



GENERATIVIDAD

ARTE, CUERPO Y PROCESOS CREATIVOS

Por: Brisa MP

“Arte generativo” se refiere a cualquier práctica artística en la que el artista usa un sistema, como un conjunto de reglas del lenguaje natural, un programa de computación, una máquina, u otra invención procedural, que es puesta en movimiento con un cierto grado de autonomía contribuyendo a o resultando en un trabajo artístico terminado.¹

El cuerpo presente

Actualmente parece ser que la producción artística se ha ido acercando al cuerpo humano más que como un organismo que interviene en la lectura o interpretación de una obra, como un actuador o parte de la construcción de la obra misma.

En un desplazamiento reflexivo sobre la famosa frase de Stelarc *“El cuerpo está obsoleto”*, podemos pensar que actualmente el cuerpo humano se ha vuelto una cuestión imprescindible para la producción de la obra. En base al proceso de interacción es que el autor-artista-humano estructura un sistema o un diseño que será propio de otro cuerpo activar, transformar y en donde el cuerpo va venir a actuar como un *input* o un *Inlet*.

Parece entonces que ya no es posible hablar de “espectador” sino de un *actuador* donde el cuerpo es un dispositivo más dentro de un sistema técnico-estético y relacional.

Si bien se entiende como *actuador en un dispositivo* tecnológico más bien a algún tipo de sensor *háptico* o no *háptico*, en el contexto de una obra interactiva, utilizo el concepto como un ente de acciones, gestos y movimientos, un dispositivo físico más que opera en la producción de la obra.

Digamos que sin el cuerpo, la obra no vive, así como no existió nunca sin el espectador, hoy no existe sin el cuerpo. Si bien, tanto espectador como cuerpo son una misma cosa, la idea de cuerpo que planteo se distancia de espectador como un ente interpretativo o contemplativo de una obra, y se propone como dispositivo orgánico y físico integral de un sistema.

Procesos creativos y generatividad

A partir de que arte generativo no está únicamente inscrito en el arte digital o tecnológico tal como lo plantea Solaas en su texto: *“GENERATIVIDAD Y MOLDE INTERNO. Los sistemas de reglas en el desarrollo de la forma artística”*, a partir de una introducción sobre los procesos de desarrollo de organismos vivos cualquiera fueran estos, es que plantea que la producción del arte generativo también puede ser producida análogamente. Así, como referencia el trabajo de *Tara Donovan* y sus estructuras hechas de vasos o platos plásticos y las esculturas de *Antony Gormley* próximas a un diseño de gráfica creado por código en *Processing*.

No es mi preocupación en este momento poner en discusión este planteo, sino preguntarme como esto se aproxima a las metodologías y estrategias de creación escénica y performativa.

Desde este lugar, es que me he cuestionado acerca de algunos trabajos realizados anteriormente y como el concepto de generatividad en la práctica artística puede reinstalarse.

Me parece interesante, plantear como la práctica de un arte generativo, a su vez carente de definiciones cerradas y lugares disciplinares, es posible pensarlo al interior de los procesos de creación, en este caso coreográfica o dancística.

“Quisiera proponer, entonces, que la generatividad no es un movimiento, género ni técnica, sino en todo caso una manera de hacer las cosas, o bien una actitud. Regresando al caso del estudiante de pintura, es un hecho que todo artista entra en relación con la “voluntad autónoma” del material con el que trabaja. La diferencia pasa tal vez entre la intención de dominar esa voluntad y la de liberarla: es decir, de trabajar contra o con el material, de concebir esa relación como una lucha o como una colaboración.” 2

Ya décadas atrás, el arte de la danza **replantió** ciertas cuestiones basadas en las metodologías de creación de obra coreográfica, así ocurrió con Merce Cunningham a

finis de los sesenta cuando propuso la cuestión del azar al interior de la obra, tal como Cage en el sonido, o luego Ivonne Riner con su obra *Trío A*.

La diferencia en la creación coreográfica contemporánea y la de finis de los sesenta desarrollada en Nueva York y que se expandió por toda Europa y América, es que hoy la relación coreógrafo- intérprete se ha disuelto, y si bien puede haber un coreógrafo (autor) el intérprete a pasado a ser ejecutor-actor y participa en la construcción de la obra.

“De manera análoga, responderemos a la posibilidad de que toda obra sea el product o de un sistema de reglas impersonal con la siguiente propuesta: lo que está en juego en aquello que llamamos ‘arte generativo’ no es la presencia de un autómat a creado r, por oposición a un ‘arte en general’ donde estaría ausente, sino su puesta en escen a. “³

Por otra parte , se ha desplazado estrategias que eran propias de la producción de Arte Performativo y que a mi juicio tiene que ver directamente con los **proceso** de creación de Arte generativo. Esta en base que la operación de la performance se organiza bajo una estructura general, donde se desconoce el resultado **totalmente** en su interacción con el otro –espectador-actor. Digo la creación performativa entabla en si misma y para si mismo un sistema de instrucciones que operan en la acción, pero que son determinadas espacialmente, conceptualmente y gestualmente, en el el proceso de estructuración pueden intuirse pero no preverse, proque como obra del aquí y ahora vivirá solo en un ambiente específico y con otros específicos.

La creación coreográfica contemporánea que ha sido fuertemente permeada por otros lenguajes y dispositivos, ya sea como digo , por la Performance artística , por las Artes Visuales, el Cine y por los medios digitales. De este modo, no solo la contaminación del arte puro que fue alguna vez la Danza que claramenet no lo es, se ha expresado en las obras como resultantes de un proceso sino en sus procedimientos creativos.

El coreógrafo entrega un tipo de instrucciones en la que el ejecutante crea un sistema de frases de movimiento- *o como fue en la obra Ejercicios Electrocoreográficos que realicé el 2006 una serie de letras en base a números que contenían series de movimientos ejecutadas por una bailarina X y otra Y- .* Estas instrucciones **pueden técnicas**, físicas, estéticas y conceptuales , que si bien son propuestas como problema por el autor-director **son estan** sujetas completamente la la ejecución del bailarín.

Al incluir el trabajo con dispositivos tecnológicos podemos esta idea de generatividad se complejiza pero a la vez cumple en cierta manera con la misma operación.

Entregamos una instrucción a un programa que creamos, el código actúa bajo estas instrucciones o condiciones, que al igual como la bailarina se desarrolla dentro de una cierta estructura dentro de la cual pueden haber varias variables que como

coreografo-autor- programador- podemos manejar de manera general, pero nunca definitiva.

Digamos que el autor coreógrafo- dejará dentro de una estructura una apertura al descontrol - términos escénicos improvisada o en términos de programación aleatoria-

Digamos que tanto la bailarina como la plataforma de programación van a estar sujetos a una cierta estructura o a un protocolo dentro del cual el autor(coreógrafo-programador) no tendrá del todo el control.

Como dice Sybille Krämer acerca de la obra interactiva, lo que llama contingencia:

“La consecuencia de estas interacciones la imposibilidad de predecir el curso de los sucesos. La contingencia, que para el artista consiste en no poder prever la forma de comportamiento del usuario y para el usuario consiste en no poder predecir el comportamiento del sistema”. 4

Brisa MP

UNTREF

MAESTRÍA EN TECNOLOGIA Y ESTÉTICA DE LAS ARTES ELECTRÓNICAS

Buenos Aires, Julio, 2012

Citas

1:
GALANTER, Philip. *What is Generative Art? Complexity theory as a context for art theory*. Internationa 2,3,
GENERATIVIDAD Y MOLDE INTERNO
Los sistemas de reglas en el desarrollo de la forma artística
<http://solaas.com.ar/generativos/> Leonardo Solaas, octubre de 2010

4: Sybille Krämer, “Interacción Lúdica . Reflexiones acerca de nuestra relación con las Herramientas . “

Lecturas y referencias

Solaas, Leonardo GENERATIVIDAD Y MOLDE INTERNO
Los sistemas de reglas en el desarrollo de la forma artística , octubre de 2010
<http://solaas.com.ar/generativos/>

Sybille Krämer, “Interacción Lúdica . Reflexiones acerca de nuestra relación con las Herramientas . “

“Robótica y Prótesis Inteligentes”.http://www.revista.unam.mx/vol.6/num1/art01/art01_enero.pdf

Antony Gormpley

<http://www.antonygormpley.com/>

Tara Donovan

<http://www.acegallery.net/artistmenu.php?Artist=8>