

Lentes, cuerpos y errores: (a)puestas para una semiótica de la performatividad.



CLAUDIO GUERRI

claudioguerri@gmail.com
UBA, UNTREF, UNL



MARTÍN M. ACEBAL

martinacebal@gmail.com
UBA, UNTREF, UNL



CRISTINA VOTO

crivoto@gmail.com
UBA, UNTREF, UNLAM



MICAELA F. PAZ

pazmicaela87@gmail.com
UNTREF

Resumen

Este artículo se propone abordar desde una perspectiva semiótica peirceana la noción de "performance". Parte de una revisión del concepto de "performatividad" en la lingüística, para luego reflexionar sobre la eficacia actuante de los lenguajes en las artes vinculadas a las nuevas tecnologías. La perspectiva semiótica peirceana permite postular una dimensión ampliada del concepto de "performatividad" en la que se incluyen sus aspectos simbólicos, indiciales e icónicos. En una segunda instancia, se propone una articulación entre la noción de *performatividad* como lente epistemológico, la de *performance* como acontecimiento y la de *efectos performáticos* como producción de sentido del acto performático.

Performatividad, performance, efecto performático, Semiótica, Artes Electrónicas

Abstract

This article proposes to approach the notion of "performance" from a Peircean semiotic perspective. It starts from the revision of the concept of "performativity" in linguistics, to reflect on the acting effectiveness of languages in the arts linked to new technologies. Peirce's semiotic perspective allows to postulate an expanded dimension of the concept of "performativity" in which its symbolic, indexical and iconic aspects are included. In a second instance, an articulation is proposed between the notion of *performativity* as an epistemological lens, of *performance* as an event and of *performatic effects* as the production of meaning of the performative act.

Performativity, performance, performatic effect, Semiotics, Electronic Arts

Resumo

Neste artigo propõe-se abordar desde uma perspectiva semiótica *peirceana* a noção de "performance". Parte de uma revisão do conceito de "performatividade" na linguística, para depois reflexionar sobre a eficácia atuante das linguagens nas artes vinculadas às novas tecnologias. A perspectiva semiótica *peirceana* permite postular uma dimensão ampliada do conceito de performatividade na que se incluem seus aspectos simbólicos, indiciários e icônicos. Em uma segunda instância, propõe-se uma articulação entre a noção de performatividade como lente epistemológico, a de performance como acontecimento e a de efeitos performáticos como produção de sentido do ato performático.

Performatividade, performance, efeito performático, Semiótica, Artes Eletrônicas

Introducción

El presente artículo se propone abordar desde una perspectiva semiótica peirceana la noción de "performance". Su objetivo primordial consiste en desplegar una estrategia metodológica para proyectar esta noción en el ámbito de las artes vinculadas con las nuevas tecnologías. Con este fin, la exposición partirá de una revisión del concepto de "performance" en la lingüística (Austin 1962; Searle 1969) y de su distinción entre los enunciados constatativos y performativos. En un segundo momento, se buscará trabajar sobre la eficacia actuante de los lenguajes no verbales en las artes vinculadas a las nuevas tecnologías a partir de los estudios de Diana Taylor (Taylor y Fuentes 2011) y así postular una dimensión ampliada del concepto de "performance" según los ejes icónicos, indiciales y simbólicos.

Los desarrollos que aquí presentaremos se inscriben en el proyecto de investigación "La performance como signo. Cuerpo, espacio y contacto en una semiótica de lo performático", radicado en la Universidad Nacional del Tres de Febrero. En este marco, fueron desarrollados tres trabajos finales de graduación por estudiantes de la Licenciatura en Artes Electrónicas. En esta ocasión, se presentará uno de estos trabajos, "Cartografía de la performatividad en una obra transdisciplinaria", de Micaela Paz, donde se analizará una *performance transdisciplinaria* como operación proyectual para investigar las posibilidades compositivas entre cuerpo y tecnologías de la imagen en el desarrollo de una obra propia.

La performatividad en la lingüística pragmática

En el ámbito de la lingüística pragmática, el término *performatividad* está asociado con el filósofo John Austin (1962 [2008]) y su discípulo John Searle (1969 [1994]) quienes desarrollaron la denominada Teoría de los Actos de Habla. La propuesta de Austin está destinada a refutar lo que él llama la "falacia descriptiva" del lenguaje verbal. Para esto, plantea, en un comienzo, la posibilidad de distinguir dos tipos de enuncia-

dos: aquellos que llama "constatativos", en los que predominaría un uso referencial e informacional del lenguaje; y aquellos que llama "realizativos", en los que la misma pronunciación de un enunciado realiza, produce una determinada acción, *hace*, genera un determinado efecto irreductible a la mera constatación de un estado de cosas. Dice Austin, "emitir expresiones (...), en las circunstancias apropiadas, no es describir la acción que estamos haciendo, sino hacerla" (1969 [1994]: 106). Es esta capacidad lo que este autor denomina "performatividad".

En su configuración originaria, la noción de performatividad se reconoce en los efectos ligados a prácticas fuertemente regladas. El mismo Searle definirá al habla como una forma de conducta gobernada por reglas. La Teoría de los Actos de Habla orienta, de hecho, sus primeros intereses hacia aquellas acciones que se destacan por ser fuertemente convencionalizadas. *Apostar, bautizar, tomar juramento, prometer* y los fenómenos relacionados a estos actos aparecen como elementos relativamente estables de una cultura dada.

En su texto *La Semiosis Social*, Eliseo Verón (1988) reconoce en el nivel de convencionalidad de los actos de habla el fracaso de la noción de *realizativoy* la necesidad de hablar de "*seudorealizativos*", por la imposibilidad de proyectar a todos los actos de habla categorías y conceptos que explican un grupo muy acotado de fenómenos. El interés de Verón se centra en la posibilidad de inferir la fuerza del acto de habla no a través de la intención, sino a partir del reconocimiento que se realiza del acto mismo y de los recursos de expresión que involucra.

El concepto de performatividad desde una perspectiva semiótico-peirceana

Como hemos mencionado, la noción lingüístico-pragmática de performatividad se encuentra asociada a los efectos más convencionalizados de los enunciados, lo que, en términos semiótico-peirceanos, podríamos considerar como relativos al *aspecto simbólico* (CP

2.249) del proceso semiótico. El rol de las condiciones de reconocimiento señaladas por Verón da cuenta de una primera limitación que ofrece esta concepción de la performatividad para el análisis de eventos menos reglados. A pesar de que consideramos válido este cuestionamiento, no parece ser suficiente cuando lo que queremos es extender el uso de esta noción al análisis de obras como las que se producen en el campo de las Artes Electrónicas. Surgen, rápidamente, nuevos cuestionamientos.

El primero de ellos atiende al modo en que el abordaje simbólico invisibiliza el aspecto material de los discursos estudiados; es decir, el *aspecto indicial* (CP 2.248) del proceso semiótico. En efecto, a pesar de que Austin mencione en la novena conferencia que la realización de un acto de habla implica la producción de determinados sonidos, esto no es recuperado ni integrado a la teoría. Esta exclusión de la materialidad de los discursos y las obras le niega al aspecto físico y al mismo cuerpo emplazado una capacidad específica para 'performar', para producir efectos performáticos propios y específicos.

En esta misma dirección, la segunda objeción atañe a la posibilidad de reconocerles a las cualidades formales –*aspecto icónico* (CP 2.247)– de una obra su capacidad para actuar y *hacer-ver* rasgos y cualidades, y así producir efectos relativamente independientes de los generados por los aspectos simbólicos e indiciales.

Lente epistemológico, performance y efecto performático

El término *performance* da cuenta, aparentemente, de una serie de fenómenos contradictorios, que se asocian a conceptos tales como hibridez, impureza, fluidez o interdisciplinarietà. Richard Schechner, en *Performance, Teoría y Prácticas interculturales*, señala que el carácter inconcluso, abierto y auto-contradictorio de los estudios de *performance*, implica entender su carácter inter (-disciplinario, -genérico, -cultural) como uno de sus aspectos centrales (2000:19).

Como práctica artística, la performance supone una vuelta –crítica, reflexiva– sobre un concepto complejo como el de ‘representación’, semejante al cuestionamiento hecho por Austin a la llamada “falacia descriptiva” del lenguaje verbal. Esta vuelta incluye la posibilidad de reconocerle a un acto disruptivo su capacidad para expandir las fronteras de *lo decible*, *lo factible* y *lo visible*. A la vez, el evento performático se presenta como un intersticio social en el que se generan relaciones y comunidades impensadas de no existir la realización artística. En este mismo sentido señala Giunta (2014: 93) que “El arte contemporáneo expone e investiga los mecanismos de control de los cuerpos, abstrae sus relaciones tradicionales, inventa otras que funcionan como observatorio”.

Si la performance constituye un acontecimiento disruptivo en el que se combinan elementos híbridos, fluidos e interdisciplinarios, la *performatividad* es la noción, el concepto que puede visibilizar o invisibilizar estos mismos elementos y su capacidad para producir determinados efectos. Éste es el uso de la noción que hace Diana Taylor cuando habla de la *performatividad* como “lente epistemológico” (Taylor y Fuentes 2011: 20).

Finalmente, *performatividad* y *performance* –en tanto acontecimiento– se complementan con la noción de *efecto performático*, en tanto aspecto no discursivo de la performance y resultado de la visibilización que permite la proyección del lente epistemológico sobre un evento concreto.

En este punto, la perspectiva semiótica peirceana y sus aplicaciones metodológicas locales –en particular el denominado *Nonágono Semiótico* (Guerri 2003; Guerri et al. 2016; Acebal, Bohórquez Nates, Guerri y

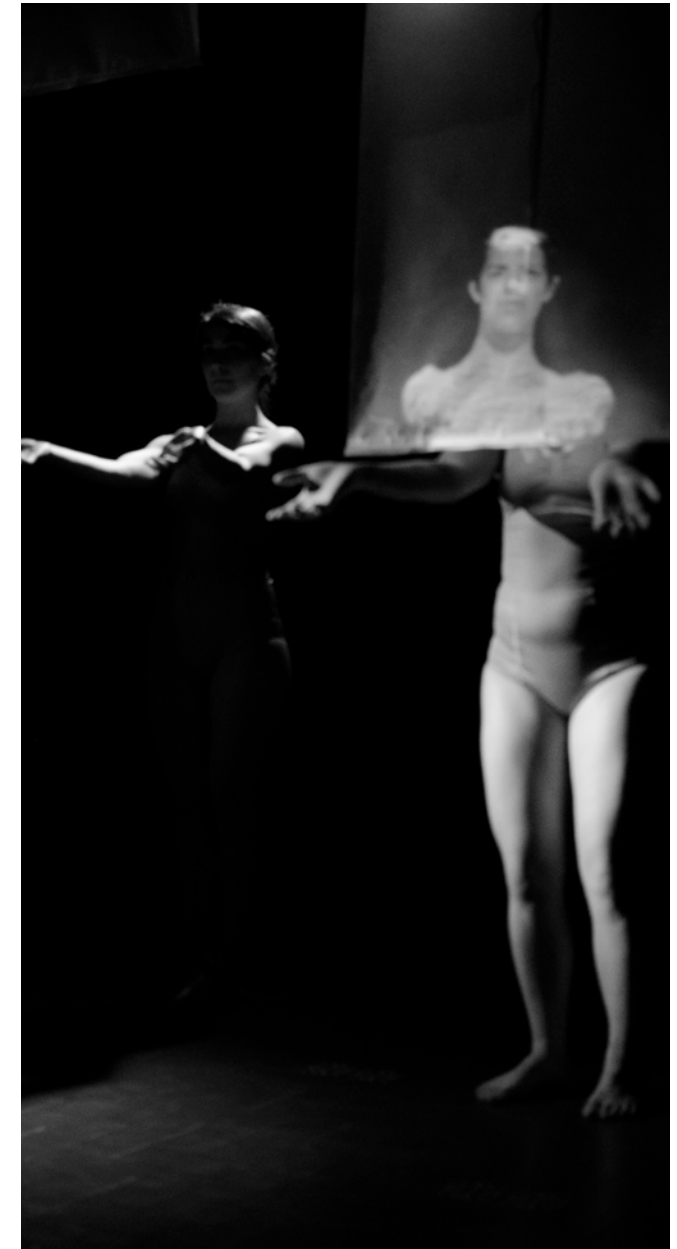


Figura 1. Registro fotográfico de “Cuerpo presente: performance multimedia”, por Fernando Cámara.

Voto 2014)– nos permiten volver operativa la noción de lente epistemológico al identificar las dimensiones icónicas, indiciales y simbólicas de la semiosis. Cada uno de estos aspectos *permite ver* los rasgos involucrados en la performance y anticipar sus diferentes efectos performativos.

Según este abordaje triádico la *performance* es entendida como un *acto performativo* que, en tanto signo, consiste en la posibilidad de identificar ciertos rasgos en un evento, de modo tal que se le reconoce a éste la capacidad para actuar en su contexto de emplazamiento y generar así efectos de sentido que trasciendan su puesta en discurso y su traducción verbal.

En este recorrido podemos ver que el lente de la performatividad vuelve visible no sólo aspectos *epistemológicos*, como lo plantea Taylor, sino también *metodológicos* y *gnoseológicos* con los que actuar disruptivamente en el contexto de las Artes Electrónicas. En la obra “Cuerpo presente” de Micaela Paz (Fig. 1), cuyo análisis presentaremos a continuación, el lente de la performatividad hace ver tanto cuestiones *metodológicas* y *proyectuales*, en particular aquellas referidas al emplazamiento en un mismo espacio-tiempo de cuerpos y tecnología, como cuestiones *gnoseológicas* relativas a la que la autora llama una “estética de los errores”.

Cuerpo Presente: Cartografía de la performatividad en una obra transdisciplinaria

Cuerpo Presente: Cartografía de la performatividad en una obra transdisciplinaria es una investigación teórico-proyectual en torno al problema de la *performatividad* en “Cuerpo Presente” (Paz 2014-2017), una obra propia que interpela las nociones de imagen, cuerpo y error. *Cuerpo Presente* se plantea como una performance multimedia que sucede en el cruce de la danza, el video y la imagen electrónica; cuyos efectos de sentido se producen en niveles tanto *simbólicos*, como *indiciales* e *icónicos*.

Muchos de los trabajos enmarcados en las Artes Electrónicas –también denominadas multimedia o nuevos medios– involucran múltiples soportes y disciplinas, conformando dispositivos híbridos para los cuales las categorías analíticas disciplinares resultan inadecuadas e insuficientes. Ante esta limitación, el objetivo es utilizar la noción de performatividad desde una perspectiva semiótica peirceana, como *lente metodológico* para desentramar las distintas capas de sentido que se producen en las prácticas artísticas mencionadas, y a la vez proponer una herramienta proyectual para el desarrollo de las obras. En el caso particular de *Cuerpo Presente...*, el objetivo es revelar

las fuerzas actuantes en la obra y sus eficacias específicas; y, a la vez, diseñar y realizar una nueva instancia de la misma a partir del trabajo analítico.

La hipótesis central es que la eficacia performativa de una obra de Arte Electrónico está dada tanto por su *propuesta formal*, como por su *materialidad concreta* y por el *discurso que la sustenta*. Con esta premisa, se plantea que el relevamiento de los efectos de sentido de una obra –desde la perspectiva de la semiótica triádica– permite al artista operar sobre algunos de esos efectos en la instancia de refiguración.

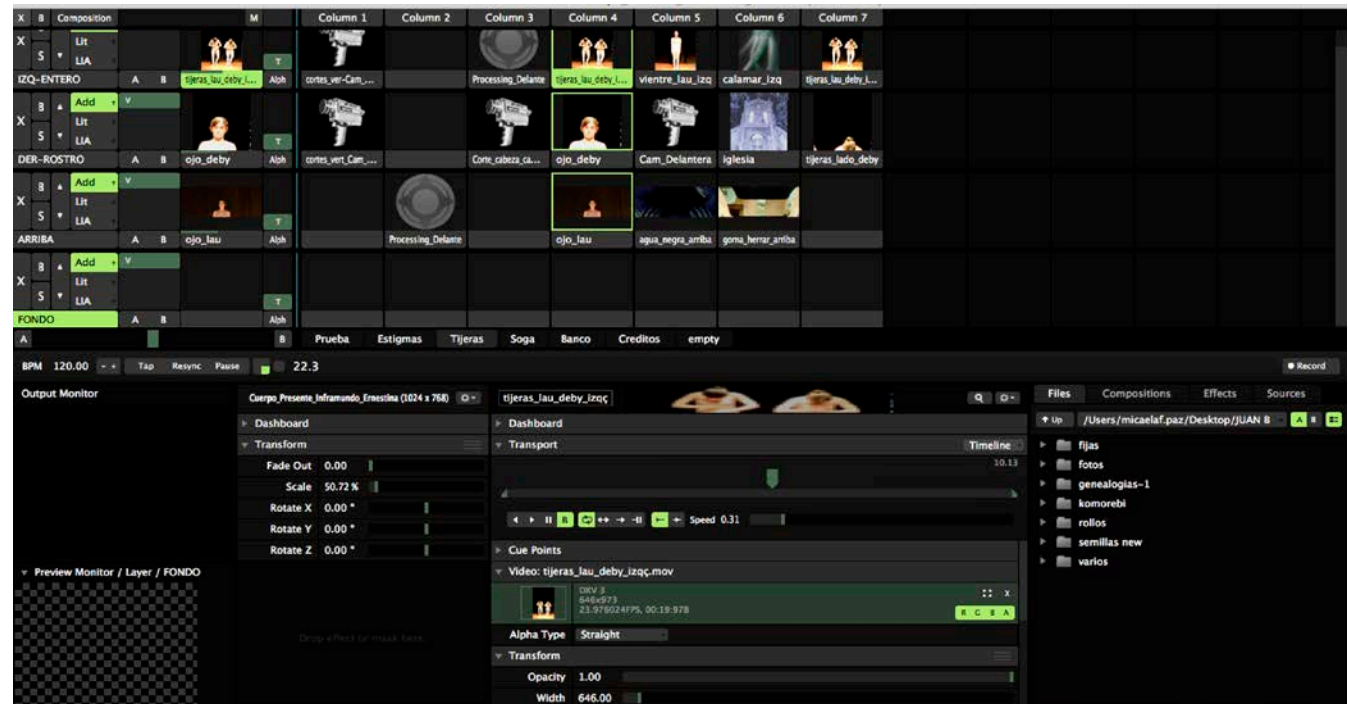


Figura 2. Captura de pantalla de la composición armada en vivo con el software Resolume Arena, para “Cuerpo presente: performance multimedia”.

En el trayecto proyectual, se propone un trabajo desde la *transdisciplina* (Morin 1979 [2002]: 127), que involucra etapas de diseño, composición y realización de la obra *Cuerpo Presente*, sustentadas en la investigación teórica. Aquí se introduce la noción del *error* técnico de los aparatos audiovisuales (Schianchi 2014) como elemento estético y conceptual, que permite trascender los campos de la danza, el video y la imagen electrónica; y que colabora en el armado de lo que Gilles Deleuze y Félix Guattari (1980) llamarían un *Cuerpo sin Órganos*.

Cuerpo Presente fue exhibida en una primera versión en 2014 y en 2015 se volvió a realizar con modificaciones surgidas de la búsqueda tanto teórica, como experimental. La última versión fue presentada en octubre de 2017, con el título "Cuerpo Presente. Performance Multimedia". En esta instancia se sugiere una operación de montaje performático (Fig. 2), en la que se trabaja con cortes de video grabado, imágenes de cámara en directo, y *performers* en vivo. Dicha tridimensionalidad forma parte de una composición en la que se reintroducen los errores propios del procesamiento de la imagen electrónica, afectando los cuerpos presentes mediados por pantallas –que se presentan con límites difusos, imprecisos, y velados por la intervención poética de la imagen proyectada–.

A continuación, se presenta un análisis descriptivo de la *performatividad* en "Cuerpo Presente: Performance Multimedia" (Fig. 3) por medio de la metodología del nonágono semiótico (Guerri 2003; 2016). Esta metodología permite identificar nueve aspectos de esa performatividad a partir de las *intersecciones* (Voto 2016) de los aspectos *icónico* –formal–, *indicial* –material– y *simbólico* –valorativo– con las categorías triádicas peirceanas de *primeridad* –la obra en relación consigo misma–, *segundidad* –la obra en relación con su emplazamiento– y *terceridad* –la obra en relación con los cuerpos afectados–.

Así, es posible identificar en la obra efectos performáticos específicos que se producen en los siguientes niveles:

EFECTO ICÓNICO

El ícono implica una relación de semejanza. En este punto se analizan los efectos de la obra en relación consigo misma.

- Desincronización (F) producida por el delay en el procesamiento de datos.
- Discontinuidad (E) dada por el recorte de los cuadros en la instancia de proyección.
- Disrupción (V) dada por la explotación estética del error tecnológico.

EFECTO INDICIAL

- El índice da cuenta de una relación de continuidad. Aquí se observan los efectos de la obra en relación con su emplazamiento.
- Identificación (F) con los cuerpos en escena, dada por la contigüidad y correspondencia de los cuerpos de los *performers* con las imágenes proyectadas.
- Continuidad (E) entre el espacio de proyección y los cuerpos en vivo dado por la ubicación de las pantallas y la ausencia de marcos.
- Revelación (V) producida por de la cualidad translúcida de las pantallas y de las variaciones en la iluminación, que hace que funcionen como superficie de proyección para la imagen o como filtro que oculta o deja ver los cuerpos en escena.

EFECTO SIMBÓLICO

El símbolo supone una convención y corresponde al orden discursivo. En este plano se presentan los efectos de la obra en relación con los cuerpos afectados.

- Montaje (F) generada por la multiplicidad de fuen-

tes que se integran en la escena y que conforman una totalidad compleja.

- Iterabilidad (E) originada por la multiplicación espacial y temporal de los cuerpos a partir de la proyección y la conformación de híbridos carne-imagen.
- Transdisciplina (V) dada por la decisión de introducir el error técnico, lo que implican un movimiento capaz de transformar a las partes que la integran.

Al observar estos efectos y sus interrelaciones, se mapean las fuerzas que performan en la obra y así se puede dar cuenta del modo en que el sentido que se produce a partir del acontecimiento-performance es afectado por:

1. las elecciones formales de diseño;
2. el emplazamiento concreto de la obra y sus elementos constitutivos;
3. la decisión estratégica de inscribir el error técnico en la acción performática.

A manera de conclusión

Así, la proyectación triádica del concepto de *performatividad* permite, por una parte, revisar las categorías con las que trabajan los discursos sobre las Artes Electrónicas. Por otra, la mirada semiótica permite emplear a la performatividad como herramienta metodológica para la revisión y reflexión sobre las operaciones de diseño en el desarrollo de una obra propia. Esto es lo que hemos buscado mostrar en análisis de la obra "*Cuerpo Presente*", donde fue posible describir efectos de sentido que exceden la dimensión discursiva y que se producen de modo independiente por las decisiones de diseño. En este caso particular, por ejemplo, por la contigüidad y la correspondencia de los cuerpos

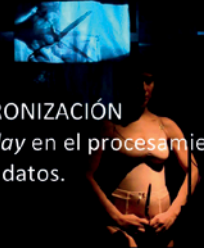
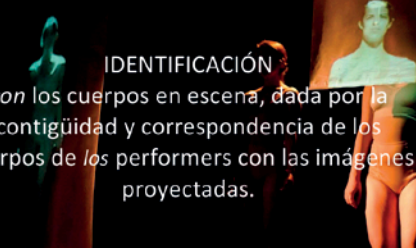
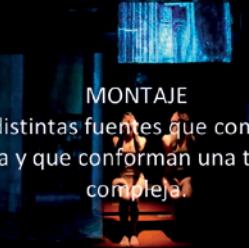
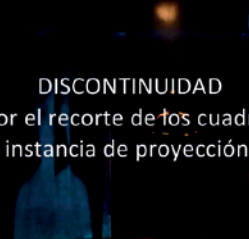
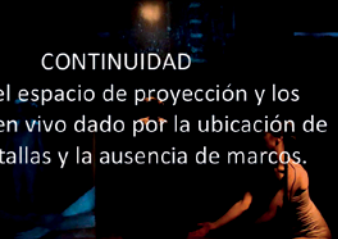
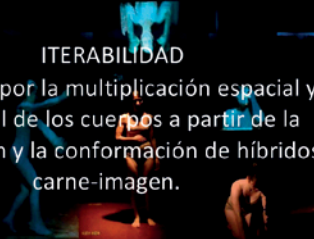

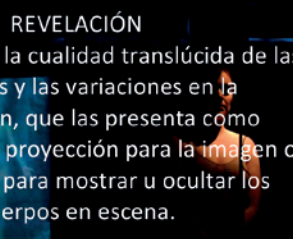
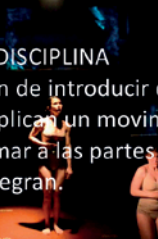
PERFORMATIVIDAD EN CUERPO PRESENTE	FORMA EFECTO ICÓNICO La obra en relación consigo misma <i>Primeridad</i>	EXISTENCIA EFECTO INDICIAL La obra en relación con su emplazamiento <i>Segundidad</i>	VALOR EFECTO SIMBÓLICO La obra en relación con los cuerpos afectados <i>Terceridad</i>
FORMA DISEÑO <i>Orden formal</i>	<p>FF</p>  <p>DESINCRONIZACIÓN producida por el <i>delay</i> en el procesamiento de datos.</p>	<p>EF</p>  <p>IDENTIFICACIÓN con los cuerpos en escena, dada por la contigüidad y correspondencia de los cuerpos de los performers con las imágenes proyectadas.</p>	<p>VF</p>  <p>MONTAJE de las distintas fuentes que componen la escena y que conforman una totalidad compleja.</p>
EXISTENCIA EMPLAZAMIENTO <i>Orden material</i>	<p>FE</p>  <p>DISCONTINUIDAD dada por el recorte de los cuadros en la instancia de proyección.</p>	<p>EE</p>  <p>CONTINUIDAD entre el espacio de proyección y los cuerpos en vivo dado por la ubicación de las pantallas y la ausencia de marcos.</p>	<p>VE</p>  <p>ITERABILIDAD originada por la multiplicación espacial y temporal de los cuerpos a partir de la proyección y la conformación de híbridos carne-imagen.</p>
VALOR FRACASO <i>Orden Simbólico</i>	<p>FV</p>  <p>DISRUPCIÓN dada por la explotación estética del error tecnológico.</p>	<p>EV</p>  <p>REVELACIÓN producida por la cualidad translúcida de las pantallas y las variaciones en la iluminación, que las presenta como superficies de proyección para la imagen o como filtro para mostrar u ocultar los cuerpos en escena.</p>	<p>VV</p>  <p>TRANSDISCIPLINA dada por la decisión de introducir el error técnico, lo que implica un movimiento capaz de transformar a las partes que la integran.</p>

Figura 3. Nonágono Semiótico de la performatividad en "Cuerpo presente...". En cada uno de los lugares del nonágono se presentan los 9 efectos que operan en las distintas dimensiones de la performance. En la propuesta gráfica hay además una operación de superposición con imágenes de registro de la performance multimedia que se vinculan con los efectos de sentido analizados.

de los *performers* con las imágenes proyectadas y su materialidad concreta –como es el caso de la cualidad translúcida de las pantallas- o la apropiación del *error* de los aparatos audiovisuales, que se piensa en términos formales como elemento catalizador de las transformaciones en el cuerpo a través de la repetición.

Por último, cabe señalar que la noción de performatividad ampliada, además de servir como un lente para la mirada analítica: es una (a)puesta para la consolidación de propuestas proyectuales en el campo artístico.

Bibliografía

Acebal, Martín; Bohorquez Nates, Miguel; Guerri, Claudio y Cristina Voto (2014) "La manumisión de las imágenes" en *LEXIA 17-18*, pp. 71-90. Turín: Aracne.

Austin, John ([1962] 1982) *Cómo hacer cosas con palabras*. Barcelona: Paidós.

Deleuze, Gilles ([1994] 2002) *Francis Bacon. Lógica de la sensación*. Madrid: Arena.

Deleuze, Gilles y Guattari, Félix ([1980] 2002) *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos.

Guerri, Claudio (2003) "El nonágono semiótico: un ícono diagramático y tres niveles de iconicidad" en *De-Signis4*, Julio 2003, 157-174. Barcelona: Gedisa.

Guerri, Claudio et al. (2016) *Nonaigono Semiòtico. Un modelo operativo para la investigación cualitativa. Edición corregida y aumentada*. Buenos Aires:

Morin, Edgar ([1979] 2002) *La cabeza bien puesta. Repensar la forma. Reformar el pensamiento*. Buenos Aires: Nueva Visión.

Peirce, C. S. (1931-58) *Collected Papers I-VIII*, C. Hartshorne, P. Weiss, and A. Burke (eds.), Cambridge, MA, Harvard University Press.

Searle, John (1969) *Actos de habla: ensayo de filosofía del lenguaje*. Barcelona: Planeta, 1994.

Schechner, Richard (2000) *Performance. Teoría y prácticas interculturales*. Buenos Aires, Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.

Schianchi, Alejandro (2014) *El error en los aparatos audiovisuales como posibilidad estética*. Buenos Aires: Elaleph.com.

Taylor, Diana y Fuentes, Marcela (2011) *Estudios avanzados de performance*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Verón, E. (1988) *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Barcelona, Gedisa.

Voto, Cristina (2016) "Cartografía del Diseño Audiovisual. Mapas para desplazarse en un territorio de intersecciones", Tesis Doctoral, FADU-UBA, director: Claudio Guerri. Manuscrito no publicado.