

# Del Suceso Artístico al Espectador. Cybercepción del Espacio de Representación en “Body Automatical Body Resistant” de Yacov Sharir.

*Milagros Müller*

*Universidad Central de Venezuela  
Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
Venezuela.  
mmuller@cantv.net / mullerm@ucv.ve*

**Contemporaneous art constructs its own space: interactive, multiple, eidetic, heterogenous, discontinuous and subjective: essence, forms and idea of a heterotopic at the same time atopic space, that arises at the moment of the intelligible apprehension of the work.**

**This work sets out to study the cyberperpction of that space from the spectator, for whom the history is the sum of histories narrated by the space, the scenery, choreography, dances, illumination, music, sounds, songs, word, performance, gestures etc., for which sets out the analysis from the perceived, analyzed and interpreted images by the spectator.**

**It will be exemplified from Body automatical Body resistant of Yacov Sharir (2004), using the qualitative research method, where the speaker meaning is introduced: the creator intentionality of those spaces, but is inescapable who arises the “interpretation” from the observer.**

- Indefiniciones, indeterminaciones, apariciones y logros en el campo del espacio de representación que podrían conducir a la cybercepción.

La interpretación, como negociación de sentido, resulta de una operación de descodificación y de la derivación de inferir lo que se nos quiere decir. Es así como llega a emparentarse con la hermenéutica, ciencia de la interpretación, y de esta manera se abre un camino metodológico al estudio de la percepción del espacio de representación desde el suceso artístico al espectador, en este caso dada la naturaleza de la obra, se dispara la cybercepción del espectador actual, preparado para interpretar esa realidad “otra” que se presenta en la pantalla.

Sartre opone la conciencia captante a la conciencia imaginante. La primera ve el mundo de las cosas tal como es, analiza los colores, las formas, las texturas... la segunda aparece cuando observamos la imagen que está en nuestra mente. El acto intencional que realizamos permite la aparición del objeto estético: pasamos de lo real a lo irreal. La imagen ahora puede mentir, mostrar, ilustrar, crear, soñar otro mundo sin referente. El resultado de la creación actual es un mundo de imágenes sucesivas, sin más coherencia que la que le da el creador e interpreta el observador. Es una invitación al espectador para que habite en lo virtual; es un “créelo, este mundo existe”. Así cada imagen que vemos va pasando a nuestro mundo, ya que la memoria incluye materiales oníricos, vivencias prestadas o escuchadas de otros, vistas en el cine, radio, televisión e Internet. Solo la memoria introduce en la percepción una subjetividad necesaria para que haya conciencia imaginante y no percepción pura.

La cybercepción como la define Roy Ascott (Ascott, 1977) es la facultad postbiológica que amplía y redefine nuestro sentido del yo por la experiencia simultánea de lo real y lo virtual. Las mentes que antes estaban encerradas en un cuerpo solitario flotan ahora libres en el ciberespacio. Nuestro yo ha salido de las barreras de la individualidad y ahora se encuentra interconectado a infinitud de “yoes”. La conciencia “tecno-ética” emergente nos plantea el arte y la ciencia contemporáneas a caballo entre lo real y lo virtual.

La cybercepción constituye un nuevo patrón de comprensión, de visualización del todo con sus infinitas complejidades a partir del acceso a bases de datos y de las interacciones con una multiplicidad de mentes. Es como una

percepción del todo desde una multiplicidad de puntos de vista. Es decir, el reconocimiento de todas las hipótesis, de la relatividad de todo conocimiento y de la in-permanencia de toda percepción.

La cybercepción nos habilita para percibir el surgimiento del ciberespacio, es decir de la existencia de la presencia virtual, de las relaciones y conexiones con procesos inmateriales. El complejo mecanismo de percepción y de conocimiento que existe entre el objeto de conocimiento y su imagen es transformado por las características del medio en que se desarrolla. En este caso, el medio digital va a originar una forma de lectura y una forma de memoria coherentes con los principios y leyes que el mismo determina.

Aparece la imagen de síntesis como representación visible de modelos conceptuales abstractos modificando substancialmente nuestros métodos de representación, nuestros hábitos visuales y nuestras maneras de trabajar y de crear. Estas imágenes son lenguaje antes que imágenes. Según Roman Gubern, "la imagen infográfica ha fundado una nueva antropología de lo visible y está solicitando la emergencia de la nueva figura del artista-ingeniero" como en el Quattrocento cuando surgió la perspectiva, la cual revolucionó la escenografía y el punto de vista Psicológico del personaje teatral.

La tecnología nos permite, dentro del flujo global de los media, salir y entrar en otras conciencias y lograr la telepresencia. El arte que surge de la fusión con los medios informáticos y las nuevas comunicaciones se ocupa menos de la representación y atiende más a la complejidad creciente de los modos informáticos de experimentar la realidad. La tecnología proporciona el interfaz a través del cual el usuario desencadena el proceso creativo. La obra es un proceso, una invitación a participar en un acto creativo, el arte solicita del espectador una experiencia distinta, surge, así, una inter-realidad cuyas consecuencias están definiéndose todavía.

Este trabajo se propone estudiar la percepción del espacio de representación de la obra "Body automatical, Body resistant" de Yacov Sharir y CROMDI, con el objetivo de dirigir una mirada al "eidos" -a la vez algo real y conceptual, físico y psicológico- del espacio de representación del arte actual y seguir la ruta perceptual de los códigos que se activan en ella, utilizando el Método Cualitativo de Investigación, el cual introduce la intencionalidad del creador y permite que surja la "interpretación" del

observador guiado por la intuición, reflexión y comprensión de la obra en su contexto particular.

La teoría de Stephen Hawking da abrigo a los conceptos de espacio-tiempo-información, real e imaginario, virtual, pluridimensional, eidético o massmediático.

El instrumento de análisis fue diseñado (Müller,1990) a partir de los métodos propuestos por Patrice Pavis y Tadeus Kowsan, donde se ponen de manifiesto los elementos significantes de la performance, entendida como productora de imágenes visuales y auditivas que se dan en el tiempo y el espacio. Posteriormente fue sometido a algunos ajustes desde la nueva Hermenéutica y la Pragmática como subdisciplina que estudia la porción de significado que no es convencional o gramatical en un discurso.

Una descripción detallada del evento se encuentra en la página:  
<http://faculty.arch.utah.edu/cyberprint/spanish01.htm>

#### **Análisis.**

El **hipertexto** es el concepto generador de las asociaciones libres entre tecnología, danza, música y visualidad; es decir, una matriz de posibilidades. Está construido por redes que ofrecen al espectador un cierto número de caminos que, en principio, no están estrictamente definidos, organizados según lazos asociativos transversales, que tienen un sentido distinto para cada quien. A partir de la posibilidad de utilizar no solamente el lenguaje de cada una de las manifestaciones artísticas involucradas en el evento Body automatical, Body resistant, sino darle énfasis al diseño del espacio, se crea un soporte de información no estática, que sugiere una memoria y una capacidad de inferencias autónomas, lo que transforma al evento en una situación de inmersión que construye uniones: la unión ayuda al razonamiento, la imaginación, la creación y la decisión.

La relación concepto /imagen rompe con los parámetros establecidos hasta ahora dentro de las artes escénicas. Las imágenes provenientes del concepto y las provenientes de los códigos de construcción del espacio de representación se resuelven en la mediación digital, siendo los códigos más fuertes el movimiento y la música. Aparecen otros códigos de construcción asociados a la tecnología y al uso de la luz como materia prima de construcción.



El espacio escénico es reconvertido en la computadora; la escenografía es arquitectura generada por el movimiento del cuerpo en el ciberespacio; no hay utilería, vestuario o maquillaje. El cyberhumano se presenta de otras maneras, no necesita encarnar un personaje existente con parámetros históricos, simplemente surge, nace el cruce de esos dispositivos digitales donde lo único externo es la música.

El espacio de representación es digital, imaginario, pertenece al mundo de la pura ficción y está mediatizado por los operarios de las computadoras. Esto equivale al punto de vista del Director de un film más el de los camarógrafos y equipo de posproducción. El resultado es la creación colectiva de varios diseñadores, técnicos y artistas. Para su interpretación hay que acudir a la "cybercepción" ya que este espacio establece nuestra relación con la imagen digital o imagen de síntesis.

El espacio-tiempo-información trasciende las categorías que le dan origen y se erige en categoría en sí mismo. En él, el ejecutante es un espectador-investigador de su propia imagen digitalizada, reconvertida y/o multiplicada. Los espacios se transmutan durante el proceso, un lenguaje poético surge entonces y se apropia de ellos y de los creadores.

Los principios estéticos de la realización están vinculados al color, la luz y el movimiento. Al aparecer las imágenes digitalizadas, la ruptura con los códigos conocidos causa asombro en el espectador: es como asomarse a un abismo cultural, estético y referencial. La mera existencia de esa realidad "otra" nos invita a la reflexión, nos reta a su comprensión, nos atrapa en los hilos de Ariadna.

La estetización de la vida posmoderna, de alguna manera tiene que ver con la exploración de este nuevo orden de cosas y su poder de seducción es enorme. El espacio es el aquí y ahora del espectador aunado a su memoria individual, colectiva y genética; el espacio dramático se convirtió en espacio de representación explícito en la pantalla e implícito en la mente del espectador.

El espacio propuesto por la obra ya no es extrínseco al actor, es de hecho su "cyberhuella" (Bermúdez, 2004). El movimiento del bailarín formula espacios en la mente del espectador, quien se ve conminado a recurrir a su memoria epocal: todo lo que haya vivido, visto, escuchado, pensado o soñado estará en relación con ese mensaje que alude a lo más recóndito del imaginario personal-plural.

El espacio-tiempo-información cumple con la función integradora de los elementos

constituyentes de la puesta en escena, pudiéndose prescindir de muchos de los códigos de construcción, como la utilería, vestuario, maquillaje y accesorios .

La iluminación del espacio concreto y la luz como material de construcción de la realidad virtual que se nos presenta, tienen estrecha relación pero funciones distintas. La iluminación ya no intenta recrear el paso del tiempo, día y noche, es vehículo para la captura del movimiento y material de construcción de la nueva realidad.

La música impulsa los movimientos del bailarín y el ritmo global, genera las "frases" de la animación, que es parte de la puesta en escena; música y danza se conectan en la construcción de metáforas espacio-temporales. La música crea espacios que fluctúan entre la realidad y el eidos de esta obra particular; es música electroacústica, compuesta ad hoc con improvisaciones en escena, lo que hace que los artistas puedan seguir sus inspiraciones mutuas. El movimiento del bailarín y el ritmo de la pieza pueden variar con las acciones de cada uno (bailarín y músico), emanadas a su vez de las emociones, no hay nada sujeto a una regla única.

El desempeño del bailarín en la escena tiene que ver más con la confianza en sí mismo y la capacidad o destreza de interactuar e improvisar que con las técnicas de danza. El bailarín es un actor-investigador y su actitud hacia la pieza no es de representar ni de bailar lo mejor posible sino de explorar-se y explorar a los cyberhumanos así como al espacio que sugiere su propio cuerpo.

Al ser la primera vez que se representa este evento mediático intervienen varios otros factores, como la sorpresa de verse hecho color, alambrado, robótico o músculos estetizados. Esas imágenes modifican las emociones, impactan y por lo tanto alteran la danza, siendo así una experiencia doble del bailarín hacia la pantalla y viceversa. Lo propio ocurre con el músico y demás colaboradores, siendo afectados por el resultado tanto como los espectadores. El creador es a la vez espectador y así sucesivamente van surgiendo reacciones al infinito como en un juego de espejos, donde la realidad es devuelta una y otra vez cambiando la escala y la percepción, al estilo de Jorge Luis Borges.

El gesto y el movimiento del actor son el puente conceptual entre ambos mundos que se interconectan, no importando ya cuál es el real. Si de todas formas ambos tienen efecto sobre el espectáculo ¿para qué preguntarse si es realidad

o ficción? Estas palabras se quedaron en la atascada modernidad, antes de la física cuántica. El ritmo viene producido por la métrica espacio-tiempo-información, donde los conceptos de espacio-tiempo físico y psicológico son conceptos límite de los aspectos visuales y auditivos estudiados por el espectador-investigador, quien es incorporado activamente al suceso artístico y participa de la creación.

Es una obra del puro goce estético, un mundo sin gravedad donde los personajes flotan y se mueven a su antojo.

#### Conclusión

Esta experiencia fue absolutamente nueva en su momento y marcó el camino de muchas otras en las que se desarrolla el concepto expuesto en ella, mas es necesario registrarla a la hora de señalar el camino de evolución del espacio de representación para el arte actual, concepto que no se puede cerrar, sino ir siguiéndolo en la aparición de nuevas propuestas.

Los hilos conductores de este suceso artístico están tejidos entre lo tecnológico y la flexibilidad del arte para incorporarse a la concepción transdisciplinaria de una experiencia mediática, aparentemente científica pero cargada de subjetividad y arte, con talante posmoderno.

Desde el punto de vista del cambio y la evolución del espacio de representación, esta obra fue punta de lanza y atiende a los parámetros de la posmodernidad, el arte ha roto con los límites que le imponía la materialidad. La creación de otras realidades pone de manifiesto nuevos mapas hermenéuticos ya que ha sido una herramienta epistémica avanzada.

#### Referencias bibliográficas.

1. Artaud, Antonin. El teatro y su doble. Ed. Pocket Edhasa. Madrid, 1980.
2. Baudrillard, Jean. Cultura y Simulacro. Ed. Kairos. Barcelona.1987.
3. Brook, Peter. El Espacio Vacío. Arte y técnica del teatro. Col Nexos. Ed. Península. Barcelona, España, 1986.
4. Derrida, Jacques. "Torres de Babel", incluidos en la revista E.R. Nº 5. Sevilla, 1987. pp 35-68.
5. Foucault, Michel. Toponimias. 8 ideas del espacio. Fundación "la caixa". Madrid, 1994.
6. Krauss, Rosalind. El inconsciente óptico. Ed Tecnos. Madrid, 1997.

7. Maffesoli Michel. "La tajada del diablo. Compendio de subversión posmoderna" Ed Siglo XXI. México, 2005.

#### Referencias en la Web.

1. Julio Bermúdez y CROMDI. CyberPrint: hacia una arquitectura del ser. <http://faculty.arch.utah.edu/cyberprint/spanish01.htm>
2. Josep M. Catalá. El vientre de las imágenes <http://www.narxiso.com/vientre1.html> (08/08/2001)
3. John Suler el "cyber-espacio": un espacio psicológico <http://www.geocities.com/ResearchTriangle/Thinktank/4492/articulos/articulo10.htm> (28/09/2002)
4. Roy Ascott. El web Chamántico. Arte y conciencia emergente. <http://aleph-arts.org/pens/ascott.html> (1/05/2006)
5. Roy Ascott. Cuando el jaguar se tumba junto a la oveja: especulaciones sobre la cultura posbiológica. <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/ascott1101/ascott1101.html>. (1/05/2006)
6. Roman Gubern. Comunicación y cultura de masas, Península, Barcelona, 1977. <http://www.amazon.com/>

#### Keywords:

*Cyberpersion, Space-Time-Information, Heterotopic, Atopic.*