ACCIÓN: PERFORMATIVIDAD Y PERFORMANCE

Sobre la constitución de las cosas –los pensamientos, los discursos, y hasta los artefactos y las obras de arte– a través de la forma performativa, por dialéctica, habló Platón, en parte en deuda con el teatro antiguo; y desde él hasta hoy, numerosos pensadores han analizado la misma cuestión desde sus respectivos lugares de pensamiento. Paul Valéry, por ejemplo, en *Eupalinos o El Arquitecto* se refiere a esta relación poético-filosófica entre la construcción y la acción, porque la idea de la acción es la que vertebra toda su *Teoría Poética y Estética*.

La que podemos llamar «naturaleza móvil del arte» puede ser escrutada, desde su producción hasta su recepción, pasando por el dinamismo propio del objeto-obra de arte, interpeándolo en su totalidad desde los inicios de las prácticas artísticas.

Durante el siglo XX, sin embargo, la naturaleza móvil del arte adquiere nuevas posibilidades tras la incorporación del concepto *performatividad*, acuñado por Austin desde la teoría del lenguaje, y que hace referencia, también, a acciones que dejan de ser enunciativas o descriptivas para devenir, en su misma realización, constituyentes de significado, experiencia y conocimiento.

Si bien el origen del concepto *performatividad* se asocia a la filosofía del lenguaje, tras la asimilación de esta noción hubo una serie de prácticas artísticas que obtuvieron un reconocimiento específico acerca de su atributo dinámico y constituyente de realidad. Comparadas con las artes plásticas, las artes performativas –denominadas así a partir de ese momento– establecían una relación bien distinta con las nociones de autoría y de forma, y desde luego integraban como soporte las dimensiones de tiempo y espacio en un sentido bien diferente a aquellas prácticas eminentemente objetuales. Estos rasgos diferenciales son compartidos por la danza, el teatro y la música y, a partir de los años sesenta, también por la performance artística, que nace en un contexto de movimientos sociales, y no por casualidad se alinea con toda la reivindicación del cuerpo que se estaba llevando a cabo. Reivindicación que tuvo una notable dimensión política. La performance es, en este sentido, diferente al resto. Sus particularidades yacen primero en la relación que performers y audiencia establecen con la propia experiencia corporal; segundo, en la predilección que la práctica performativa tiene por la contingencia; y por último, y en vinculación con la segunda característica, por su desapego hacia la narratividad y la interpretación, tanto creativa como hermenéutica. En consecuencia, la relación con la audiencia cambia porque la acción integra en mayor o menor grado a todo el que la asiste.

Lo que muy pocos teóricos de performance mencionan cuando analizan la práctica performativa de finales del siglo XX, es que ésta nace en paralelo al desarrollo del videoarte, y este hecho condiciona la naturaleza y evolución de ambas prácticas que trabajan conjuntamente desde sus mismos orígenes (la performance aportando contenido al vídeo, y el vídeo registrando y perpetuando el acto efímero), generan novedosos híbridos artísticos que modifican las experiencias de tiempo y espacio, y logran re-centralizar la vivencia de los cuerpos.

Partiendo de estas primeras premisas, el presente artículo analiza las aportaciones del lenguaje híbrido de performance y su relación con sus formas de registro;

las modificaciones a nivel conceptual en las dimensiones temporal y espacial; y expresa ciertas consideraciones acerca de las formas de lo performativo. Lo hace concretamente poniendo en diálogo uno de los primeros registros de performance de la historia, la *Danse Serpentine* de Loïe Fuller, filmada y post-producida por los hermanos Lumière en 1896, con la instalación digital interactiva *Capturing Dance - Exploring movement with computer vision*, creada por las artistas Merche Blasco, Mimi Yin y Christine Doempke y presentada en 2011 en la Tisch School of the Arts de la New York University.

PROBLEMATIZACIÓN DE LA DANSE SERPENTINE DE FULLER Y LOS LUMIÈRE ²

¿Qué buscaba Loïe Fuller con su *Danse serpentine*? ¿Qué quisieron registrar los hermanos Lumière en su filmación de 1896? ¿Había pretensión de mimesis en su iniciativa de tintar los fotogramas? ¿Qué relación guarda el film de los Lumière con la necesidad de transcendencia? (Figura 1).



IMAGEN 1. DANSE SERPENTINE:
«FOTOGRAMAS DEL ESPECTÁCULO *DANSE SERPENTINE* DE LOÏE FULLER, HERMANOS LUMIÈRE, 1986»

Las primeras consideraciones acerca de la propuesta de Fuller y los Lumière giran en torno a una fascinación común por las formas de lo vivo, entendidas también como modalidades; así como por una búsqueda de su definición, y por una permanente voluntad de capturar lo que está en movimiento y es efímero. Éstos fueron intereses compartidos en la Europa de los últimos años del siglo XIX y los primeros del XX, y guardan relación con el periodo de plena experimentación del cine. Lo ilustra también el hecho de que la *Danse Serpentine* fuera un tema recurrente, interpretado por otras artistas, y registrado asimismo en 1895 por Max Skladanowsky.³

Más allá de esta visión compartida, Loïe Fuller estaba trabajando sobre su corporalidad y su presencia escénica; para ello tenía que pasar por una experimentación con la luz, de manera que el juego con las extensiones textiles que en la interpretación dieron lugar a las clásicas analogías con las mariposas o las orquídeas, era

2. Acceso al vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=f1rnFrDXjlk>

3. Quien, junto a su hermano Emil Skladanowsky, inventó el sistema de proyección *bioscope*.

una exploración para capturar los matices lumínicos. La *Danse Serpentine* no era una coreografía definida, no seguía un guión concreto; Loïe Fuller se dejaba llevar por la inercia de sus brazos extendidos, por la sensación de aleteo, y por la acogida que sus movimientos recibían. Loïe Fuller, como todas las otras bailarinas que la ejecutaron una y otra vez, fue una performer. Sin una formación específica en danza y teatro, se interesó por la forma definida mediante el movimiento. Una artista comprometida con la experiencia, la improvisación y la danza libre que buscó el límite del cuerpo en su resistencia, y al mismo tiempo lo potenció desde lo protésico.

¿Y los Lumière? Tras el primer hito de la historia del cine, ocurrido tan solo un año antes en diciembre de 1895, los Lumière seguían investigando, como algunos otros científicos, sobre cómo acercarse a la realidad viva. Ya sabían cómo registrar el movimiento, y los espectáculos de Loïe Fuller tenían un componente lumínico especial, así que registrar la *Danse Serpentine* era un reto más complejo. Lo habían hecho otros antes, pero el desafío atañía a la imposibilidad de recoger el color; por ello optaron por la post-producción consistente en tintar los fotogramas uno a uno. Esa intervención convirtió su film en una pieza que aún hoy roza lo mágico. Desde nuestra mirada y nuestra tecnología del siglo XXI, el procedimiento puede parecer rudimentario, pero el resultado abrió lugares de cuestionamiento que siguen vigentes aún hoy.

¿CÓMO REGISTRAR LA ACCIÓN?

Así pues podemos decir que el film de los Lumière de la *Danse Serpentine* de Fuller, además de ser pionero en el hecho de añadir color, es el primer registro de performance de la historia. Analicemos por qué y veamos qué problemáticas se despliegan a partir de esto.

Con la aparición de la fotografía a mediados del siglo XIX se inauguran una serie de nuevas cuestiones respecto a la relación que el ser humano establece con la realidad. La combinación de las leyes de la óptica con la mecánica del dispositivo que posibilita el registro fotográfico genera, en el inicio, un espejismo de mimesis que situaba al nuevo medio en una relación de responsabilidad con la realidad que ningún otro medio había alcanzado hasta el momento. Se inauguraba, de hecho, una nueva concepción de la idea de medio. Su desarrollo a lo largo del siglo XIX conllevó la re-conceptualización de las actividades documentales, y no en vano las primeras aplicaciones de la fotografía fueron eminentemente científicas. Son también motivaciones científicas las que tuvieron los primeros experimentos de los Lumière y de los Skladanowsky con las imágenes en movimiento. Así, el que se consideró como primer film de la historia del cine tuvo y sigue teniendo un carácter documental con interés antropológico por el hecho de registrar una actividad humana como es la salida de los obreros de una fábrica.

El caso del registro del espectáculo de Loïe Fuller, sin embargo, es un tanto distinto a pesar de ser inmediatamente posterior; y lo que lo hace diferente es que goza de un marcado carácter estético. No se trata aquí de usar las categorías clásicas, sino de acercarse a la experiencia estética que proporciona su visualización a

base de detectar las cuestiones que se pusieron sobre la mesa, también a nivel de conocimiento, al utilizar un lenguaje nuevo en ese momento.

Haciendo un breve resumen introductorio, este «primer registro de performance de la historia» lo es no sólo por serlo cronológicamente, sino también por múltiples cuestionamientos estéticos que, en parte, surgen por primera vez en estas *Danses Serpentine*s registradas. Tras su aparición (1) se inicia el despliegue de la tensión «efímero-permanente», lo que conlleva a su vez dos formas de experiencia del tiempo, el escénico y el mediatizado; (2) surgen las primeras problematizaciones acerca de la mediación; (3) se cuestiona la objetividad de la documentación; y (4) se abre la sospecha con respecto al dispositivo de registro. Finalmente, (5) se hace imposible no situar a la tecnología en el centro del debate sobre las capacidades y limitaciones humanas.

Estas cuestiones se abren en ese momento y aún hoy nos siguen inquietando; por ello aparecen en numerosos estudios, y también en el presente artículo. Vamos, pues, por partes.

LO EFÍMERO Y LO PERMANENTE: TENSIONES

Hasta la aparición de esta película, el público de una obra de teatro, de un espectáculo de variedades o de una función circense valoraba en un grado diferente la irrepetibilidad de esa acción única. No obstante, la misma posibilidad de un sistema de registro (primero fotográfico, y más adelante cinematográfico), paradójicamente, condujo a un interés creciente por dejar constancia, por impedir que una obra que era efímera sólo quedara en la memoria de sus asistentes. Las vivencias únicas adquirieron un valor nuevo y significativo, y así se inició una creciente revaloración de las experiencias artísticas transitorias, que fue de la mano de la necesidad de dejar constancia de las mismas. Uno de los puntos álgidos de esta tensión entre lo que es transitorio y lo que es permanente se dio con el «nacimiento oficial» de la performance en los años sesenta del siglo XX, que ocurre, como ya hemos mencionado, en paralelo a la aparición del videoarte.

Una de las consecuencias más interesantes de este diálogo es el nacimiento de un tipo de experiencia que será a partir de entonces vehicular para nuestra forma de acceder al mundo: la experiencia mediatizada y emitida en diferido. El contraste entre esta experiencia en diferido y la experiencia en vivo (a la que en ese momento podría llamarse escénica) es frecuente en nuestro día a día del siglo XXI, estando como estamos accediendo a la información visual y no visual de una forma permanentemente mediatizada también con el anhelo de tener experiencias «en tiempo real». El giro de tuerca respecto a estos dos tipos de experiencia es su dimensión temporal, que en el caso de la vivencia escénica aborda aparentemente una sola temporalidad (aunque es altamente cuestionable que pueda analizarse en solitario), y que, en el caso de la vivencia en diferido, requiere diversas temporalidades que nos interpelan de forma simultánea (el presente del registro que es el pasado de su emisión, más el presente de la emisión y lo que genera en quien lo recibe, que tiene su propio *background*).

CUESTIONANDO EL DISPOSITIVO

Dicha tensión propiciará, además de desdoblamientos temporales, algunos cuestionamientos más a medida que avance el siglo XX, puesto que ante la necesidad de registrar lo que no volverá a ocurrir, pronto saldrán a la luz las pérdidas inevitables entre la vivencia en directo y el documento que de esa experiencia puede obtenerse, y que son consecuencia inmediata tanto de las limitaciones y potencialidades del medio de registro como del sujeto que lo realiza. De ahí puede derivar un cuestionamiento de la objetividad del medio, y una presencia cada vez más evidente de la subjetividad del fotógrafo, cineasta o videasta, que ya aparece en este primer hito, en el momento en el que los Lumière intervienen la película tintándola fotograma a fotograma.

Si es cierto que un registro como el que se está analizando puede ser tenido en cuenta en tanto que documento ¿cómo analizar esta vertiente documental? Pues bien, enfocado desde una perspectiva científico-social, antropológica e histórica, su registro puede trasladarnos a una realidad, la de finales del siglo XIX y principios del XX, siendo capaz de remitirnos a la transición entre la sociedad pre-industrial y la plenamente industrializada. Nos puede hablar también de los tiempos de productividad y de ocio –el segundo escaso por no decir inexistente para la mayoría de la población–, y, en definitiva, de una sociedad de clases fuertemente polarizada.

LA SOSPECHA ANTE LA MEDIACIÓN

A nivel técnico, no obstante, el registro de los Lumière no es un documento histórico genuino, puesto que lo que hoy podemos ver en sus múltiples versiones en la red, fue manipulado y montado posteriormente; estos elementos post-registro en bruto hacen que debamos sospechar que hay una desconexión entre el film y lo que era la performance de Fuller. La sospecha ante la pérdida de realidad que puede ofrecer un medio de registro con una potencial post-producción de extenderá desde ese momento y a lo largo de todo el siglo XX, al menos hasta la primera emisión en directo en televisión, en el que vuelve a cambiar la relación respecto al medio y el acceso a la realidad.

La clásica fotografía «*Leap into the void*» de Klein (1960) ejemplifica bien la sospecha que acompaña a los dispositivos de registro y la mediación en general. El fenómeno es interesante porque se sitúa del lado de la interpretación, y aparece con preguntas sobre lo que se ve, lo que es y lo que puede ser. Se abre un espacio de representación que tensa lo posible, lo inverosímil, lo creíble y la propia realidad. Ese espacio de posibilidad y de alteración representativa se había abierto también con las anamorfosis, que aparecen a partir del siglo XVI, así la calavera anamórfica de *Los Embajadores* de Hans Holbein, buque insignia del proceso de cuestionamiento de la visión y de la muerte. Aquí se considera el medio de la pintura como un medio también capaz de manipular la realidad no sólo desde la obvia subjetividad del pintor, sino también desde el espectador y su voluntad de comprender la obra. Cabe establecer una relación poética entre cómo considera lo precedero el

siglo XVI, y la manifestación de esta misma necesidad de permanencia que lleva al registro de la performance mediante la fotografía, el cine y más adelante el vídeo. La cuestión de fondo, en definitiva, es que el medio media, y que por lo tanto, en mayor o menor grado interfiere en la relación entre el contenido de una obra en el caso de *Los Embajadores*, y la audiencia a la cual se dirige. Pero el hecho es que no sólo media, sino que además aporta su propio lenguaje ya sea pictórico, fotográfico, cinematográfico o videográfico y genera inevitablemente incredulidad en quien recibe la pieza.

¿Cómo afecta esta mediación a la naturaleza móvil de la obra de arte performativa? Cabe responder que afecta al proceso de interpretación, comprensión y asimilación de la performance. Y aquí podría remitirse al sistema interpretativo de una performance, de nuevo, a su divergencia respecto a otras experiencias artísticas, a la experimentación en vivo y al cuánto se diferencia del acceso a ella en diferido. En definitiva, a cómo las dos formas temporales, vivido y diferido, llevan a la audiencia por caminos paralelos, que a partir de un cierto momento –el de la manipulación post-productiva– devienen irreconciliables.

¿Qué hace interesantes a estos nuevos espacios que se generan en el acceso a la realidad a partir del registro de una performance artística? Pues bien, según el punto de vista propuesto, el hecho de hablar de un arte que toma forma a través del movimiento y el dinamismo, perfectamente ubicable en un espacio y un tiempo muy concretos, y que adquiere trascendencia a través de un medio que con su propio lenguaje modifica su forma –no siempre apostando por la verosimilitud. También su potencial de multiplicación de espacios y tiempos venideros, a pesar de tratarse supuestamente de un acontecimiento irrepitable. Y aún más, la analogía que es posible establecer entre la evidente naturaleza móvil del arte de performance y sus registros y la forma como vivimos en nuestro día a día las experiencias, más allá del arte.

LA CENTRALIDAD DE LA TECNOLOGÍA

De la densidad estética que adquiriría la tensión entre lo presenciado y su registro poco podían adivinar los asistentes a las *Danses Serpentine*, pero lo cierto es que ese acto fundacional –aunque inconsciente– tuvo un enorme impacto en el futuro de estos nuevos medios.

No fue hasta 1936, año en que Benjamin publica su ensayo sobre la reproducibilidad técnica que resignifica el concepto de aura, cuando se empieza a analizar la repercusión de los nuevos sistemas –fotografía y cine–, como una innovadora forma de acceder a la experiencia irrepitable. En su lógica marxista, el cambio de modelo productivo modificaba la sociedad a todos los niveles, incluida la dimensión sensible que condiciona el acceso al arte. Ochenta años después, la importancia del papel de la tecnología en la sociedad actual es incuestionable, y aquí radica probablemente parte de la fascinación que despiertan los textos de Benjamin, pero aún hoy es pertinente preguntarse: ¿cómo y en qué modifica la tecnología nuestro acceso al mundo? ¿Y cómo se recoge en las prácticas artísticas?

Son muchos los pensadores que han hablado de la relación entre el ser humano y la técnica, que al fin y al cabo nos viene acompañando desde el inicio de nuestra historia, pero nunca hasta ahora la tecnología había estado tan presente en todos los aspectos de nuestra existencia, ni había generado tal dependencia que sin ella nuestro mundo no funcionaría. Y ello resulta interesante en un ámbito en el que se habla de performatividad, tiempo, forma y espacio, porque gran parte de la creatividad artística actual se despliega gracias a la tecnología. Porque su mediación puede servir para superar ciertas limitaciones, pero es también configuradora de nuevos sentidos, y permite, además, acceder a prácticamente todo lo que nos queda del pasado, sea éste lejano o absolutamente inmediato. Es, pues, creadora de forma y permite movimientos en las dimensiones de tiempo y espacio, inéditos hasta hace tan solo dos décadas.

Lo hemos visto con el film de los Lumière de la *Danse Serpentine* de Fuller, y es interesante analizarlo también desde una pieza de 2011 de las artistas Merche Blasco, Mimi Yin y Christine Doempke.

PROPUESTAS CONTEMPORÁNEAS: DIALOGAR CON CAPTURING DANCE- EXPLORING MOVEMENT WITH COMPUTER VISION, BLASCO, YIN Y DOEMPKE⁴

En dicha propuesta, presentada en 2011 en el *springshow* de la NYU Tisch, las artistas usaron un dispositivo interactivo –mediante la tecnología *kinect*– para explorar el movimiento con series de estudios coreográficos, y ello de tres formas diferentes: acercándose a la tridimensionalidad, a la temporalidad y a la distorsión (Figura 2). También estaban preocupadas por abrir nuevos modos de interacción entre bailarines y músicos.

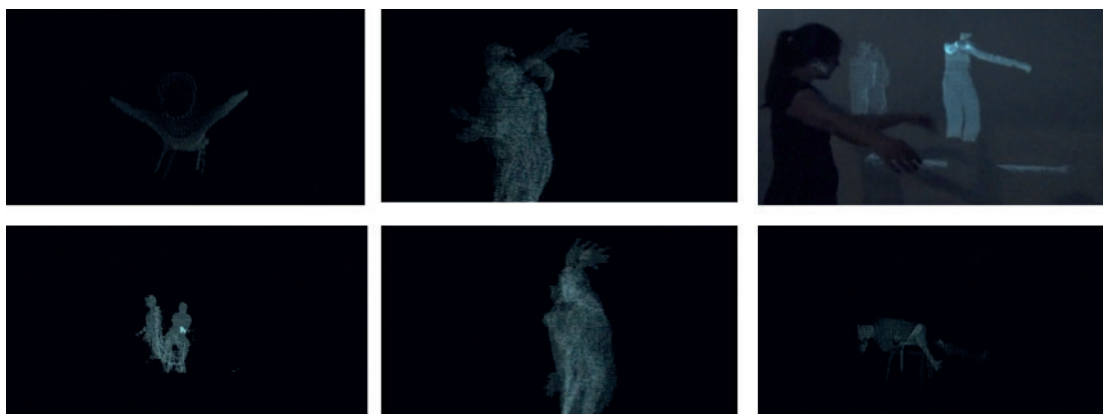


IMAGEN 2. CAPTURING DANCE:
«FOTOGRAMAS DE *CAPTURING DANCE - EXPLORING MOTION WITH COMPUTER VISION*, MERCHE BLASCO,
MIMI YIN Y CHRISTINE DOEMPKE, 2011»

4. Acceso a la propuesta: <http://half-half.es/capturing-dance-exploring-movement-with-computer-vision/>

Merche Blasco se auto-denomina «*half and half*»: formada como ingeniera de telecomunicaciones, ha desarrollado en paralelo un camino creativo en los ámbitos del sonido, el vídeo, la instalación y la performance. Vive en Nueva York y allí su investigación y práctica artística avanzan mediante propuestas performativas de música electrónica, sonido colaborativo e improvisación electroacústica. Cuando estudiaba el *Interactive Telecommunications Program* de la Tisch School of the Arts conoció a las artistas Mimi Yin y Christine Doempke, formadas ambas en coreografía y danza, y de ese encuentro surgió el desarrollo de la herramienta interactiva de exploración del movimiento.

Su propuesta, *Capturing Dance - Exploring motion with computer vision* retoma, así, algunos de los problemas que ya se han planteado con el film de los Lumière, y abre, además, nuevas relaciones vinculadas con la centralidad actual de la tecnología en el lenguaje artístico performativo.

El hecho de que la performance y el vídeo entraran prácticamente en simultáneo en la escena artística determinó, como ya se ha dicho, una relación de dependencia conceptual entre ambos a través de la tensión «efímero-permanente», que resultó determinante para su desarrollo individual y en combinación. Pero al registro parecía acompañarle siempre una sospecha en relación a su referente. La primera de las cuestiones analizables de *Capturing Dance* guarda en parte, relación con ello, puesto que: ¿Qué ocurre con esta sospecha cuando se asiste a la manipulación en vivo del material en bruto? La tecnología *live-feedback*, surgida a partir de los años 70, fue la que por primera vez permitió las emisiones de registros en directo en el medio televisivo. Esta aparición técnica propició así una cierta recuperación de la credibilidad por parte de los medios de comunicación visual, y abrió las puertas a nuevos lenguajes comunicativos y artísticos. En este sentido, la propuesta de Blasco, Yin y Doempke, haciendo uso de una tecnología vinculada al registro, aunque interactiva y sin duda más nueva –y no por ello menos accesible–, se sirve al fin y al cabo de los nuevos universos perceptivos que se inauguraron tras la invención del *live-feedback*. Pero la paradoja aparece en el momento en que la manipulación continúa produciéndose pero en «tiempo real», es decir, en la coincidencia del tiempo de la acción en el medio físico, y del tiempo de la acción en el medio digital tecnológico. La credibilidad de la mediación entonces parece mantener un estatus positivo, a pesar de evidenciar perfectamente la manipulación.

LA TECNOLOGÍA KINECT COMO AMPLIACIÓN DE LA VIVENCIA

Analicemos *Capturing Dance* a partir de estas observaciones: lo que a la audiencia –que ya no es pasiva– le llega es una combinación de movimientos en directo y la proyección y modificación en vivo de los mismos. De las figuras desdibujadas, que serían los bailarines –o los *testers*, en dos de las tres presentaciones–, se observa su forma corporal, pero no su rostro. Pasan, por lo tanto, a ser anónimos. Lo que ve la audiencia es el directo y la mediación simultáneamente. Y a pesar de ser en tiempo real, la interfaz que los muestra es capaz de alterarlos con un lapso temporal tan ínfimo que resulta imperceptible al ojo humano. La transformación tecnológica de

los movimientos de los bailarines ocurre prácticamente «en simultáneo» a ellos, y el sistema empleado ya no sólo los registra sino que genera nuevas versiones de los mismos.

La intervención realizada por las artistas consiste en acceder a los datos que el sensor de la *kinect* capta para procesarlos, de manera que el espacio de movimiento está supeditado al rango de visión de la cámara tal y como ha venido de fábrica. El resultado logra crear versiones post-humanas de movimientos relativamente sencillos, deformando el registro y permitiendo retrasos temporales, congelaciones, deformaciones, o respiraciones del movimiento, así como desdibujar los límites de las figuras. Una exploración del movimiento a través de las potencialidades de su seriación, percibida también como información visual procesada en tiempo real, que multiplica y trasciende la mediación de la *kinect*. Así pues, el dispositivo puede ser considerado como parte esencial del proceso creativo que no sólo genera nuevas visiones sobre lo realizado, sino que además alimenta la creatividad de las bailarinas y las coreógrafas, que pueden inspirarse en otras versiones ya visualizadas de sí mismas. Como lo fue en su momento la intervención de los Lumière en el film que hicieron de Fuller, es decir, con capacidad para alterar la percepción de la performance a través de la manipulación del color. Con la diferencia de que el medio tecnológico en 2011 pareciera nutrirse infinitamente, y posee una peculiar capacidad de convertir lo que parecen limitaciones en potencialidades.

De manera que, aunque desde luego podría analizarse como un retorno a la sospecha del medio, el despliegue de posibilidades en combinación con una nueva visión del movimiento ya no conduce al cuestionamiento sino a la necesidad de repensar las dimensiones de temporalidad y espacialidad.

NUEVAS EXPERIENCIAS ESPACIO-TEMPORALES

Porque ¿qué tipos de experiencia se tienen frente a una acción que se repliega sobre sí misma en numerosas versiones visuales y escénicas, y en simultáneo? ¿Cómo acercarse a las nociones de tiempo y espacio en experiencias de esta naturaleza? ¿Dónde se ubica la autoría de la propuesta? Y ¿tiene final? Todas estas cuestiones surgen ante una propuesta multidisciplinar como *Capturing Dance*, y por extensión ante muchas de las propuestas contemporáneas que ya no utilizan la tecnología únicamente como un medio-soporte comunicativo y de representación, sino como un medio creativo de primer orden.

El artista ya no actúa en solitario, ni es un comunicador creativo que usa lenguajes no convencionales solo, también es programador y creador de un código nuevo; los espectadores ya no son meros «voyeurs», deben estar activos, a veces literalmente dentro de la propuesta; las propuestas están vivas, no tienen final ni lo buscan, y tienden a no pertenecer ni a un lugar ni a un tiempo específicos y por ello se recrean una y otra vez con elementos que son reemplazables; ya no hacen uso de un solo medio sino de varios al mismo tiempo; y la interpretación –en los dos sentidos, el creativo y el hermenéutico– ya no es prioritaria en sí misma, porque de

lo que se trata es de experimentar con todos los lenguajes –el corporal, el protésico, el tecnológico y el interactivo– jugando con las formas de lo vivo.

Desde la perspectiva que se presenta en este ensayo, el tipo de propuestas que hacen uso de dispositivos de registro y generación de contenido juega un papel fundamental en la comprensión de la naturaleza móvil de un arte como el performativo, puesto que no sólo son capaces de hacer que trasciendan a su propio tiempo y espacio, sino que modifican sus formas desplegando un lenguaje singular que se apropia de las acciones originales reformulando sus tempos, sus puestas en escena, su relación con la audiencia y en definitiva la propia naturaleza de las piezas que, ya en nuestro siglo, tienen un carácter determinadamente multidisciplinar.

HIBRIDACIÓN E INTERACCIÓN: ¿PARADIGMAS DE LA CONTEMPORANEIDAD?

En una conversación mantenida por mail recientemente, la propia Merche Blasco destaca que la pieza resulta interesante desde el punto de vista creativo porque «tiene la capacidad de multiplexión a tiempo real de los cuerpos». Es decir, la propuesta admite la combinación simultánea de diversos canales y sentidos, en este caso basados en movimientos corporales en directo. Y las artistas tuvieron la ocasión de juntar un equipo de bailarines –reales y virtuales a la vez– y de crear el lugar y la manera de propiciar la interacción con y entre ellos. La idea de fondo es que la *kinect* y el procesamiento de lo que ésta va captando deja de ser un juego para convertirse en una herramienta configuradora de realidades inimaginables sin ella, partiendo de la base que una de las premisas de las artistas es que el uso de la tecnología no sea anecdótico sino plenamente justificado. La tecnología de la *kinect* es vehicular para la propuesta, no como herramienta de «rescate» que responde a una limitación, sino como lugar para lo posible aunque parezca inverosímil.

Su reflexión va al dedillo para introducir que, dentro de las características que acompañan la propuesta *Capturing Dance* –y aludiendo al conjunto de propuestas similares–, hay dos que resultan acertadamente definitorias de la contemporaneidad, especialmente cuando entran en escena combinadas: de un lado la hibridación y del otro la interacción, destacadas porque de nuevo despliegan recorridos inéditos de pensamiento en torno a la forma, el espacio y el tiempo, siempre en el contexto de las acciones artísticas.

HIBRIDACIÓN: ¿DISPERSIÓN O AMPLIACIÓN?

Es pertinente, pues, remarcar qué entendemos por hibridación y dónde hay que remontarse para analizarla. El término, tomado prestado de las ciencias, especialmente de la biología y la ecología, remite a la combinación genética de dos especies o subespecies diferentes entre sí, en busca de un tercer ente que haya asimilado los potenciales de ambas; un ser presuntamente «mejorado», bajo la perversa perspectiva de la productividad y la eficiencia propias del sistema económico capitalista. El

término trascendió hace aproximadamente cuatro décadas los ámbitos de la biología y la ecología, y, tras algunas experiencias de principios del siglo XX, a partir de los años 60 empieza a desarrollarse plenamente en el terreno artístico, más concretamente en aquellas prácticas que son eminentemente performativas. La asociación entre performatividad e hibridación remite de nuevo al origen de la performance y el vídeo, o básicamente a su nacimiento en paralelo y a su desarrollo en combinación. Ya en el teatro y la danza pueden analizarse elementos cercanos a la hibridación de medios si se tiene en cuenta la dependencia mutua entre la pieza teatral/ propuesta de danza y los espacios escénicos que las acogen, entre otros (como la luz, el vestuario o la música sin ir más lejos). Pero no es hasta la aparición del ordenador que la idea de hibridación adquiere un sentido más complejo en el contexto tecno-científico, y también en el del arte. Lo vemos en la pieza *Capturing Dance*, donde es la interacción con la *kinect*, su procesamiento y la propia procesualidad, la que va dando forma y determinando la pieza, que puede ser entendida como un «ser» nuevo e inconcluso, fruto de la combinación circunstancial, aunque no casual.

Lo destacable de esta hibridación tecno-artística es: 1) que se define en su devenir, por lo tanto hace uso de un soporte eminentemente temporal; 2) que es colaborativa, no sólo por la participación de múltiples artistas y de una audiencia, sino también de los programadores que inventaron en este caso la *kinect*; 3) que parece gozar de una variación permanentemente ampliable, puesto que puede ser modificada desde su código y procesada; 4) que no es meramente representativa, porque es generadora de movimientos y formas que no se corresponden con la realidad; 5) y finalmente, que existe gracias a una libertad de modificación algorítmica que responde al grado de complejidad tecnológica sólo alcanzado en el siglo XXI.

Lo que acompaña a este tipo de hibridación es, en casi todos los casos, una reacción perceptiva que aún calificamos de «dispersa» porque pretende atender a diversos estímulos que suceden simultáneamente, y cuyo objetivo ya no pasa por la concentración en un solo medio y/o sentido; ni su aspiración es generar una forma cerrada y homogénea, sino dinámica, y por ello imprevisible, y sin lugar a dudas heterogénea. Partiendo de aquí, las implicaciones experimentales a nivel de tiempo y espacio van a la deriva, entre preguntas acerca de la naturaleza del devenir y de la ubicuidad. Ya no existe un ahora, ni un espacio único donde desarrollar una sola idea, y ésta tampoco es única ni fija, sino mutable y múltiple.

INTERACCIÓN: LA INESTABILIDAD DE LA DIGITALIDAD

La doctora Margarita Schultz utiliza el concepto de inestabilidad para la indefinición asociable a lo digital. Y hace un apunte interesante porque afirma que son inestables tanto la producción como la recepción de propuestas como la de Blasco, Yin y Doempke, pero en el caso de la recepción, además, ya es casi indisoluble de la interacción, y por lo tanto, incide en un alejamiento de la idea de autoría. Ya lo expresa Arturo Cariceo en el prólogo de *Filosofía y producciones digitales* de esta autora: «Cada objeto artístico digital interactivo (OADI) redefine la función de las tecnologías de la información y la comunicación, y sustenta en cada cambio

inestable una concepción del tiempo y una vivencia del espacio donde la intervención del usuario consume un nuevo rol de autor».⁵

Si lo absoluto venía cuestionándose a lo largo de todo el siglo XX, con la creación digital se ve abocado al abismo. Y la co-creación derivada de la interacción puede ser una de las garantías para evitar lo absoluto. A pesar del atractivo de las premisas acerca de la interacción, conviene cuestionar algunas cosas.

¿De qué manera influye, pues, la interacción en las dimensiones espacial y temporal? Realizando un análisis estructural de propuestas como *Capturing Dance* detectamos al menos dos niveles de interacción: el de los artistas con el dispositivo y el proceso creador; y el de la audiencia que genera contenido con sus movimientos, en este caso las series coreográficas realizadas por bailarines. Quizás en *Capturing Dance*, deberíamos distinguir los bailarines del resto de la audiencia, pero a grandes rasgos podrían ser un solo colectivo porque están «delante» de la máquina, y no detrás como lo están Blasco, Yin y Doempke. Volviendo al análisis, pues, en ambos casos existe una inmediatez de los actos, es decir un lapso imperceptible entre el tiempo de la acción y el de la reacción en la interfaz. Esta relación con lo inmediato, que ocurre prácticamente en simultáneo, modifica la noción de temporalidad *per se*, pero además hay que sumarle que, en la propuesta concreta que analizamos, los movimientos juegan con la memoria del dispositivo y de los participantes, y con una gama de alteraciones y modificaciones de la acción original.

TEMPORALIDADES: SIMULTANEIDAD Y MEMORIA⁶

Se vive y experimenta el tiempo, pues, al menos a través de dos nociones, la de simultaneidad y la de memoria, que conviene revisar a la luz de estas posibilidades generadas por la interacción corporal y tecnológica. En ambos casos, es necesario hacer algunos apuntes para entender la trascendencia de estas nuevas vivencias.

La simultaneidad ha interesado a la humanidad en diferentes momentos de su historia pero de nuevo es el desarrollo de la tecnología el que ha posibilitado un grado de la misma difícilmente definible y asumible. De entrada podría decirse que aquello que ocurre en simultáneo presupone que hay más de un fenómeno/acción «a la vez». Esta expresión de alguna manera lleva implícito un lapso de tiempo, con un inicio y un final, y la idea de lapso de tiempo, a veces expresada con el concepto de «instante», basa su razón de ser en una concepción del tiempo como una

5. SCHULTZ, Margarita: *Filosofía y producciones digitales*. Buenos Aires, Alfagrama, 2006, 8.

6. Como ampliación en relación a la cuestión de la memoria, y en vinculación con la noción de simultaneidad, es interesante la propuesta expositiva y teórica llevada a cabo por Mieke Bal y Miguel Hernández Navarro bajo el título 2MOVE. En ella, los autores establecen una relación entre ciertas propuestas videográficas y los flujos migratorios, y sostienen la interesante idea de que ambos fenómenos –el videográfico y el migratorio– son característicos y paradigmáticos de la contemporaneidad, y contribuyen a la comprensión del tiempo. En su propuesta, la idea de memoria se vincula a ambos fenómenos, y aparece la distinción entre las nociones de multitemporalidad y heterocronía; la primera, como definición de las múltiples temporalidades presentes en nuestra actualidad; y la segunda, para definir la experiencia de esta multitemporalidad, no sólo como vivencia de tipo subjetivo, sino también en su dimensión pública y por lo tanto política.

dimensión lineal, reconocible por fragmentaciones, en la que las acciones supuestamente ocurren una tras otra y son encadenables. La percepción del tiempo lineal es propia de la Modernidad, y va asociada a la idea de evolución, a la aparición de las máquinas y a la regulación del tiempo mediante la implantación de un horario universal, entre otros. Pero a finales del siglo XIX y principio del XX, hay diversos indicadores –la creación de los dispositivos de registro mecánico como la fotografía o el cine, o el desarrollo de la idea de duración de Bergson, por ejemplo– que re-abren una concepción temporal más basada en la conciencia de un transcurso no-atómico, en la que los instantes no son entes finitos, sino solapamientos constantes de acontecimientos. Esta otra manera de entender y vivir el tiempo está más cerca de la experiencia temporal que tienen artistas, bailarines y audiencia en una propuesta como la de *Capturing Dance*. La consecuencia directa de esta otra manera de entender la temporalidad es que los estímulos que allí se producen en simultáneo –como en la vida misma–, dividen nuestra atención y la descentralizan, permitiendo que accedamos a diferentes momentos de tiempo, sobre todo presente y futuro –por inimaginable antes del momento en que la *kinect* lo genera– alcanzando un tipo de experiencia que puede ser entendida como multitemporal. Y una de las diferencias sustanciales entre la experimentación del tiempo simultáneo de la Modernidad y la nuestra en la contemporaneidad, es que se ha modificado nuestra manera de entender las distancias, que ahora recorremos a velocidades absolutamente inimaginables a principios del siglo XX, tanto real, como virtualmente. Volveremos a las ideas de velocidad y distancia en breve.

Por otro lado, este acceso a la realidad –o a la información– inmediata y en simultáneo tiene consecuencias en la idea y comprensión de la memoria. Tantas veces abordada durante la Modernidad, también por algunos de los grandes pensadores del momento –Pierce con el signo y la huella, Freud con el inconsciente, Benjamin con su noción de *shock*, o Joyce y Proust mediante el desarrollo de la memoria involuntaria–, la idea de memoria vive hoy una suerte de crisis, vinculada a la inestabilidad asociada a lo digital que menciona Schultz.⁷

Para el análisis de la memoria y el impacto de la tecnología actual en ella, debemos tener en cuenta la distinción entre memoria colectiva y memoria subjetiva; y en esta segunda, considerar la de corto y la de largo plazo. Así, la crisis mencionada afecta en primer lugar a nuestra memoria colectiva, porque el acceso a los datos diarios e históricos que se van recopilando, también en otras fases de obsesión archivística más allá de la actual, es exponencialmente fácil y rápida como consecuencia de la digitalización. Como ya ha sido analizado por la neurociencia, la psicología y la sociología, ello implica que no necesitemos retener según qué datos, dado que podemos buscarlos una y otra vez gracias a internet.⁸ A cambio, todo aquello que no ha formado parte de la historia oficial, puede tender al olvido, aunque la fiebre por analizar también la alteridad está en auge en algunas áreas de conocimiento,

7. SCHULTZ, Margarita: *Op. Cit.* 32.

8. Destacaría los estudios del neurólogo David Eagleman, de la socióloga Judy Wacjman y del psicólogo François Delivré

y se están realizando importantes trabajos antropológicos, históricos, filosóficos, estéticos y artísticos centrados en lo alternativo.

En cuanto a la memoria subjetiva, las consecuencias de la digitalización, la red y los dispositivos de registro a nuestro alcance resultan en algo diferentes: nuestra memoria personal ha alcanzado un lugar de reconocimiento que antes no tenía, y que discurre en paralelo a la preeminencia de la opinión por encima del conocimiento. En nuestra sociedad globalizada, cuyo acceso a la información está supelementalmente democratizado, se vende que lo que adquiere valor es la capacidad analítica y crítica por encima de nuestra adquisición de conocimiento; más allá de si esta escalada de la mirada crítica es o no real, este hecho implica que las experiencias personales –junto al bagaje único de cada individuo– tengan un lugar más destacado en nuestra capacidad retentiva, y consecuentemente en la idea de memoria en sí misma. Al menos, en lo que a memoria subjetiva a largo plazo se refiere.

Tras estos apuntes esenciales sobre la memoria en general, retornamos a la propuesta *Capturing Dance*: la experiencia de la memoria aquí es básicamente subjetiva y a corto plazo. Tanto bailarines, como artistas y otros asistentes a la acción, lidian con su propio *background* a la hora de experimentar la propuesta; y las congelaciones, repeticiones, expansiones, respiraciones de los movimientos y sus alteraciones, que posibilita la tecnología de la *kinect* procesada por Blasco, Yin y Doempke, implican una memoria del dispositivo que permite vivir a los asistentes una experiencia que no ocurre en la realidad directa, sino en la mediada. El recurso de la alteración en tiempo real de las acciones propicia la creación de nuevas visualizaciones de movimientos que no se han producido de aquella manera exacta, y que sin embargo pueden servir de recurso para nuevas series coreográficas futuras. La mera existencia de una realidad virtual que no tiene correspondencia directa en la realidad física, aunque se produzca durante el mismo acontecimiento, lleva a reformular visualmente lo que ocurre y lo que se experimenta, abriendo un mundo de posibilidades que hacen el camino inverso al que venía siendo habitual: del dispositivo a la realidad física.

En resumen, mediante el uso de este tipo de tecnología en propuestas artísticas performativas, se transmuta la noción de tiempo al menos en dos sentidos: respecto a la experiencia inmediata, con la vivencia de lo simultáneo; y respecto a la experiencia futura, respecto a los vaivenes en la memoria. Porque el tiempo ya no es único, fragmentado y sucesivo, sino múltiple, simultáneo y transgresor.

EL ESPACIO REAL Y VIRTUAL. UBICIDADES Y ALTERACIONES

Tal y como se ha planteado en párrafos anteriores, en propuestas como *Capturing Dance - Exploring motion with computer vision* hay un cambio notable también en la captación de la dimensión espacial. De nuevo se puede mencionar la digitalización, la ubicuidad de la red, y el desarrollo de dispositivos capaces de facilitarnos la manipulación y alteración de la realidad sin demora perceptible, para hablar del cambio en la comprensión sobre lo que se entiende y vive como espacio. Cabe aludir una vez más el acortamiento de las distancias debido al incremento de la velocidad

de los medios actuales, punto clave para distinguir la experimentación actual de lo simultáneo respecto a la de la Modernidad. En un plano macro, recorreremos largas distancias en pocas horas gracias a la tecnología aeronáutica, ferroviaria, náutica y automovilística. Las distancias siguen siendo largas, pero ya no nos afectan de forma directa, al menos en un primer acercamiento. Y en el plano micro, además de contar con los mismos medios, incorporamos el desplazamiento virtual, que nos permite, por ejemplo, estar físicamente en Barcelona, aunque asistiendo virtualmente a una conferencia en *streaming* –por lo tanto en directo y en red– que se está llevando a cabo en Tokyo, Nueva York o Berlín. De nuevo la simultaneidad temporal acecha, pero a ella se suma la potencialidad ubicua de nuestro sistema de comunicación en red. Conocemos, por imágenes y por acceso a la información, lugares que no hemos pisado –y quizás no pisaremos nunca– y ello hace que nuestra experiencia espacial imaginativa sea mucho más amplia de lo que fue jamás.

Capturing Dance nos muestra algunas formas de modificación de la concepción del espacio que en este caso son sólo posibles gracias al dispositivo *kinect* y al procesamiento posterior de sus capturas, y que podemos extrapolar a experiencias que tenemos a diario y que se sitúan fuera del mundo específicamente artístico. Así, una de las cuestiones que se abre en esta propuesta es la representación bidimensional de la tridimensionalidad, tantas veces pretendida a lo largo de la historia del arte. La dimensionalización del espacio que acoge la propuesta *Capturing Dance*, sumada a los gráficos que la representan, hace que esta pieza nos acerque virtualmente a una perspectiva de 360° de una manera muy cercana a la real. Y a ello se suma el efecto generado por la proyección de la interacción en tiempo real, que abre una ventana virtual de fondo negro capaz de ampliar el espacio materializando lo imposible (la congelación del movimiento, su respiración, la explosión de las partículas que forman las figuras, entre otras alteraciones). La vivencia del espacio en las distancias cortas, cuando guarda relación directa con la visión, se ve entonces incrementada por el ojo de la cámara de la *kinect*, que torna visible y experimentable lo posible y lo imposible, llevando la noción de recorrido a un significado nuevo que trasciende el espacio físico. Y, por último, las sugerencias generadas en la virtualidad pueden ser adoptadas en la fisicidad corporal real, a posteriori, de manera que la expansión espacial crece potencialmente.

Tras un análisis por separado y comparativo de la *Danse Serpentine* de Loïe Fuller registrada y tintada por los Lumière en 1896, y de la instalación digital interactiva *Capturing Dance – Exploring movement with computer vision* propuesta en 2011 por las artistas Merche Blasco, Mimi Yin y Christine Doempke, y a modo de breve recapitulación, se podría apuntar que ambas comparten un nivel de hibridación de medios y lenguajes que resulta vinculante en la medida en que afecta a la noción de *forma* y las dimensiones de *tiempo* y *espacio*. Y que ambas propuestas, a pesar de estar creadas con más de cien años de diferencia, desvelan inquietudes compartidas en un contexto de análisis de lo *performativo*; a saber: el interés por la naturaleza móvil del arte, por la investigación del cuerpo dinámico y sus límites, por la tensión efímero-permanente, y finalmente por la mediación como lugar de reflexión.

EPÍLOGO

En síntesis, esta propuesta presenta una investigación que gira en torno a la idea de hibridación de medios artísticos, y que resulta operativa para pensar las formas de la naturaleza móvil del arte, y sus implicaciones en las dimensiones espacial y temporal. Las dos piezas performativas e híbridas escogidas, una fundacional, y otra muy reciente en el tiempo, despliegan algunas de las cuestiones que acompañan la hibridación y la performance desde un análisis estético.

En el telón de fondo está el desarrollo de la tecnología, que hoy nos interpela constantemente, y nos paraliza en la misma medida en que nos estimula. Se ha hablado de la relación entre las acciones performativas y por lo tanto efímeras, y sus formas de registrarla y modificarla, que facilitan su permanencia. Y ello ha conducido a exponer las diversas formas de experimentación del tiempo –escénico, vivido, mediatizado, diferido–, de la memoria y de la simultaneidad; así como del espacio, de la ubicuidad y de su ampliación perceptiva en la virtualidad. Por último, la mediación ha sido cuestionada porque continúa acuciando el debate acerca del acceso a la realidad.

Este artículo forma parte de una investigación acerca de la experiencia contemporánea del tiempo, con la vinculante presencia de la tecnología en el centro de la discusión. La tesis parte del arte de performance así como de la performatividad en tanto que concepto, y deriva hacia las instalaciones digitales interactivas. Esto es así porque en mi opinión ésta es su evolución natural, y porque considero que ambas son prácticas artísticas idóneas para analizar la vivencia del tiempo.

Trabajo con los conceptos de simultaneidad, memoria e impaciencia –que no ha venido a colación en esta propuesta concreta– y con una noción que engloba la experiencia en desarrollo: la *multitemporalidad*. Ello responde a que forman parte de las reflexiones en torno a la creación artística por medio de la acción y, en definitiva, porque contribuyen a la investigación acerca de la naturaleza móvil del arte, hoy en día indisociable de la evolución tecnológica.

Finalizo apuntando que la idea de la experiencia multitemporal es uno de los conceptos que considero que pueden ayudarnos a entender más y mejor cómo estamos en el mundo de hoy, siendo capaz de atender a las repercusiones psicológicas y sociales de la omnipresencia tecnológica en la que vivimos. Y la estética y el mundo del arte me parecen los lugares en los que mejor se están exponiendo dichas repercusiones.

BIBLIOGRAFÍA

- AUSTIN, John L.: *Cómo hacer cosas con palabras: palabras y accione*. Barcelona, Paidós Ibérica, 1982.
- BAL, Mieke: *Heterocrony in the Act: the Migratory Politics of Time*, en *Collection of Papers Dedicated to the 40th Anniversary of the Institute for Art History, Faculty of Philosophy, University of Belgrade*. University of Belgrade, 2012, 579-595.
- BERGSON, Henri: *Materia y memoria*. Buenos Aires, Editorial Cactus, 2006.
- DE OLIVEIRA, Nicolas, OXLEY, Nicola, PETRY, Michael: *Installation Art in the New Millenium. The Empire of the Sense*. Londres, Thames&Hudson, 2003.
- DELEUZE, Gilles : *Kant y el tiempo*. Buenos Aires, Editorial Cactus, 2008.
- DELIVRÉ, François: *Les quatre visage du temps*. París, InterÉditions, 2014.
- DOANE, Mary-Ann: *La emergencia del tiempo cinematográfico. La modernidad, la contingencia y el archivo*. Murcia, CENDEAC, 2012.
- EAGLEMAN, David: *Incógnito. Las vidas secretas del cerebro*. Barcelona, Anagrama, 2011.
- FORNARI, Aníbal, PERKINS, Patricio: *Tiempo y acontecimiento*. Buenos Aires, Biblos, 2010.
- GOLDBERG, Roselee: *Performance Art. Desde el futurismo hasta el presente*. Barcelona, Ediciones Destino, 1988.
- GONZÁLEZ GARCÍA, Carmen: *Artefactos temporales. El uso del tiempo como material en las prácticas artísticas contemporáneas*. Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2011 (Tesis doctoral en formato dvd).
- GROOM, Amelia (ed.): *TIME*. London, co-edición entre White Chapel Gallery y MIT Press, 2013.
- FISCHER-LICHTE, Erika: *Estética de lo performativo*. Madrid, Abada, 2011.
- LÉVY, Pierre: *¿Qué es lo virtual?*. Barcelona, Paidós Ibérica, 1999.
- MANOVICH, Lev: *El software toma el mando*. Barcelona, Editorial UOC, 2013.
- PAUL, Christiane: *Digital Art*. Londres, Thames&Hudson, 2008 (2a Ed.).
- SCHULTZ, Margarita: *Filosofía y producciones digitales*. Buenos Aires, Alfagrama, 2006.
- VALÉRY, Paul: *Teoría poética y estética*. Barcelona, Visor, 1999.
- , *Eupalinos o el Arquitecto*. Madrid, Antonio Machado, 2001.
- WACJMAN, Judy: *Pressed for Time: the acceleration of life in digital capitalism*. Chicago, University of Chicago Press, 2015.



ESPACIO, TIEMPO Y FORMA

UNED

SERIE VII HISTORIA DEL ARTE

REVISTA DE LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

Dossier by Mieke Bal: *Art Moves: Performativity in Time, Space and Form / El Arte (Se) Mueve: Performatividad en el Tiempo, el Espacio y la Forma* por Mieke Bal

15 MIEKE BAL (GUEST EDITOR)
Movement and the Still Image / El movimiento y la imagen fija

First reflections on movement

45 MIGUEL ÁNGEL HERNÁNDEZ NAVARRO
Retorcer el tiempo: Fernando Bryce y el arte de historia / Twisting Time: Fernando Bryce's Art of History

71 NANNA VERHOEFF
Surface Explorations: 3D Moving Images as Cartographies of Time / Exploraciones de superficie: Imágenes 3D en movimiento como cartografías del tiempo

93 RAMÓN SALAS LAMAMIÉ DE CLAIRAC
El tiempo dialéctico: la cuarta era de la imagen / Dialectical Time: The Fourth Era of the Image

117 MAR GARCÍA RANEDO
Desplazamientos (in)móviles / (Im)mobile Displacements

Technique: «mistakes» as movement

143 JOSE MANUEL GARCIA PERERA
El movimiento como simulacro en el mundo virtual: Michael Betancourt y el arte de la inmediatez / Movement as Simulacrum in the Virtual World: Michael Betancourt and the Art of Immediacy

159 ERNST VAN ALPHEN
Exoticism or the Translation of Cultural Difference / Exotismo o la traducción de la diferencia cultural

171 MÓNICA ALONSO RIVEIRO
Arqueología de la ausencia de Lucila Quieto: un viaje hacia la imagen imposible / Archaeology of Absence of Lucila Quieto: a Trip to the Impossible Image

193 AYLIN KURYEL
Disorienting Images: A Bust with Multiple Faces / Imágenes que desorientan: una instalación con múltiples caras

219 AMPARO SERRANO DE HARO
The Movement of Miracles / El movimiento de lo milagroso

Sharing space: discourses of display

235 ELISA DE SOUZA MARTÍNEZ
Ethnographic Image: In and Out of the Exhibition Space / La imagen etnográfica: dentro y fuera del espacio expositivo

261 NOA ROEI
Making National Heritage Move: Ilya Rabinovich's «Museutopia» Projects / Dinamizando el patrimonio nacional: el proyecto «Museutopia» de Ilya Rabinovich

279 FERNANDO DE FELIPE & IVÁN GÓMEZ
Cronoendoscopias: un viaje alucinante al interior del cuerpo humano / Chronoendoscopies: Imagining a Trip inside the Human Body

Being part of it: affect and the body

309 JEFFREY MANOEL PIJERS
Affective Resonance: The Moving Potential of Music in Gilberto Gil's «Aquele Abraço» / Resonancia afectiva: el potencial dinámico de la música en «Aquele Abraço» de Gilberto Gil

329 LAIA MANONELLES MONER
Micro-utopías de lo cotidiano, espacios de encuentro en el arte relacional: una aproximación a ciertas acciones de Marina Abramović y Tino Sehgal / Micro Utopias of the Quotidian, Meeting Spaces in Relational Art: An Approach to some Performances of Marina Abramović and Tino Sehgal

351 PATRICIA LIMIDO & HERVÉ REGNAUD
Les racines de l'œuvre : puissance émotionnelle et forme artistique. Deux exemples de land-art en France / Roots of Art: Emotional Impact and Artistic Form. Two Cases of Land-Art in France

373 CLARA LAGUILLO
Hibridación de medios en la confluencia de forma, tiempo y espacio: de la *Danse Serpentine* al *Capturing Dance* / Hybridization of Artistic Media on the Crossroad of Shape, Time and Space: From *Danse Serpentine* to *Capturing Dance*



4



ESPACIO, TIEMPO Y FORMA

Miscelánea · Miscellany

395 RAIMUNDO MORENO BLANCO
Aportaciones a la arquitectura y la historia del monasterio del Sancti Spiritus de Ávila / Contributions to the Architecture and History of the Monastery of Sancti Spiritus in Ávila

417 JOSÉ MANUEL ALMANSA MORENO
Estudio y recuperación de la Iglesia de San Lorenzo, Úbeda (Jaén) / Study and Recovery of the Church of San Lorenzo, Úbeda (Jaén)

459 MANUEL GIL DESCO
Imágenes de la locura en la Edad Moderna: escarnio y máscara en el discurso del poder / Images of Madness in the Modern Age: Derision and Mask in the Discourse of the Power

483 IGNACIO JOSÉ LÓPEZ HERNÁNDEZ
El Cuerpo de Ingenieros Militares y la Real Junta de Fomento de la isla de Cuba. Obras públicas entre 1832 y 1854 / Spanish Military Engineers and the Real Junta de Fomento at the Island of Cuba. Public Works between 1832 and 1834

509 NOELIA FERNÁNDEZ GARCÍA
La labor reconstructora de Francisco Somolinos en Langreo, Asturias: La iglesia parroquial de Santiago Apóstol / The Rebuilding Task of Francisco Somolinos in Langreo, Asturias: The Parish Church of Santiago Apostol

531 ROCÍO GARRIGA INAREJOS
Espacio resonantes: del paisaje sonoro de las trincheras a la escucha del silencio en Alfonso Reyes y John Cage / Resonant Spaces: From the Soundscapes of the Trenches to the Hearing of Silence in Alfonso Reyes and John Cage

Reseñas · Book Review

551 JOSE ANTONIO VIGARA ZAFRA
Vigo Trasanco, Alfredo: *La ciudad y la mirada del artista. Visiones desde el Atlántico*. Santiago de Compostela, Teófilo, 2014.

555 JESÚS ÁNGEL SÁNCHEZ GARCÍA
Alonso Pereira, José Ramón (dir.): *Modernidad y contemporaneidad en la arquitectura de Galicia*. Universidad de La Coruña, La Coruña, 2012.

559 JOAQUÍN MARTÍNEZ PINO
Gimeno, María y Collazos, Raquel (coord.): *Paradores de Turismo*. La colección artística. Madrid, Paradores de Turismo, Fundación Mapfre, 2015.