



EL CUERPO LÍQUIDO

De Brisa MP

Barcelona, 2022.

<https://caidalibre.cl/el-cuerpo-liquido/>

* English version below

Pieza de Performance instalación y tecnología con diferentes capas conceptuales y estéticas.

La pieza se inspira en el concepto de *Zygmund Bauman* acerca de la «La Vida Líquida», para poner en reflexión la vida contemporánea ligada a las tecnologías digitales, al tiempo, la circulación de las imágenes, la fragmentación, el control social y las éticas de consumo en la vida local / global. Propone las máquinas como nuevas especies de nuestro ecosistema social a partir de [LUCHA IA](#) y robots de bajas tecnologías de fabricación propia

El Cuerpo Líquido, tiene como estrategia el *Apropiacionismo* de imágenes de redes sociales, plataformas audiovisuales y archivos libres. Es una performance-Instalación con materiales diversos y dispositivos tecnológicos, en los que destaca LUCHA, una máquina basada en IA creada en que a través de la voz, colabora e interactúa con el espectador y la Performer para generar acciones y discursos irónicos, controvertidos y comprometedores, estableciendo el espacio del arte como un espacio donde circulan las relaciones de poder, y las tecnologías críticas.

El Cuerpo Líquido se basa en una estructura, un código donde dentro de él , dado a la interacción con el público, no cabe la tradición de la repetición. Merece una alerta continua, y un «estar» del espectador como ente social, dentro de un

espacio abierto donde debe elegir su lugar y en el cual devela su identidad, como ciudadano o se hace parte co-creadora de la pieza.

El espacio en El Cuerpo Líquido es no tradicional y des-jerarquizado, así mismo desmonta la idea de “espectáculo” como producto sistémico y exhibe todo aquello que se quiere borrar, para desde la performatividad del cuerpo y sus trayectorias convivir con los medios y sus procesos, dejándolo a la vista.

La creación en cuerpo-tecnología-escena que investigó sobre dispositivos, sensores para el análisis del cuerpo en movimiento y otros, hace ya 10 o 20 años, hoy se ha convertido en algo un poco viejo y ajeno a los problemas sociales que actualmente acarrear las tecnologías digitales. Ciertamente, cuerpo-tecnología-escena sigue siendo un campo rico de investigación que no tenemos que dejar, pero también, desde mi experiencia de casi 20 años, también podemos pensar en su contenido y no sólo, parafraseando a Debord, como un *espectáculo*, de brillos y pirotécnia tecnológica. Porque si hace 20 años atrás la relación cuerpo-tecnología ya era un territorio complicado, si pensamos en sus espacios simbólicos y referenciales, los soportes y herramientas que no estaban a golpe de click como hoy, con las tecnologías digitales expandidas a toda la sociedad , esta relación es aún más compleja.



BODY LIQUID

by Brisa MP

Barcelona, 2022

<https://caidalibre.cl/el-cuerpo-liquido/>

Liquid Body is a technological performative video installation piece, which involves several conceptual and aesthetic layers. The piece is inspired by Zygmund Bauman's *Liquid Life* concept, where the author reflects about our contemporary life, which I approach from a critical point of view about digital technologies and consumption.

Liquid Body intersects with digital technologies, time, circulation of images, media information, social control, and the ethics in the local/global life.

This piece proposes machines as new species of our social ecosystem, from [LUCHA AI](#) and DIY- low tech robots.

LUCHA is a woman machine (computer) based in Artificial Intelligence. She collaborates in the performance with her voice, interacting with the spectator and the performer to generate actions, ironic comments, and controversial speeches.

Liquid Body uses appropriation as a strategy extracting images from social networks, audiovisual platforms and free digital archives.

The Liquid Body piece suggests Arts as a space in which «power» relationships circulate (technologies, artist, machines, artwork, audience). In this piece, several analogical materials and technological devices are involved, such as video installations, live cameras, monitors, a radio cassette, microphones, a kitchen clock, flashlights, LED lights, two robotic objects, special clothing and other

materials, where LUCHA and an anonymous spectator are collaborators of the scene.

The performance piece is based on an open structure, a code. An anonymous spectator in an open space reveals their own identity, and she/he also will be a co-creative subject of the piece. All technical media and operations, are deployed in the space.

The piece relives Guy Debord's «spectacle» concept like a speculation of the reality through of images and its consumption. Currently, Internet is a place open for anyone being a creator of content that produces identities and ethics, meanwhile these be allowed by technology companies, and they became in datas then we will be consumers and also consumed. The «spectacle» concept is also provocative towards «artwork» notion linked to the performing arts, spectacle as a product of speculation and technological pyrotechnics.

The work about body-technology-scene researched about devises, sensor for tracking and analysis of body in movement, and others, already 20 or 10 years ago, now became in something a little old and outsider of the social problems that currently digital technology carry out. Certainly, body-technology-scene continues to be a rich field of research that we do not have to abandon, but also from my almost 20 years of experience in this field, we could think about its content and not only, paraphrasing Debord, to create spectacles only of technological pyrotechnic. Because, if 20 years ago body-technology relationship was already a complicated territory, if we think about its symbolic and referential spaces, medias and tools that were not to knock of click like today, with digital technologies expanded to the all society, this relationship is even more complex.

Brisa MP | www.caidaibre.cl | 2022

