

Proyecto artístico y audiovisual performativo: experimentación audiovisual e hibridación de las metodologías artística y de creación en comunicación

El trabajo se enmarca en el Grupo de Investigación Puente del Plan Propio de Investigación y Transferencia de la Universidad de Málaga “Audiovisual y Performance: observatorio de tecnología audiovisual para espectáculos escénicos”, donde acuñamos el término “audiovisual performativo”, en el ámbito de los nuevos medios, que apunta a las prácticas de experimentación con vídeo y tecnologías audiovisuales digitales en prácticas escénicas (danza, teatro, performance...).

En este contexto, la propuesta se ocupa de profundizar en la definición del concepto, condiciones y las modalidades del audiovisual performativo, abordando su naturaleza de proyecto artístico, sus posibilidades de creación y producción. Describimos el componente procesual del audiovisual performativo e instamos a tomar prestadas las posibilidades de creación, la relación entre teoría y práctica y sus adelantos en formas de evaluación de las disciplinas de bellas artes, para convertirlo en una forma más de investigación artística. En general se pretende responder o abordar inicialmente estas preguntas:

- ¿Qué tipo de conocimiento se genera desde un proyecto artístico audiovisual, en relación a lo que hemos denominado audiovisual performativo?
- ¿Cómo podemos establecer los modos de interrelación entre el/la performer y la *interface* técnica (dispositivos sonoros, visuales, sensores y otros elementos de interacción, escenografía) que sean posibles en las condiciones en las que realizamos el trabajo pedagógico, académico y de investigación universitario?
- ¿Cuáles son las etapas y los procesos necesarios para conformar un proyecto artístico audiovisual que cumpla con mínimos de calidad?
- ¿Cuáles son los criterios específicos de valoración de la materia audiovisual en un espectáculo escénico dentro del denominado audiovisual performativo?

Palabras Clave: audiovisual performantivo, live cinema, investigación artística, investigación en comunicación.

Dra. Ana Sedeño-Valdellós

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Universidad de Málaga-Andalucía Tech

valdellos@uma.es

Definición de un campo de estudio: audiovisual performativo

En los últimos años la comunidad investigadora y científica en comunicación vive en un contexto de delicado equilibrio entre los diversos intereses temáticos del amplísimo campo de la comunicación. El excesivo acento en la evaluación, la fragmentación temática, la excesiva especialización son sólo algunos de

los problemas de la dimensión pedagógica e investigadora de las ciencias de la comunicación actuales... Los autores Martínez Nicolás, Saperas y Humanes (2019) hablan del mal del Tribalismo científico, que asola la práctica investigadora en comunicación:

“La diversidad (o pluralidad, o fragmentación) de los objetos susceptibles de integrar los intereses de conocimiento de la investigación sobre comunicación, en sí misma no problemática, ha conducido, sin embargo, a una hiperespecialización temática que está abocando a un creciente tribalismo científico, sostenido por subcomunidades científicas reunidas en torno a temas (o fenómenos u objetos) cada vez más estrictos. A falta de mejor indicador, es útil reparar en las dinámicas de formación de revistas especializadas, en las que no está siendo inusual” (Martínez Nicolás, Saperas y Humanes, 2019, p. 29)

La teoría en comunicación no resulta suficientemente transdisciplinar, y su consecuencia práctica complica el desarrollo de ciertas subáreas como las de guión, realización audiovisual, nuevas prácticas audiovisuales, creación intermedia... Habría que quejarse mucho más de este descuido que deja muchas de los formatos en que los alumnos en comunicación van a generar su vida laboral en una menor posición epistemológica.

A partir de aquí y teniendo en cuenta esto, nuestro punto de partida es que la investigación en comunicación desde un punto de vista artístico debería tomar de las disciplinas artísticas sus métodos de producción y de desarrollo de ideas creativas y formatos novedosos. Creemos que es necesario abordar el hecho de que la comunicación supone procesos creativos cercanos a los que se desarrollan en disciplinas como las incluidas en las bellas artes.

El campo del audiovisual (audiovisual creativo) no resulta preferente en la investigación sistemática en comunicación, a pesar de que se encuentra en el núcleo de los debates contemporáneos sobre lo específico de nuestra época: las relaciones entre la realidad y su discurso, la verdad y la imagen, la problemática nuclear de las fake news, la hibridación de formatos y medios y muchas más pasan por una reflexión profunda sobre las dimensiones y meandros de esa mega constelación que es la imagen contemporánea.

Desde las ideas de Deleuze con su imagen-tiempo, que describían en parte las modificaciones que venían del cine de vanguardia y experimental, otros teóricos como Manovich han estudiado los nuevos medios de comunicación y el software como nueva capa específica de sentido y operatividad. Los software studies inauguran una perspectiva con la que Manovich (2005) revoluciona el concepto de medios y pone el foco en los datos y los bites que conforman la imagen. El software interactivo añade un nuevo conjunto de operaciones que pueden aplicarse a todo tipo de medios (que, como usuarios, experimentamos como sus

nuevas “propiedades”). Los cambios culturales también son analizados por el autor, que habla de los procesos de continuidad y composición y el regreso del diseño sobre la función, que implica la relación con el software (Manovich, 2013).

Bibliografía

Antúnez Roca, Marcell. (2005): *Sistematurgia*. Blog personal. Disponible en <http://www.marceliantunez.com/texts/sistematurgia/sistematurgia.pdf>

Borgdorff, Henk (2011): “The production of knowledge in Artistic research”. En M. Bigg & H. Karlsson (eds). *The Routledge Companion to research in the arts*. New York: Routledge, p. 44-63.

Camacho Cabrera, Eduardo (1994): “La enseñanza de la escenografía como artes plásticas y escénicas en la universidad”. *Teatro: revista de estudios teatrales*, 5, pp. 51-64.

Carreño, Víctor (2014): “¿Qué es la investigación-creación?” *Situarte*, 9 (17), pp. 52-62.

<http://produccioncientificaluz.org/index.php/situarte/article/view/19632/19590>

Catalá, Jose Maria (2005): *La imagen compleja: la fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.

Catalá, Jose Maria (2010): *La imagen interfaz. Representación audiovisual y conocimiento en la era de la complejidad*. Lejona, Vizcaya: Universidad del País Vasco, Servicio Editorial.

Del Río-Almagro, Antonio (2017): Consideraciones sobre la elección, definición y problematización del tema de investigación en el campo de las Bellas Artes. 29(1) 2017: 133-147. <http://dx.doi.org/10.5209/ARIS.52201>

Dixon, Steve (2007): *Digital Performance, a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Leonardo Books.

Fajardo, Roberto (2009): Pintura Contemporánea: entre el Código Múltiple y los Códigos particulares, <http://www.unav.es/gep/FajardoPinturaContemporanea.html>, consultado en julio 3 de 2010

Giannetti, Claudia (1997): Metaformance/El Sujeto-Proyecto. En: *Luces, cámara, acción (...) ¡Corten! Videoacción: el cuerpo y sus fronteras*. Valencia: IVAM Centre Julio Gonzalez, 3-4, catálogo de la exposición.

González Puche, Alejandro (2011): “¿Documentar la creación o documentarse para la creación?” En: *Creación, Pedagogía y Políticas del conocimiento. Memorias de un encuentro*. Universidad de Bogotá y Bogotá: Fundación Grupo Liebre Lunar.

Heinich, Nathalie (2017): *El paradigma del arte contemporáneo: Estructuras de una revolución artística*. Madrid: Casimiro.

Leavy, P. (2017): *Research design: Quantitative, qualitative, and mixed methods, arts-based, and community-based participatory research approaches*. New York: Gilford Press.

Lew, Michael (2004): *Live Cinema: Designing an Instrument for Cinema Editing as a Live Performance*. MIT.

<http://alumni.media.mit.edu/~lew/research/livecinema/Live%20Cinema%20NIME%202004.pdf>

Manovich, Lev (2013): *Software takes command*. Londres: Blomsbury.

Manovich, Lev (2005): *Soft Cinema: Navigating the Database*. Verlag Berlin: The MIT Press.

Martín Martínez, José Vicente (2018): "El proyecto artístico como relato en el arte contemporáneo: Casos, discusión y conclusiones". *AusArt*, 6 (1), pp.195-203. (10.1387/ausart.19526)

Mitchel, William J.T. (2019): *La ciencia de la imagen*. Madrid: Akal.

Moraza, Juan Luis (2015): *Bellas Artes: Estrategias y modelos (2007-2015)*, organizado por la Universidad de Vigo. (<http://tv.uvigo.es/video/1831>)

Otxoteko, Mikel (2020): "VJING. Estètica i política de la imatge-ambient". *Artnodes*, 25, pp. 1-9. (<http://doi.org/10.7238/a.v0i25.3325>)

Sanchez Cuervo, Adrian (2014): *Interfaces en la performance visual: reconocimiento del gesto como sistema de control en la performance visual*. Madrid: Tesis doctoral de la Universidad Complutense de Madrid.

(https://www.academia.edu/9214319/Visual_Performance_Interfaces._Gestural_Recognition_as_a_Control_System_on_ProjectedImage_Interfaces_en_la_performance_visual._Reconocimiento_del_gesto_como_sistema_de_control_en_la_proyecci%C3%B3n_de_im%C3%A1genes)

Sedeño-Valdellós, Ana (2019): Investigación artística en comunicación: territorios comunes e innovación metodológica en la hibridación entre arte y comunicación. II

Siragusa, Cristina A. (2013): "Pedagogía [de la] [en] experimentación: reflexiones acerca de la enseñanza de la investigación/creación audiovisual". *TOMA UNO*, (2), pp. 177-188. Recuperado a partir de (<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/9336>)

Stuart, Caleb (2010). The object of performance: performativity in contemporary Laptop Music. *Contemporary Music Review*, 22(4), 59-66.

Ustarroz, Cesar (2010): *Teoría del Vjing*. Madrid: Ediciones libertarias.

Villaplana Ruiz, Virginia (2015): "La investigación extradisciplinar en artes visuales: prácticas colaborativas y aprendizajes comunes. (Hacia una nueva relación en las ciencias sociales. La comunicación, el arte y la educación en cuestión)". En II CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTE VISUALES. Editorial Universitat Politècnica de València. pp. 37-43. doi:10.4995/ANIAV2015.1661

Wang, Qingchun, Coemans, Sara, Siegesmund, Richard & Hannes, Karin (2017): "Arts-based methods in socially engaged research practice: A classification framework. *Art/Research International: A Transdisciplinary Journal*, 2(2), pp. 5-39. (<https://doi.org/10.18432/r26g8p>)