

Performance i art digital

Altres escenes, altres cossos

En l'era de la digitalitat, l'esfera física del real i la de les representacions virtuals tendeixen a confondre's i a generar nous comportaments i noves percepcions. Tres artistes interdisciplinàries reflexionen sobre aquestes qüestions a través de les seves obres.

Per Ricard Gázquez

Les poètiques i les polítiques del cos han estat sempre presents en l'escena d'avantguarda, sobretot a partir de la renovació estètica que l'escena independent i la nova dansa van impulsar després de la normalització de les estructures dels sistemes teatrals estatal i autonòmic al llarg de les dècades dels vuitanta i els noranta (Sánchez, 2006). La vessant física i les potencialitats plàstiques i performatives d'intèrprets i *performers* han ocupat un espai central en el discurs de les arts del moviment i de l'acció, com a camp de batalla i com a espai de pensament, de dissidència i de transgressió, sense oblidar la reflexió ideològica sobre gè-

nere i sobre la pervivència d'un imaginari cultural que continua condicionant rols, imatges i àmbits de control i de poder en relació amb la construcció social i identitària. Ara bé, què succeeix quan la tecnologia digital desplaça el cos i la presència a un altre àmbit d'interacció i de joc, entre la virtualitat i el real? De quina manera incideixen aquestes tecnologies en els comportaments i en la relació entre audiències i *performers*? Parlaré breument de tres artistes interdisciplinàries —totes elles d'una generació ja formada en la cultura de la digitalitat (Stalder, 2016)— que fan algunes propostes per reformular aquestes qüestions.



Agustina Palazzo a Radiator. Fotografia: Dissonants.

«Queda per descobrir tota una “neuroestètica” per abordar altres formes de recepció.»

Núria Guiu: el control dels cossos a través d'Internet

Al seu espectacle *Likes*, guardonat, entre d'altres, com a millor solo de *performance* als Premis de la Crítica de les Arts Escèniques 2018 i als Premis DansaCat 2020, la coreògrafa i ballarina reflexiona sobre el poder social d'un *like* a les xarxes, a partir de dos fenòmens populars de Youtube: el *cover dance* i els tutorials i vídeos sobre les diferents tècniques de ioga. L'espectacle és una conferència performativa, parlada i coreogràfica, amb la mirada posada en el cos a l'era de la digitalitat, tot plantejant-se fins a quin punt l'entrenament de l'autocontrol és en si mateix una forma de control delegada. En la seva següent peça, *Spiritual boyfriends* (2020), Guiu segueix plantejant-se de quina manera la digitalitat es construeix a voltes com un espai de poder i de control per mitjà de la manipulació del disseny. En paraules seves, alguns dels interrogants que ens planteja són: «Quin paper juga Internet en relació amb la immaterialitat, l'amor, el poder, les polítiques neoliberals i les seves tècniques de control i vigilància social?». En la mateixa línia d'investigació, en les seves darreres peces, com ara a *Cyberexorcisme* (2022), Guiu insisteix que «no es tracta de veure Internet com un fenomen diabòlic, com la paraula “exorcisme” suggeriria, sinó d'exorcitzar —és a dir expressar i esbrinar— les imatges, els mecanismes, les corporalitats i danses que observem i experimentem a través d'Internet» (Fratini-Guiu, 2023). Hi ha implícita la constatació que la vida *online* ha esdevingut una continuació de la vida *offline*, la intimitat s'ha transformat en extimitat, i tot allò que s'experimenta en la virtualitat condiciona i modela les formes de comportament social. El mateix passa en la peça *Medium* (2022), on el cos de la *performer* es veu perseguit per moviments d'arxius personals, culturals i virtuals. La seva perspectiva és del tot lúdica i irònica, i utilitza de manera suggeridora i constructiva un seguit de fenòmens que formen part de la quotidianitat d'un gruix significatiu de persones de totes les edats a escala global.

Kay Schuttel: cap a una gestualitat tecnològica

En un altre àmbit d'exploració, entre l'art digital, la *performance* i la instal·lació, aquesta artista amb seu a Amsterdam, activa arreu d'Europa i que ha realitzat residèn-

cies artístiques a l'espai d'art Homesession de Barcelona, entre d'altres, planteja una recerca centrada en la codificació social dels gestos i les normes no escrites integrades dins els comportaments per explorar els aspectes performatius d'allò quotidià. Segons la mateixa artista, als seus treballs hi ha un interès a observar com l'evolució de les eines tecnològiques, els aparells de gravació i tots els rituals del dia a dia al voltant de la tecnologia generen nous moviments i ho fan amb un llenguatge específic. A partir d'aquesta observació, Schuttel fa un exercici d'abstracció i de recomposició dels elements clau d'aquests comportaments (gestos, moviments, llenguatge i interacció) i proposa escenificacions on aquests elements reapareixen amb formes alterades o en contextos diferents. En aquest cas, la codificació ve donada per l'ús dels aparells i la seva integració en els hàbits físics quotidians, no tant per la mimesi de les imatges i els productes de consum audiovisual. En la seva trajectòria podem trobar, entre d'altres, l'acció coreogràfica *Present continuous* (cicle «Dissonants», L'Estruch, Sabadell, 2021), pensada per a cinc espectadors-*performers* que creen un seguit de configuracions en l'espai utilitzant els seus telèfons mentre produeixen una composició sonora dissenyada per l'especialista en música electrònica Rubén Patiño, col·laborador habitual de Schuttel i expert en tècniques de síntesi de so (*sound synthesis*).

Agustina Palazzo o el cos com a sistema obert

La pràctica de Palazzo, artista resident en l'actualitat a Piramidón, Centre d'Art Contemporani (Barcelona), es desenvolupa en diferents formats: *performance*, instal·lació, vídeo i so. La peça *Radiator* (cicle «Dissonants», L'Estruch, Sabadell, 2021) és un exemple emblemàtic de la seva recerca sobre la incidència del so i les radiofreqüències com a interferències invisibles amb les quals convivim a tota hora sense ser-ne conscients. Per realitzar aquesta *performance*, l'artista utilitzava un casc tecnològic dissenyat digitalment per ella mateixa, *wearable*, amb una antena que li permetia descodificar les freqüències en sons per reinterpretar-les en un set en viu i generar situacions audiovisuals. La premissa de treball s'inspirava en les tesis transhumanistes (Julian Huxley, Neil Harbisson,



**Stand by, *Durational Live Performance*, de Kay Schuttel.
Fotografia: Diego Bustamante.**

Moon Ribas), que sostenen que la tecnologia ha de servir per transformar i expandir les capacitats perceptives humanes. Es tracta d'un exercici de domesticació de tots els elements inaprehensibles que ens envolten (en aquest cas, les radiacions), com a símil d'altres agressions externes que contaminen el nostre espai vital i que tenen una influència nociva en nosaltres si no som capaços de neutralitzar-les o de reconduir la seva energia per transformar-la de manera positiva. Al seu torn, hi ha una reivindicació del bon ús de les pròtesis, no tan sols com a éssers tecnològics (cíborgs), sinó com a éssers humans amb capacitats diverses, per indicar-nos que tots som en certa manera discapacitats en un entorn sistèmic hostil i agressiu. Altres *performances* i instal·lacions de Palazzo en la mateixa línia són *Scroll is an act of pleasure* (2022) i *Backpack to listen the space* (Fòrum de Barcelona, 2019). Els noms dels treballs parlen per si sols.

Alguns interrogants sobre l'escena digital

Les preguntes de fons que plantegen aquestes artistes focalitzen l'atenció en diversos aspectes fonamentals, com ara: quin és l'algorisme i el programa que ens fa funcionar d'una determinada manera com a usuaris i com a consumidors; com l'optimisme tecnològic dissipa el pessimisme arran de la catàstrofe sistèmica i mediambiental; de quina manera l'entorn tecnològic ha esdevingut un espai no ja adjacent, sinó en relació de continuïtat amb l'esfera física del real; de quina manera es tendeix, cada cop més, a no distingir allò real de la seva representació virtual;

o, si extremem els límits, com en l'esfera digital sovint es produeix una confusió entre els fets reals i la ficció (Broadhurst, 2007). En qualsevol cas, totes elles fan un ús artístic de les tecnologies digitals per reflexionar sobre el canvi de paradigma tecnològic, tot obrint l'horitzó cap a la investigació científica arran de la fenomenologia de les percepcions, on allò visual esdevé tàctil i allò sonor, cinètic. Queda per descobrir tota una «neuroestètica» per abordar altres formes de recepció arran de la nova *performance* i l'art i la tecnologia digitals. ●

Bibliografia

- Broadhurst, Susan. 2007. *Digital practices. Aesthetic and neuroesthetic approaches to performance and technology*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Fratini-Guiu. 2023. «Redes de deseo», entrevista de Roberto Fratini a Núria Guiu. A *Reflexions entorn de la dansa* (blog). Barcelona: Mercat de les Flors (<http://mercatflors.cat/blog/redes-de-deseo-entrevista-de-roberto-fratini-a-nuria-guiu/> [consulta: 5-6-2023]).
- Parker-Starbuck, Jennifer. 2011. *Cyborg theatre: Corporeal/technological intersections in multimedia performance*. Nova York: Palgrave Macmillan.
- Sánchez, J. A. 2006. *Artes de la escena y de la acción en España: 1978-2002*. Conca: UCLM / Artea.
- Stalder, Felix. 2016. *Kultur der Digitalität*. Berlín: Suhrkamp.