

# La performance audiovisual, intermedia o multimedia en el contexto post-digital

Jaime Munárriz  
Universidad Complutense de Madrid

## Performance audiovisual, multimedia o intermedia

Desde este proyecto tratamos de explorar las cualidades expresivas y narrativas de la performance audiovisual, multimedia o intermedia como dispositivo artístico que puede combinar la producción de diversos sectores en prácticas inmersivas donde la experiencia conjunta del usuario, público o espectador con los artistas implicados se convierte en el núcleo significativo del evento.

En un proceso colaborativo exploramos las posibilidades de intercomunicación entre medios, sincronía, interferencias, interacción y realimentación, así como las relaciones del sonido con el entorno, los cuerpos en acción y el espacio audiovisual, el dominio de la imagen y su efecto envolvente en el espacio.

Desde la práctica activa y la reflexión anterior y posterior a los eventos se rescata el modelo de performance audiovisual desde sus orígenes históricos en las prácticas de Black Mountain College, transformado y adaptado a las nuevas tecnologías, estableciendo un modelo abierto, inclusivo y ampliamente multidisciplinar, dentro del contexto de cultura post-digital y las nuevas humanidades.

Se ha descrito la performance como evento en el que “cosas diferentes no relacionadas casualmente suceden de forma simultánea en una secuencia de acontecimientos” en los que “cada uno percibe el evento como algo diferente”<sup>1</sup>. Este modelo de evento en el que suceden cosas simultáneas, relacionadas pero no subordinadas, con un público que se sumerge de tal modo que cada uno tiene una experiencia propia diferente, es el modelo que proponemos en toda su amplitud y diversidad.

¿Performance Audiovisual, Intermedia o Multimedia? Son términos próximos, que utilizaremos en este texto. Quizás el término más rico y completo sea “performance intermedia”, acuñado por Dick Higgins, para describir prácticas interdisciplinares en la intersección de diversos géneros. Sin embargo, “intermedia” en nuestro idioma no consta de un significado tan unívoco como en inglés, y por asociación se puede deslizar hacia el “intermedio” en un espectáculo<sup>2</sup>. *Multimedia* se refiere estrictamente al uso de múltiples medios, y *audiovisual* entronca con un contexto más clásico en el que conecta con el cine y posteriormente con el vídeo y la televisión. *Intermedia* parece más adecuado al centrarse en la relación entre esos diversos medios, en ese entramado complejo que es más que la suma de sus partes, y está más relacionado con las prácticas artísticas. Utilizaremos los tres, de acuerdo al contexto y asociaciones en juego.

Proponemos una definición de Performance Audiovisual, Multimedia o Intermedia como una práctica artística multidisciplinar, en la que un colectivo realiza un trabajo conjunto frente al público en tiempo real, atendiendo a la interacción de espacio, cuerpo, sonido, luz, imagen proyectada y contenidos generativos.

Dentro del proyecto Argos, en estos eventos de performance intermedia nos enfrentamos a cada lugar, cada contexto, como una singularidad. Tratamos de encontrar conceptos que nos sugiere el lugar y proponer un tema que sirva de imaginario y referencia para el trabajo colectivo. Con estas condiciones, imaginamos y construimos sistemas y dispositivos que nos permitan participar en el evento aportando distintos contenidos multimediales.

## Historia y evolución. De Black Mountain College a la Per-

1. Berghaus, *Avant-garde Performance: Live Events and Electronic Technologies*. p85

2. Eisenstein, Pudovkin, Bertov.



Fig. 1: Performance audiovisual de Argos en Matadero, Madrid.

### formance digital. Nuevo Futurismo

La performance audiovisual o intermedia proviene de diversos eventos y experimentos realizados a principios del siglo XX. Tiene como origen la idea de “arte total” formulada por Wagner, que resuena fuertemente en las vanguardias artísticas de principio del siglo XX (Futuristas, DADA, Suprematismo, Bauhaus... ). Surgen distintas manifestaciones artísticas que van más allá de la pintura, la escultura o la obra gráfica para abrirse a las posibilidades expresivas de objetos encontrados, situaciones y escenarios contruidos que juegan con el entorno y las posibilidades espaciales, exploraciones del cuerpo y su interacción con estos elementos, el sonido como medio para la creación y las cualidades de la imagen en interacción con los objetos materiales. Collage, acciones, performance y eventos de diverso tipo van conformando un conjunto de prácticas que en su conjunto irán conduciendo hacia esa nueva modalidad artística que denominamos performance audiovisual, multimedia o intermedia.

Esta forma artística tiene como primera manifestación clara las performances realizadas en el Black Mountain College, con John Cage, Rauschenberg, David Tudor y Merce Cunningham entre otros. En estos eventos se combina imagen proyectada, danza contemporánea, sonido en directo y una estructuración del espacio que incluye a los *performers* y los asistentes en una experiencia común. El origen de la performance audiovisual es multidisciplinar. Diversas prácticas de Fluxus irán explorando esta nueva forma, centrándose en cada uno de los elementos en juego, y los posibles modos de relación con el espectador o asistente.

Más adelante, el vídeo y los proyectores de vídeo analógi-

co, caros y de difícil acceso nos traen algunas propuestas de uso en directo en interacción entre imagen, sonido y la actuación del artista, como las piezas de Laurie Anderson.

El proyector digital, junto al ordenador personal abren el camino para la interacción con la imagen en tiempo real, como en los conciertos audiovisuales de Alva Noto, Ryoji Ikeda, Inciteo Robert Henke, centrándose casi siempre en la relación entre los campos visual y sonoro.

La aparición de las tecnologías digitales conduce hacia proyectos centrados en la interacción de música y visuales en tiempo real, dejando a un lado las preocupaciones por el espacio y el cuerpo, quizás más difíciles de integrar en los sistemas digitales existentes. Se olvida así el origen multidisciplinar del origen, en el que el trabajo de danza de Merce Cunningham era un componente primario, así como el trabajo con el espacio y la imagen proyectada. Nuestra propuesta trata de recuperar ese interés inicial por la relación de los elementos audiovisuales con las posibilidades expresivas del cuerpo en movimiento en el espacio, así como sus conexiones e interrelaciones mediante la tecnología con los campos visual y sonoro.

En esta evolución de diversas prácticas artísticas podemos enumerar múltiples antecedentes que aportaron ideas y modos de hacer. Es habitual marcar el origen en el movimiento futurista que, tratando de reflejar el nuevo contexto de la sociedad industrial y la transformación de las ciudades, buscó nuevas formas de hacer, sacudiendo el sistema del arte anclado en el pasado<sup>3</sup>. Introdujeron “allogicality, parallel action, photodynamism, luminous scenography, virtual actors, ‘synthetic theatre’, and the cult of the machine”<sup>4</sup>. Teatro sintético, arte de los ruidos, actores mecánicos... Estos conceptos y modos de hacer resultan visionarios, y serán recogidos en el nuevo milenio en la performance digital. Quizás demasiado pronto, lanzaron ideas que no podían ser realizadas con la tecnología de la época, y encontraron un público no preparado, que no supo entender los cambios inevitables en el sistema artístico y cultural ocasionados por las transformaciones tecnológicas y sociales.

Estas ideas se desarrollan en los sucesivos movimientos de vanguardia<sup>5</sup>:

3. Meyerhold.

4. Dixon. Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance. p9.

5. Desarrollo histórico trazado fundamentalmente desde Berghaus y Dixon.

El constructivismo, con sus actores como obreros especializados, adaptados al contexto industrial<sup>6</sup>, y el desarrollo del lenguaje fílmico, que dará forma a la nueva cultura de la imagen<sup>7</sup>.

DADA, surrealismo y expresionismo aportan mecánicas de recorte y descontextualización, fragmentación del cuerpo e imaginarios oníricos, junto a prácticas de performance que mezclan disciplinas en un formato común<sup>8</sup>.

La Bauhaus, con sus ideas de teatro total, transforma las actividades escénicas y su relación con el espacio, el espectador y su conexión con las otras artes<sup>9</sup>.

Fluxus supondrá una consolidación de todas estas prácticas en nuevos formatos que incluyen diversos medios, acciones y eventos:

John Cage, con David Tudor, Robert Rauschenberg y Merce Cunningham organizarán en Black Mountain College la que se considera primera performance multimedia, "Untitled Theatre Piece #1", incluyendo pintura, luz, sonido y danza en el espacio.

Rauschenberg continuará este trabajo con instalaciones *site-specific* y performances que trabajaban conceptos de tiempo, movimiento y gestos.

Allan Kaprow, con sus *assemblages* y *happenings* en los que se simultaneaban diversos acontecimientos y montajes objetuales, luces y otros entornos.

El grupo Gutai, en Japón, nos traen performances muy disruptivas, en un nuevo dadaísmo, dentro de un contexto cultural muy distinto al occidental<sup>10</sup>.

Claes Oldenburg realizará diversos happenings a los que denomina "a theater of physical effects", en un Nuevo Realismo.

El grupo Zero realizará eventos, sucesos festivos que busquen la participación urbana en espacios públicos.

Cage continuará, junto a Tudor y otros artistas de Fluxus,

6. Marinetti, Balla, Loy, Annecov, Prampolini, Montalti, Russolo.

7. Ball, Duchamp, Artaud.

8. Yoshihara, Shiraga, Kanayama.

9. Schlemer.

10. N. Wiener.

con la serie *Variations*, performances que incluyen tecnologías experimentales de sonido, proyecciones y danza, consolidando el modelo de performance multimedia.

Vostell trabaja en instalaciones con televisiones y otros elementos electrónicos, su *decollage* como forma de desmontar el simulacro electrónico de la realidad (id., 99).

Lebel popularizó los *Happenings* como forma de activismo que escandalizara a la sociedad conservadora, con desnudo, acciones provocativas y en conexión con la política radical..

Dick Higgins utiliza el término "metadramas" por su conexión con el teatro, y propone el término "intermedia" para agrupar todas aquellas prácticas performativas que combinan material de distintas disciplinas y tecnologías..

Maciunas, iniciador de Fluxus como neo-dadaísmo, organiza "eventos" como forma de agrupar estas prácticas dispares, así como el azar como recurso para la composición (id., 115), con acciones espontáneas e improvisación dentro de una estructura pre-organizada.

En cuanto al medio de la imagen electrónica en sí, Goetz (40s) realizó experimentos con el tubo de la pantalla de los televisores, lo que llevaría a la idea de un posible *TV art* (id., 199).

Nan Jun Paik trabaja con la televisión como instrumento, además de objeto y medio de representación, siendo el artista un intérprete, lo que configura el modelo de actuación performativa en los medios audiovisuales tecnológicos.

Se consolida la vídeo-performance con Urs, Kusama, Sherman, Orlan... (id., 184), y sobre todo con Joan Jonas y Laurie Anderson. Dixon, 217).

En el campo de la danza destaca Merce Cunningham (Berghaus, 270) y sus colaboraciones con Cage y Tudor, así como sus experimentos posteriores con tecnologías digitales como *Lifeforms*, para crear las primeras danzas interactivas con sistemas digitales.

Llegaremos con la popularización de ordenadores y la red global a los experimentos con realidad virtual, avatares y la exploración del cuerpo cyborg y sus posibilidades como telepresencia.

En esta evolución de ideas y prácticas artísticas resultan muy importantes los conceptos de cibernética y realimentación, así como ideas de filosofías orientales como el Zen o el Budismo que aportan conceptos de indeterminación, flujo y azar.

La revisión de todas estas prácticas que han desarrollado e impulsado la performance multimedia a lo largo del último siglo nos llevan a preguntarnos: ¿Qué es la performance intermedia hoy? ¿Qué nos vale de todo aquello? ¿Qué queda de motivaciones políticas, reivindicativas, conceptos de disolución de jerarquías, relación con el objeto, el cuerpo, los *mass media*, procesos de *feedback*, el azar... su relación con la experiencia?

### Performance intermedia en el contexto post-digital

La nueva era en que vivimos, con la ubicuidad de servicios y dispositivos digitales, geolocalización, excelencia de la imagen digital, grandes almacenes de datos y la convivencia con emergentes sistemas de inteligencia artificial plantea un nuevo contexto tecnológico, social y cultural. El arte tiene que adaptarse y trabajar con la nueva realidad, el nuevo espacio e imaginario. Estos cambios han conducido en las artes a un nuevo futurismo<sup>11</sup>, o nueva modernidad<sup>12</sup>. La modernidad agotó sus recursos e ideas, dando lugar a la postmodernidad, que en vez de buscar lo nuevo se basa en reformulaciones y combinaciones de todo lo anterior.

Las nuevas tecnologías hacen posible la mayor parte de las ideas que lanzaron los futuristas: nuevos instrumentos que produzcan sonidos nunca oídos, el manejo de luces, proyecciones y sistemas robóticos, la interacción de sistemas multimedia con actores y músicos, el control del espacio y el ambiente con dispositivos eléctricos, mecánicos y digitales. De este modo se abre un lugar para una nueva modernidad, que trata de innovar y aportar ideas e imaginarios acordes a la nueva realidad.

En una sociedad así, los valores de experiencias especiales son ... y el arte con más valor es performativo. El objeto no es tan importante en este contexto inmaterial, o post-material. "A society of abundance..."<sup>13</sup> La vacuidad de la existencia lleva a una búsqueda de experiencias intensas que la compensen: al arte experienciado, a la performance intermedia en la que los artistas actúan como *médiums*, techno-chamanes<sup>14</sup>.

11. Dixon, p9 + 47.

12. Berghaus, 23.

13. id., 260.

14. id., 75.

El artista debe figurar cómo operar en este territorio, un territorio que se deshace y emerge transformado a cada momento. Un territorio para el que no existen mapas que ayuden a la navegación<sup>15</sup>.

En este proyecto tratamos de cultivar experiencias,

15. W. Gibson. *No maps for these territories*

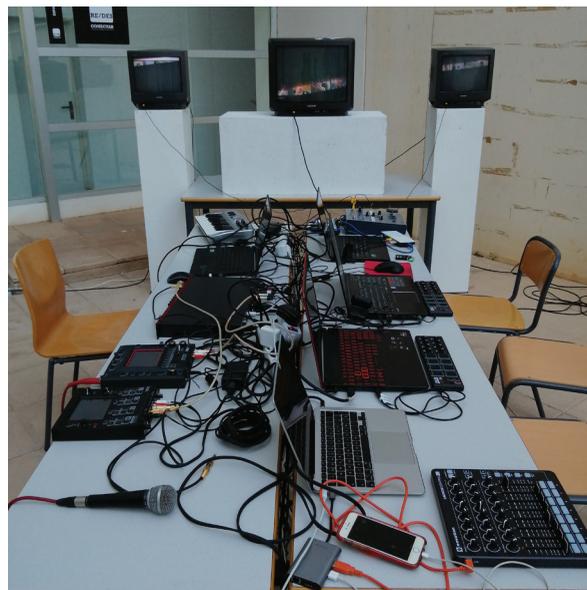


Fig. 2: El sistema dispuesto para la performance Ecos. Congreso Aniv, Valencia.



Fig. 3: Proyecciones sobre la cueva en Jabaluna. Benamaurel.

cuidando los distintos factores ambientales, sensoriales y relacionales. La experiencia de una performance de Argos busca la inmersión al sumergirnos en un entorno cargado de estímulos sensoriales. Nuestro entorno se ha transformado en un complejo sistema acumulativo de imágenes, pantallas, luces y sonidos siempre cambiantes. Tratamos de conectar con esta nueva forma de percibir el mundo: "Human perception in the electronic age..."<sup>16</sup>, creando eventos que conecten con el nuevo modelo social y cultural.

### El nuevo espacio para el cine experimental

Los experimentos con la imagen de la primera mitad del siglo XX que proponen un cine experimental encuentran un espacio de desarrollo perfecto en este nuevo medio. Imagen abstracta, animación experimental, sincronización entre eventos de imagen y sonido, juegos con óptica, electrónica y código, realimentación son procesos que ahora pueden reactivarse con la facilidad performativa que nos aportan los sistemas digitales.

Los espectáculos de proyección de líquidos (Liquid light shows) se han transformado con las herramientas de VJing, encontrando un nuevo lugar en el contexto de las artes performativas que buscan una experiencia inmersiva.

### Espacios y cuerpos

Desde el campo del arte sonoro se puede entender el espacio por sus características sonoras como una gran caja acústica. Alvin Lucier demuestra en "I am sitting in a room" cómo el espacio arquitectónico funciona como caja de resonancia, modelando y modulando los sonidos.

Cage nos conduce a la Cámara anecoica y la imposibilidad del no-sonido. Nos entregamos a la experiencia del sonido, que no necesita estar estructurado en los patrones formales que exigen los diversos cánones musicales. Podemos explorar la relación entre cuerpo, espacio y sus resonancias. Recogemos la herencia de las propuestas que trataron de lograr una Integración multimedia interdisciplinaria en un espacio: Pabellón Phillips (Xenakis, Varèse, Le Corbusier).

No podemos ignorar la transformación de los cuerpos modificados por aumentaciones tecnológicas: *cyborgs*,

visión artificial, geolocalización y otras aumentaciones. Los sistemas digitales facilitan esta integración con los cuerpos, trabajando con los gestos y la expresión del cuerpo, además de con su posición en el espacio.

### Sincronización y Sincronicidad

Un elemento esencial en la performance audiovisual es el de la relación que se establece entre los distintos contenidos producidos en el evento. Sonido, imagen, cuerpos en movimiento, acciones y gestos, espacio y luz son materiales que confluyen en el momento creativo. Como antes vimos, suceden cosas que suceden simultáneamente pero no necesariamente sincronizadas en una lógica absoluta, o coordinadas en modelos jerárquicos. Una lógica asociativa puede funcionar, creando conexiones generativas entre elementos que fluyen en el mismo devenir temporal.

Este fenómeno de sincronización se ha explorado desde hace tiempo en el contexto de los órganos visuales, las partituras visuales, la improvisación organizada según reglas, el cine y la animación experimental. Todas estas prácticas han trabajado la relación de eventos visuales y sonoros, tratando de encontrar modelos creativos que recojan esta conexión entre distintos contenidos e individuos.

Para ello, se han imaginado y empleado sistemas de reglas, mecanismos de avisos visuales, señales eléctricas y protocolos digitales. No existe un modelo que se haya impuesto



Fig. 4: El sistema como autoreferencia, exposición Málaga.

16. Berghaus., 73.

sobre los demás como mejor sistema para explorar este tema, sino que precisamente la búsqueda y exploración de mecanismos de estructura, relación y sincronía se convierte en núcleo del problema creativo en estas prácticas. Nosotros tratamos de este modo de explorar los distintos mecanismos de coordinación entre participantes y de sincronía mediante sistemas electrónicos y digitales, adaptando el mecanismo a cada situación particular, a cada performance.

### Construcción de sistemas

En estas performances, cada uno se integra con sus pequeñas obsesiones, los sistemas que intenta poner en funcionamiento, aparatos, dispositivos, mecanismos, objetos y acciones.

Construimos instrumentos, dispositivos efímeros que tienen sentido sólo en el contexto de esa performance particular. Construcciones mecánicas, conexiones de aparatos electrónicos, instrumentos acústicos, efectos, luces, lentes y otros sistemas ópticos. Cada proyecto sugiere conexiones diferentes, y eso nos conduce a realizar dispositivos únicos, especiales y dedicados a ese contexto.

En las performances realizadas dentro del proyecto Argos he construido un tocadiscos troglodita, para reproducir la textura de las rocas de las casas-cueva, una cámara detectora de partículas que se convirtió en analizador de muestras y polvo, un pequeño circuito cerrado con una televisión miniatura en blanco y negro y una cámara Hi-8, un proyector de negativos descompuesto en elementos visibles, un instrumento de cuerda homenaje al Koto japonés, un sintetizador con chops CMOS, además de organizar varios sistemas con sintetizadores, pedales y guitarras, destinados a los distintos eventos. De este modo no se ha repetido en ninguna performance el repertorio de instrumentos y dispositivos con los que podía operar. Igualmente, mis compañeros del proyecto han imaginado y construido sus propios sistemas, únicos y exclusivos para cada ocasión.

El encuentro de estos sistemas forma un meta-dispositivo con carácter absolutamente único. En cada performance construimos un nuevo ente, y nuestro papel será interactuar con él para lograr que funcione de forma armoniosa. Los aparatos individuales de cada uno adquieren un papel único y específico, y comienzan a interactuar. Esta interacción puede ser guiada, dirigida por los intérpretes, pero adquiere un carácter emergente, escapando a cualquier intento de planificación preconcebida y desarrollando cualidades inesperadas. El sistema comienza a funcionar y los

*performers* nos integramos en él como operarios, jinetes o pilotos que facilitan las interacciones entre elementos y tratan de conducir el proceso emergente hacia territorios fértiles, que puedan considerarse dentro del contexto creativo que constituye nuestro referente.

Microscopios, resonadores, objetos con piezoeléctricos, sintetizadores y circuitos electrónicos, pedales de efectos e instrumentos acústicos, vestuario y otros modificadores corporales, ordenadores, interfaces y controladores táctiles,

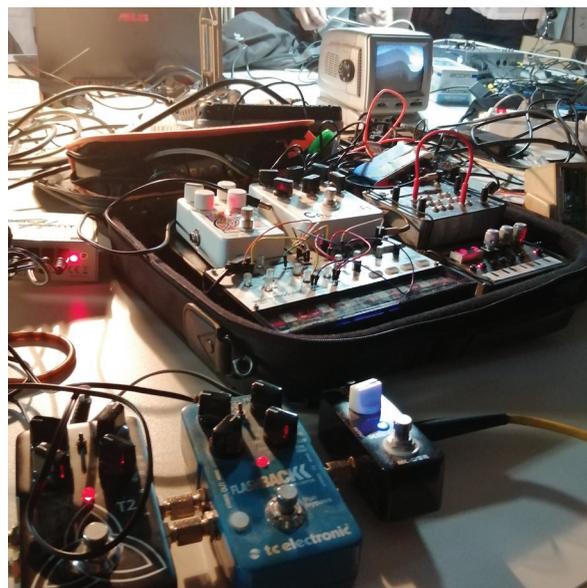


Fig. 5: Dispositivos electrónicos interconectados.

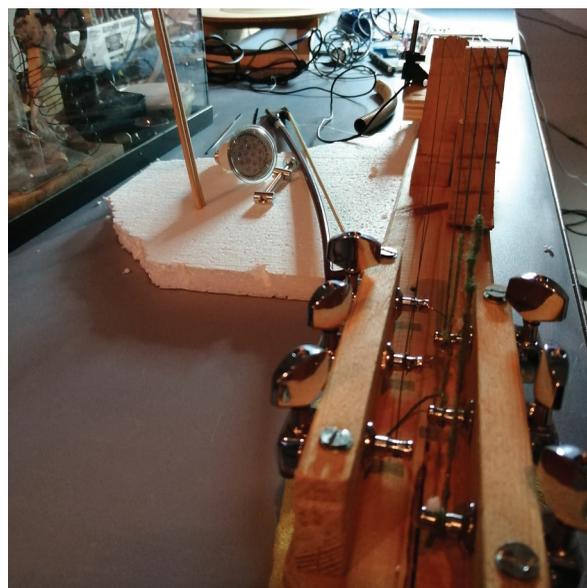


Fig. 6: Electro-Koto imaginario.

software diseñado para la ocasión, cámaras y mezcladores de vídeo, pantallas, gasas y suelo que permita los movimientos y las acciones, utensilios de cocina, cultivos de micro-organismos, transparencias e imágenes ampliadas constituyen el material con el que trabajamos en estos eventos especiales.

### Improvisación - organización - composición

La improvisación libre en este contexto de la performance colaborativa intermedia se convierte en un modelo de composición colectiva en tiempo real, un proceso emergente desde un sistema complejo. La interacción de agentes individuales produce un comportamiento emergente en el sistema en un nivel superior. La performance toma autonomía y se desarrolla arrastrando a los participantes que han planteado el sistema humano y tecnológico que la hace posible.

Partimos de un tema, definido de antemano, y un esquema básico común. Este esquema sirve de momento tan solo de punto de partida, una manera de no tener miedo al enfrentarse al vacío. La dinámica del directo nos hace olvidarnos pronto de él, sumergidos en las complejidades del material que surge a través del trabajo conjunto.

Crear música, sonido e imágenes de este modo se convierte en una experiencia de búsqueda colectiva, un proceso de interacción en el que tratamos de responder a lo que hacen los demás, intentando encontrar el lugar óptimo para nuestro material. Una búsqueda que constantemente cae en errores, aproximaciones no del todo certeras a las ideas que surgen en el proceso, y que tratamos de corregir mediante nuevas aportaciones, en un eterno devenir de continuos ajustes. Frecuentemente la complejidad del material producido en conjunto nos hace creer que estamos produciendo determinados sonidos o efectos visuales, para más tarde comprobar que ese material está siendo generado por otra persona, y nuestra aportación se desarrolla en un plano diferente. Errores, confusiones, reajustes nos llevan a una tensión constante, tratando de lograr aquello que visualizamos y queremos materializar.

Al adaptarnos a cada tema, proponemos unas condiciones técnicas diferentes, trabajando así con instrumentos y sistemas específicos y distintos en cada ocasión: Siempre un desafío nuevo, condiciones autoimpuestas de común acuerdo, un tema como eje que articula el conjunto, las tensiones entre los distintos *performers* y sus espacios de conflicto... El tema y el lugar condicionan la elección de



Fig. 7: Cámara de partículas.

instrumentos y dispositivos, incluso el papel de cada participante. Pasamos así a intervenir en distintos dominios: instrumentos acústicos procesados, sistemas digitales para la producción de sonido o imágenes, artefactos que producen contenido sonoro o visual, dispositivos ópticos o electromecánicos... Trabajamos con texturas, grabaciones, ruidos o voces, imágenes de sistemas realimentados, ampliaciones ópticas o procesamiento analógico obsoleto. La combinación de distintas configuraciones por parte de cada participante da lugar a un nuevo sistema complejo en cada evento, un macro-organismo cibernético en el que humanos y sistemas interactúan conectados para la creación. Estos sistemas, como organismos emergentes, se apoderan de nuestras intenciones iniciales para crecer y desarrollarse con autonomía. La acción individual no puede existir si no es subordinada a las pulsaciones y deseos del macro-organismo generativo. Crear en este contexto supone ceder y abandonar preconcepciones y designios individuales, para integrarse en los ritmos y procesos del sistema emergente; devenir célula en un organismo complejo dotado de vida, con sus comportamientos y necesidades propios. Este proceso resulta satisfactorio por la sensación de haber contribuido a la creación colectiva, a la producción de un evento en interacción con el lugar y los participantes que no puede producirse de nuevo, una singularidad que hemos podido disfrutar (y sufrir) por la experiencia.

### All tomorrow parties

Estos eventos pueden formar experiencias significativas. En un contexto en el que los objetos del arte son sólo objetos de consumo y especulación, objetos que no pueden entrar en las casas de la gente normal por la falta de espacio, destinados a ser almacenados como comodidades financieras, las experiencias compartidas se convierten en el arte más significativo.

La realidad cotidiana se ve alterada por una conjunción de factores que resulta mágica, un encuentro de elementos creativos, estímulos y situaciones inesperadas. Un evento que sabemos irrepetible, que nos permite ver más allá del tejido de la realidad. La experiencia de estos encuentros es mucho más significativa que la que puede aportar una pieza en un museo: es una experiencia directa en nuestra vida, una vivencia transformadora que nos conecta con otras personas, creadores y participantes.

Me lo dijo con entusiasmo José Luis Brea cuando coincidimos en una conferencia en Medialab Madrid: "Tenemos que recuperar las fiestas de Warhol". Nos trasladamos al territorio de *All tomorrow parties*, la canción de la Velvet Underground, recogida por William Gibson como título de una novela, en una traslación futurista del mundo salvaje y onírico de la Factory. Las fiestas del futuro se convierten en eventos transformativos, momentos que alteran nuestro devenir cotidiano, alterando la rutina y trasladándonos a un mundo de posibilidades creativas, encuentros y situaciones inesperadas. La vida como creación, libre de mercados, críticos y censores.

### Noise, capitalism?

La improvisación libre se ha planteado como modelo político de oposición al sistema. A todos los sistemas. El deseo de eliminar cualquier tipo de jerarquía y autoridad, poco a poco, ha conducido a abandonar cualquier forma de dirección, composición o papel dominante en la actuación, en teoría. En el circuito de la música improvisada (*improv*), en realidad, esta absoluta desjerarquización es falsa: Existen poderes implícitos, jerarquías ocultas y estructuras de dominación muy tradicionales. La libertad total se desarrolla sólo en un contexto pre-pactado, con unas condiciones de juego conocidas por todos. Cualquier desviación de estas normas ocultas conlleva el rechazo y la exclusión.

La desaparición de cualquier estructura musical (melodía, tonalidad, armonía, ritmo e incluso tempo) al final conduce a la desaparición de la música. Nos quedan ruidos, texturas, gestos... una panoplia de ruidos inconexos. Sin

embargo, se mantiene la exigencia de un absoluto virtuosismo y una entrega casi monacal a la causa. Una causa que, en una espiral hacia ninguna parte, ha dejado lejos a cualquier público posible.

Recogemos ideas de la improvisación libre, pero alejándonos del dogma ortodoxo que la ha conducido a ese territorio árido y contradictorio.

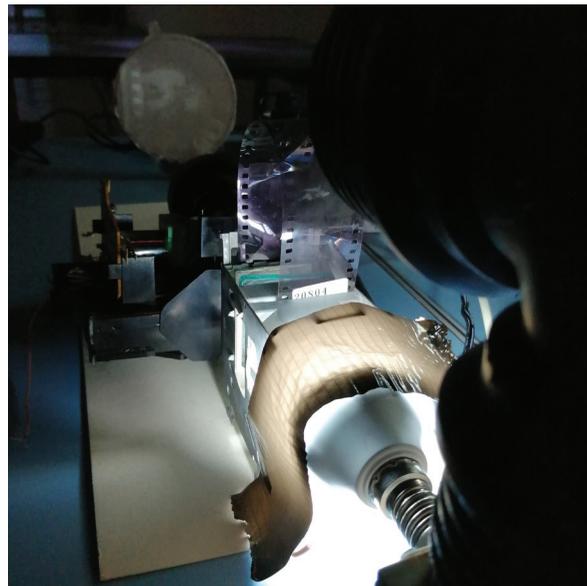


Fig. 8: Proyector deconstruido.

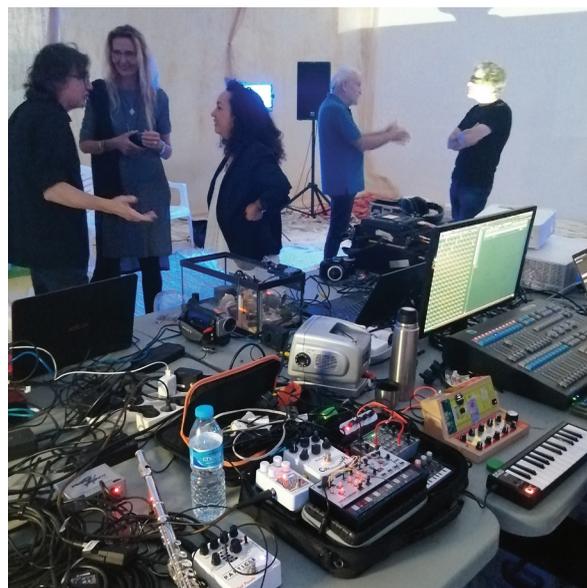


Fig. 9: All tomorrow parties.

## Underground. Resistencia

La música y el arte experimental tienen su propio espacio, al margen del sistema principal. Es bueno entender que ese es su lugar, y no auto-engañarse esperando una aceptación masiva de ese trabajo. Este tipo de propuestas sólo funcionan en un contexto *underground*, en lugares especiales y con unas audiencias conocedoras y altamente especializadas. Cualquier forma de éxito en este contexto sólo puede desvirtuar la propuesta, conduciéndola a otro territorio.

El trabajo fuera del mainstream es necesario.

## Performance, música y los futuros posibles

Una actuación (¿evento? ¿performance?) puede generar un nuevo futuro. Puede cambiar el mundo. Es un destello de esperanza utópica. Un gesto que invita a futuros potenciales a materializarse. Esta fuerza transformadora sentido a las performances extrañas, con música y visuales en directo, que parecen desconectadas de la realidad. No están sin embargo desconectadas, sino que tratan de tirar de las hebras que pueden deshacer esa realidad para posibilitar la apertura de nuevas realidades, una entrada hacia esos futuros que no fueron posibles.

La performance, tecnológica, corporal y sonora tiene el potencial de disolver los entramados estancados del "Arte" para ofrecer un atisbo de esos futuros brillantes que pudieron haber existido. Arte que parece anhelar un futuro que nunca llegó. Futuros perdidos. Eventos singulares que construyen realidades posibles. Líneas de tiempo paralelas que pueden materializarse. Saltos entre hilos temporales, energizando las potencialidades. La presión que provoca Mark Fisher con su aceleracionismo desde el punk, ideas y actitudes con una fuerza interior capaz de provocar su materialización en el futuro.

Dejemos atrás el anacronismo y la inercia a las que el capitalismo tardío trata de condenarnos.

No caigamos en una repetición de modelos pasados, con valores culturales y económicos que no pueden justificarse en el contexto actual. Tratamos de hacer algo nuevo. El arte del futuro. El futurismo planteó las ideas de cambio, invención, imaginación y ruptura, pero las condiciones culturales y tecnológicas no permitieron su desarrollo. La tecnología digital abre caminos para esta exploración de lo desconocido, exploraciones de la imagen, el sonido, los

cuerpos y el espacio, relaciones con entidades cibernéticas, redes y algoritmos. Una creación en búsqueda de nuevas posibilidades en una nueva etapa de la humanidad.

## Conclusiones

En este proyecto tratamos de reconectar con las primeras experiencias que conformaron la performance audiovisual, en un trabajo basado en la investigación aplicada, o *art based research*. Desde este modelo realizamos propuestas específicas, diseñamos sistemas únicos en cada caso y los aplicamos en encuentros colectivos. Este proceso se desarrolla interconectado con el trabajo conceptual y teórico, la búsqueda de referencias, el establecimiento de estrategias y la puesta en común de ideas, términos y situaciones. ARGOS se presenta como modelo de investigación basado en la producción artística, modelo de acción, reflexión y trabajo conjunto.

## Referencias

Akiyama, Mitchell. Projections: The Development and Politics of Digital Media in Audiovisual Performance. *Audiovisual Integration Beyond the Cinema*. [https://offscreen.com/view/akiyama\\_digitalmedia](https://offscreen.com/view/akiyama_digitalmedia)

Bluemink, Matt. Anti-Hauntology: Mark Fisher, SOPHIE, and the Music of the Future. February 2, 2021. *Blue Labyrinths*. <https://bluelabyrinths.com/2021/02/02/anti-hauntology-mark-fisher-sophie-and-the-music-of-the-future/>

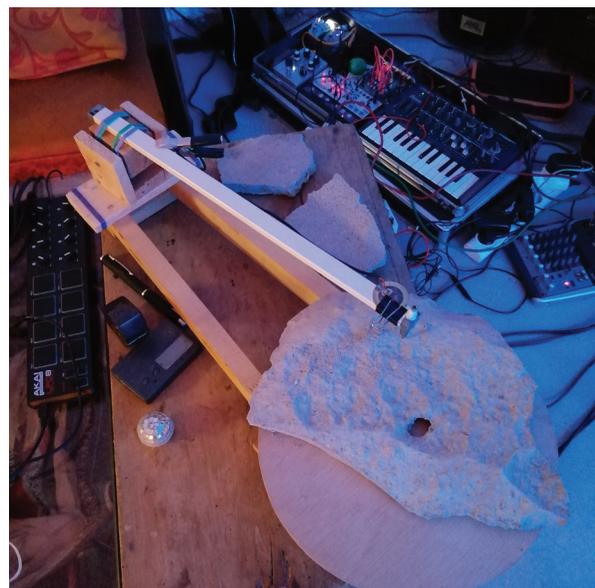


Fig. 10: Tocadiscos de piedra. Jabaluna.

Berghaus, Günter. *Avant-garde Performance: Live Events and Electronic Technologies*. Macmillan Education UK. 2005.

Toop, David. *Into the Maelstrom: Music, Improvisation and the Dream of Freedom. Before 1970*. Bloomsbury. 2016.

Carvalho, Ana. *Highlighting the process: documents and presence in audiovisual performance*. <https://www.redalyc.org/journal/6097/609765276016/html/>

Carvalho, Ana. *Live Audiovisual Performance and Documentation*. [https://link.springer.com/chapter/10.1057/9781137471024\\_9](https://link.springer.com/chapter/10.1057/9781137471024_9)

Dixon, Steve. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance*. MIT Press. 2015.

Spivey, Virginia B. *Performance Art: An Introduction*. <https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/conceptual-and-performance-art/performanceart/a/performance-art-an-introduction>

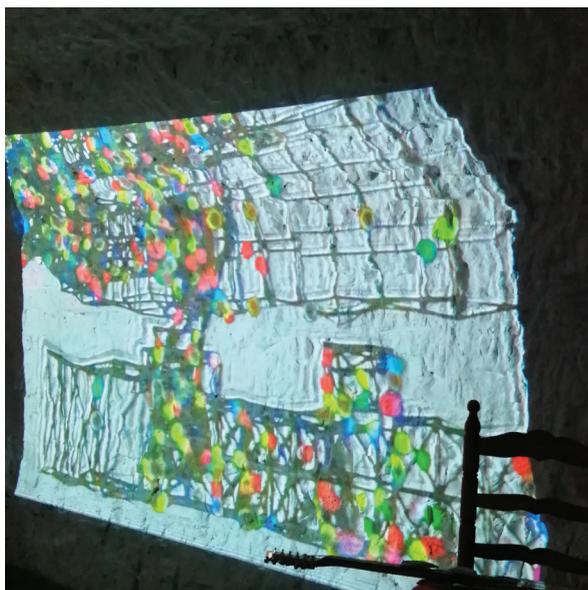


Fig. 11: La casa-cueva como modelo 3D interactivo.