

La Performance Multimedia Interactiva como un género emergente: Análisis de 'Afasia' de Marcel.lí Antúnez

Sergio Poblete Barbero y Roxana Inga

1.- Introducción

El estudio de las obras multimedia en la actualidad conlleva a preguntarse acerca de la relación entre lenguaje artístico y tecnología y sobre cómo los nuevos medios posibilitan la creación de nuevos géneros, habilitando la manifestación de estéticas diferenciadas. La *performance multimedia interactiva* se propone como un caso de *género emergente*, caracterizado por una parte por surgir del cruce entre tecnología, performatividad y concepción artística, y por otra, por plantear una nueva propuesta discursiva y comunicativa, en referencia al conjunto de discursos establecidos que podría considerarse integrando la actual trama de la cultura digital.

Se toma para su análisis la obra *Afasia* creada por Marcel.lí Antúnez, un ejemplo destacado de una serie de trabajos en la misma línea, con diversas variantes entre ellos, realizados por este autor. A través de una *transposición* de La Odisea, poema épico de Homero, a un relato *intermedia*, Marcel.lí Antúnez intenta reflejar el proceso de deconstrucción y desensamblamiento del lenguaje y el crecimiento de la comunicación oral y visual, de base tecnológica, que proyecta la creación de innumerables nuevos códigos y lenguajes privados no reglados, circulantes entre las personas. El término *afasia* pertenece a la literatura médica y denota la imposibilidad por parte de un sujeto de reconocer signos y letras, todo es interpretado por el cerebro como imágenes. De hecho, en esta puesta no hay palabras, sólo acción, toda la narración está traducida a juegos de imágenes sonoras y visuales, puestas en movimiento por el personaje, único y central. Se constituye en hilo conductor esta idea de *viaje*, psíquico, arquetípico de la aventura humana del conocimiento, desde el origen, hacia el fondo de lo imaginario.

El presente escrito se propone, por tanto, explorar la interrelación entre forma de lenguaje particular, construcción discursiva (que utiliza el medio

tecnológico en su dispositivo) y expresión estética lograda por el artista. Para ello se utilizarán como herramientas analíticas dos categorías propuestas por Bajtín: *dialogismo*, para explorar la interrelación de elementos y el posicionamiento de la obra en la trama textual; y *géneros carnavalizados*, como medio de abordaje del enfoque posmoderno de la narración épica de Homero dado en esta obra.

2.- Descripción de la obra

Bajo la denominación *performance multimedia interactiva* se alude a un tipo de obra caracterizado por incluir en su dispositivo la presencia de un actor o performer, como mínimo, el cual a partir de su kinesis corporal, y por medio de elementos de control dispuestos al efecto, interactúa, acciona, sobre el resto de los elementos sígnicos sonoros y visuales que comparten el espacio escénico. De este modo, el actor desarrolla un texto complejo, integrado por signos provenientes de su propia kinesis y gestualidad, como así también por imágenes visuales y sonoras, producidas o procesadas digitalmente, y controladas interactivamente. Si bien pueden reconocerse antecedentes en obras que durante las décadas de los 80 y 90 también incorporan el medio tecnológico en su puesta (ver Laurel, Brenda, 1991; Murray, John, 1999), la posibilidad de una *interactividad total* con el resto de los elementos escénicos se plantea como absolutamente novedosa.

Como explicábamos en la Introducción, en *Afasia* el relato es desarrollado sin recurrir a las palabras, habladas o escritas, a través de sucesiones de imágenes proyectadas, sonidos y kinesis del performer, investigando las posibilidades interactivas e hipermediáticas de los lenguajes multimedia, los robots y las interfaces corporales. La obra transcurre en un espacio de base rectangular truncado al fondo por una pantalla donde se retroproyectan distintas imágenes (gráficos, fotografías, animaciones, video), además de mezclas en tiempo real de imágenes de una video/cámara, todo ello controlado interactivamente por el performer. Dicho espacio escénico está ocupado por cuatro robots- instrumentos musicales, de naturaleza móvil y sonora, y por el propio artista, actuante de la obra, que opera gracias a una prótesis llamada *exo-esqueleto* hecha de metal y

plástico que se ajusta a su anatomía. Esta ortopedia sirve de interfaz corporal y provoca, a través de un sofisticado sistema de comunicación sin cable, que sus gestos se traduzcan en órdenes controladas por una computadora personal. Este se convierte en el motor del espectáculo y es desde allí donde se gestionan las órdenes, enviándolas a los diferentes periféricos: consola de sonido, DVD, vídeo, luz, proyector, y robots.

3- Aproximación desde el concepto de dialogismo propuesto por Bajtín

El campo de representación se modifica según los géneros y las épocas de la evolución literaria, se organiza y se delimita de forma diferente como espacio y como tiempo, hecho que Bajtín denomina como *cronotopo*, es decir, como el conjunto de características del tiempo y del espacio en el interior del género, y que remite a una organización del mundo. La obra artística multimedia revela una caracterización determinada de construir y de reflejar una totalidad, como un sistema complejo nuevo, emergente, de medios y de maneras de tomar posesión de la realidad para circunscribirla y comprenderla bajo reglas de la lengua, comparables a las que rigen la sociedad; por lo que encontramos que el género comporta una dimensión histórica.

El lenguaje participa de la vida a través de los enunciados concretos que lo realizan, así como la vida participa del lenguaje a través de los enunciados (Bajtín, M.,1979:251), por lo cual el género es una mediación artística, y no se puede hablar de él sin la *noción de dialogismo*, puesto que es realmente el modo en que el artista utiliza lo que es común a todos, y a través del cual, lo cotidiano adquiere una capacidad artística. Así, el proceso comunicativo y la construcción del sentido en la obra multimedia son revelados a través de una comprensión del modo de interacción de sus diferentes elementos que la integran como un proceso de diálogo.

Para Mijail Bajtín, un mensaje es sólo un eslabón en toda una cadena de mensajes producidos antes y después del momento concreto de la comunicación, y por lo cual el lenguaje ya no es autónomo, sino que está conformado por la realidad concreta del habla, concebido como un intercambio comunicativo

(Bubnova, T., 1983:218). El mensaje al ser percibido y comprendido, conlleva una activa postura de respuesta por parte del oyente desde el momento mismo que es pronunciado, en la cual manifiesta su propia interpretación frente al mismo: "...el oyente se convierte en hablante" (Bajtín, M.,1979: 257), por lo cual Bajtín analiza al texto como un enunciado, producto de una *interacción discursiva*.

El análisis de cómo un enunciado dialoga con otros enunciados, en esta pluralidad discursiva nos abre un primer eje de análisis, que parte de la idea de dialogismo entre esta obra y otros textos artísticos: el que la obra *Afasia* esté basada en *La Odisea* de Homero puede ser entendido como una respuesta que el artista le otorga a dicha obra, como parte irrenunciable de la compleja urdimbre de signos que se pone en movimiento en el proceso real del lenguaje. Queda así planteada una relación de genealogía entre ambas obras, el *diacronismo dialógico*, como postula Bajtín, estableciéndose el diálogo entre ambas, ya que toda obra que es leída desde comunes temáticos debe ser leída como referente de cosas ya dichas y vueltas a decir ahora. "Toda obra lleva el sello de su tiempo, y aunque vuelven a plantearse las mismas preguntas anteriores, las respuestas son otras, porque son desde el hoy y el ahora", dice Bajtín. Tanto en *La Odisea* como en *Afasia* ante la pregunta inmanente, sobre la posición del hombre frente a un mundo nuevo, que se despliega calidoscópicamente, mitológico uno y tecnológico el otro, y la forma de situarse ante él, para conocerlo, comprenderlo y superarlo, cada obra da una respuesta propia, con las improntas características de su momento histórico.

Homero rescata a través de sus obras, temas, valores heroicos y lenguaje provenientes de la antecesora narrativa de tradición oral. Así *La Odisea*, como la narración de tantos otros mitos, ha sido permanentemente retomada por diversos autores, y revivificada en los más variados géneros:

"Es decir, todo discurso por principio, es discurso citado. El momento creativo en la lengua también es posible tan sólo gracias a la existencia de un contexto lingüístico previo a nosotros, como seres socialmente determinados, y tan sólo a través del contexto podemos remitirnos a otras realidades que influyen en la efectividad del proceso comunicativo". (Bubnova, T., 1983:220-221)

Desde otro punto de vista, podemos retomar la idea de dialogismo en el eje que relaciona contenido, material y forma; es decir el diálogo de los elementos textuales de la obra entre sí y con el tema. En *Afasia* la narración es llevada a cabo sin recurrir a la palabra, por intermedio de la gestualidad del performer; la secuencialidad de signos visuales (video, robots en escena) que devienen en elementos simbólicos, de fuertes connotaciones; y la música, que refuerza los significados creando ambientes, o dándonos señales recurrentes de regreso a lugares conocidos. Estos elementos sígnicos, se van constituyendo en redes en cuyo interior cada signo adquiere el sentido por la dinámica (dialógica) que lo vincula con los demás (Pavis, P., 2002:32), y cuya integración posibilita al autor expresar sus ideas sobre conceptos más abstractos, tales como el erotismo, la violencia, el delirio, etc.

Por otra parte, *Afasia*, como obra dramática, es concretada a través de situaciones dialógicas intrínsecas a la obra, distribuidas en la pluralidad de los signos en escena, pero que esta vez por la característica multimedia e interactiva de la obra, se adicionan una variedad de interactuantes tanto humanos como tecnológicos. Es así que también adquieren protagonismo, por ejemplo los robots-instrumentos, quienes responden musicalmente y dialogan en un contrapunto con el performer; las imágenes simbólicas proyectadas, que responden cambiando sus formas o velocidades de movimientos a los gestos del actuante, y los actores “virtuales” (ya que sólo existen en la obra en la proyección) intervinientes en los videos, también con capacidades de respuesta interactivas. A su vez, la música es generada como respuesta a las acciones, a los movimientos efectuados por el performer.

En la puesta en escena de *Afasia*, encontramos que todos los elementos intervinientes, a pesar de que sus actuaciones están manipuladas y centralizadas por la acción del performer, tienen su “voz” y lenguaje propios por los cuales se caracterizan su carácter, personalidad y desenvolvimiento personal en la acción. De allí que su participación contribuye al desarrollo del relato y son engranajes esenciales para el avance del argumento. De este modo, luces, sonidos, gestos,

kinesis del actante, imágenes etc., se conjugan expresivamente para formar diversas significaciones, cuya complejidad simbólica deja abiertos muchos signos a múltiples interpretaciones, y que como resultado nos presenta un nuevo medio de expresión artística, constituido por la convergencia de diferentes recursos comunicacionales, que da lugar al nacimiento de un nuevo lenguaje, y a la conformación de un tipo de género discursivo diferenciado.

3.2 - Sobre los rasgos de los géneros cómico-serios según Bajtín y su presencia en *Afasia*

Bajtín (1986:151-153) sitúa el origen de estos géneros en la Grecia clásica. En esa época se constituyen y desarrollan numerosos géneros, aparentemente muy heterogéneos entre sí, pero relacionados en una zona de la literatura que los antiguos llamaron lo *cómico-serio*. Incluían en este dominio los mimos de Sofrón, el diálogo socrático, los banquetes, las primeras memorias (Ión de Quirio, Critio) entre otros géneros. Si bien es difícil marcar fronteras estables y definidas en el dominio de lo *cómico-serio*, los antiguos lo oponían a los denominados géneros *serios*: la epopeya, la tragedia, la historia, la retórica clásica, entre otros. De acuerdo con Bajtín, los géneros cómico-serios están unidos por un profundo nexo con el *folklore carnavalesco*. Todos reflejan en principio una percepción carnavalesca del mundo, en tanto que algunos son directamente variantes literarias de los géneros orales del folklore carnavalesco. Esta percepción del mundo determina un conjunto de rasgos particulares de estos géneros, los cuales colocan su imagen y su palabra en una relación específica con la realidad. Si bien el elemento retórico se mantiene en ellos, en la atmósfera de la alegre relatividad de la percepción carnavalesca del mundo varía esencialmente: se debilita su seriedad retórica y unilateral, su racionalismo, monismo y dogmatismo. Dada la fuerza vivificante y transformadora de esta percepción carnavalesca del mundo, acota Bajtín, los géneros actuales que tienen un vínculo aunque sea remoto con estas tradiciones cómico-serias, conservan un germen carnavalesco, un sello especial que nos permite distinguirlos de otros. “Un oído atento siempre adivina los ecos más lejanos de la percepción carnavalesca del mundo”. (Bajtín, M.,

1986:152). En relación con estos rasgos genéricos externos del dominio de lo cómico-serio, Bajtín postula tres rasgos generales:

1. - Una nueva actitud hacia la realidad: su punto de partida para la comprensión, valoración y tratamiento de ésta, es la **actualidad**, viva y a menudo directamente cotidiana. El objeto de una representación *seria* (y a la vez cómica) se da en estos géneros sin distanciamiento épico o trágico; aparece no en el pasado absoluto del mito y la tradición, sino al nivel de la actualidad, en la zona del contacto inmediato con los coetáneos vivos.

En *Afasia* este primer rasgo es plenamente retomado, el héroe mitológico es ahora actualizado, situado en un contexto, si bien fantástico, plenamente contemporáneo. Podemos decir de acuerdo con Bajtín, que hay un cambio de *crono topo*. El *crono topo* (cronos tiempo, topos lugar) correspondiente a *La Odisea*, es aquel tiempo mítico y fundamental de la historia griega, habitado por héroes y dioses en permanente interacción. El espacio sacralizado constituido por las islas del archipiélago griego es presentado bajo la forma de misteriosos y sugerentes lugares, incitantes a las más fantásticas aventuras factibles de ser concebidas en la época. Es aquél un tiempo de gloriosas hazañas, que llevan al hombre al dominio y conocimiento del mundo, y al mismo tiempo a su propio conocimiento interior. En *Afasia*, hay ahora un desplazamiento a una época contemporánea. El protagonista principal, Ulises, que en el original homérico interactúa con los dioses, lo hace ahora con la tecnología. Sus ropas son reemplazadas por una prótesis externa, el exoesqueleto, que lo dota de este poder. La idea del viaje por las mitológicas islas, es trasladada ahora a una *navegación* metafórica, que en verdad alude a los desplazamientos por las redes y bases de datos, y por ende al conocimiento de una nueva realidad flanqueada por la tecnología. Las acechanzas y peligros que jaquean al héroe épico en cada fantástica isla, son ahora las cuestiones que acosan al hombre contemporáneo: la relación del hombre y la tecnología (Prólogo: demostración de los recursos técnicos y su uso interactivo); las guerras modernas (Acto I: La batalla de Troya); la concepción del poder y la manipulación de las personas (Acto II: Mundo introspectivo de Ulises y presentación de la tripulación); las drogas (Acto III: Isla de

los lotófagos); el sexo (Acto V: Escullos de las sirenas); la soledad (Acto VI: Descenso al Hades); la violencia (Actos IV: Isla del Cíclope y Acto VIII: Muerte de los pretendientes). Estas temáticas reemplazan ahora a las vicisitudes producidas por los castigos derivados de las ofensas a los dioses.

2 - El segundo rasgo citado por Bajtín, está ligado al primero: los géneros cómico-serios no se apoyan en la tradición ni se consagran por ella sino que se fundamentan *conscientemente en la experiencia y en la libre invención*; “su actitud hacia la tradición en la mayoría de los casos es profundamente crítica y a veces cínicamente reveladora” (1986:153). Por consiguiente aparecerá una imagen casi completamente libre de la tradición, basada en la experiencia y en la libre invención, planteándose una revolución en la historia de la imagen literaria. En *Afasia*, está presente esta fuerte crítica a la figura del mito, y a través de ella a la actual sociedad, mostrándonos con un juego irónico nuevos aspectos de lo consagrado como mítico. Tomamos como ejemplo la caracterización particular del héroe épico. Se hace no sólo en referencia al poder y recursos de éste, sino también poniendo de manifiesto otras facetas no contempladas del mismo, tales como en los expuestos en el Acto II: “Mundo introspectivo de Ulises y presentación de la tripulación”. Allí los integrantes de la tripulación luego de ser reclutados, se transformarán en una suerte de autómatas, que responderán mecánicamente, con espasmódicos movimientos, a las marciales órdenes dictadas por el performer. La posesión que éste hace posteriormente de los mismos, física y mentalmente, para utilizarlos en sus determinados fines, es representada a través de la explícita posesión sexual que el protagonista efectúa, tanto sobre hombres como mujeres. Así también, en las situaciones de excesos en donde vemos al protagonista participando en los sacrificios rituales, en las acciones orgiásticas, o bajo los efectos de alucinógenos, y en el desenfreno al eliminar a los pretendientes con una sierra eléctrica de mano, pone en evidencia esta inversión de óptica bajo las cuales son normalmente miradas las elevadas cualidades heroicas del héroe homérico, o bajo las que es caracterizado normalmente el personaje de héroe en general, aún en los *comics* actuales.

3 - El tercer rasgo es la **deliberada heterogeneidad de estilos y voces**. Estos

géneros niegan la unidad estilística de la epopeya, tragedia, la lírica, la alta retórica. Hay una pluralidad de tono en la narración, mezcla de lo alto y lo bajo, de lo serio y lo ridículo, utilizan los géneros intercalados; aparecen diversas máscaras para el autor. En *Afasia* podemos ver la conjunción de géneros: lo teatral, a través de la actuación del performer y la puesta escénica general; lo plástico-visual, en las imágenes procesadas digitalmente; la narración cinematográfica, en los discursos presentes en los videos proyectados; lo musical, creando ambientes y subrayando permanentemente la profusión de imágenes y la acción del performer. También la mezcla de lo alto y lo bajo esta tratada. Las elevadas cualidades de astucia y valor del héroe (por ejemplo al rescatar a sus compañeros de manos del Cíclope- Acto IV) son contrastadas con momentos en donde pueden establecerse relaciones con elementos del *grotesco* (orgía en la Isla de las Sirenas, el desenfreno en la Muerte de los Pretendientes).

4.- Conclusiones

Con el advenimiento de la potencialidad de las computadoras somos testigos del nacimiento de nuevas formas de expresión y de comunicación de ideas. Un nuevo lenguaje se posiciona en la presencia de un hipertexto que navega por la Red. El texto escrito es reemplazado cada vez más por modelos dinámicos, de naturaleza global, donde la antigua linealidad del lenguaje escrito es suplantada por descripciones no lineales que permiten conectar los diversos factores en juego. Es decir que esta alternativa del lenguaje abre nuevas puertas de comunicación, no verbal, donde para el arte se hace posible desarrollar nuevas formas de expresión. *Afasia* se presenta como innovadora, desde el punto de vista de la propuesta técnica, escénica, y conceptual, y como una respuesta a dicha problemática. Marcel.li. Antúnez interpreta *La Odisea* como un rito tecnológico, intentando demostrar que es posible crear poesía y presentar el gran mensaje simbólico de la iniciación del viaje de Ulises por medio del uso de otros lenguajes, diferente a solo palabras. El abandono de la originaria tradición de la narrativa oral en la transmisión de los mitos y el posicionamiento de un lenguaje literario escrito, forma parte de los intensos cambios en los procesos histórico culturales. Un nuevo

giro se concretiza ahora, desde esta tradición fijada por la escritura hacia una *transducción* a un lenguaje de imágenes, visuales y sonoras. Sin embargo, el relato desarrollado no es la prolongación de una mítica edad dorada, sino que revela y desarrolla el tema de la profunda mutación del hombre contemporáneo, quien se vuelve un cuerpo tecnológico viajando a través de nuevas dimensiones y nuevos descubrimientos. Los medios electrónicos son redispuestos así en una nueva configuración, una nueva discursividad, que permite al autor expresar su postura frente a las diferentes situaciones características de la época, a través de una disposición textual inédita. Pero lo hace además desde una retórica propia, particular, extendiendo su actitud crítica, no sólo a una figura de la tecnología que se perfila como hegemónica, sino también a la del mito. Ambas en definitiva, producto de la humana invención, reflejando por consiguiente, lo perfecto y lo perfectible, que en ellas aún hay.

Roxana Judith Inga

Sergio Patricio Poblete Barbero

Programa de Doctorado en Artes

Facultad de Filosofía y Humanidades – Universidad Nacional de Córdoba

roxanainga@hotmail.com ; sergio_poblet10@hotmail.com

Bibliografía

- BAJTIN, Mijail (1979) Estética de la creación verbal. Siglo XXI .
----- (1986). Problemas de la poética de Dostoievsky. [1979] Fondo de Cultura Económica. México.
- BUBNOVA, Tatiana (1983). *Teoría del enunciado en Bajtín*. En: Seminario de Poética. Instituto de Investigaciones Filológicas.
- EAGLETON, Terry (1983). Una introducción a la teoría literaria. Fondo de Cultura Económica. México.
- KIRK, S. (1974). La naturaleza de los mitos griegos. Vergara.
- LAUREL, Brenda (1991) Computers as Theatre, Reading, MA, Addison-Wesley
- MACHADO, Arlindo (2000). El paisaje mediático. Libros del Rojas. Universidad de Buenos Aires.
- MURRAY, John (1999) Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio. Paidós. Barcelona.
- PAVIS, Patrice (2000). El análisis de los espectáculos, Paidós. Barcelona.

Imágenes adjuntas

Imagen 1: Performer y proyección de imágenes

Imagen 2: Robot guitarra y performer

Imagen 3: Batalla de Troya y explosiones

Imagen 4: Narración interactiva de la batalla-1

Imagen 5: Narración interactiva de la batalla-2

Imagen 6: Descenso al Hades

Imagen 7: Ultima cena de los Pretendientes

Imagen 8: Regreso triunfal

Imagen 9: Performer y dispositivos interactivos

Imagen 10: Interacción con robots instrumentos.