

El cuerpo en la tecnología. La tecnología en el cuerpo



Alejandra Ceriani

aceriani@gmail.com

Instituto de Historia del Arte Argentino
y Americano (IHAAA) - Facultad de Bellas Artes
Universidad Nacional de La Plata
Argentina



María de los Ángeles De Rueda

mariaderueda@gmail.com

Instituto de Historia del Arte Argentino
y Americano (IHAAA) - Facultad de Bellas Artes
Universidad Nacional de La Plata
Argentina

El cuerpo en la tecnología. La tecnología en el cuerpo

Resumen

El presente artículo se enmarca en la investigación del PID "Prácticas performáticas multimediales, redes telemáticas y educación" (Código: B315), de la Facultad de Bellas Artes, de la Universidad Nacional de La Plata. Trabaja la temática del cuerpo a través del vínculo con la performance y las tecnologías analógicas y digitales, y los modos en que lo ponderamos cuando se interactúa con sistemas híbridos. El punto de partida de este planteo es la observación de cómo la corporalidad presente en las artes contemporáneas va tomando forma dentro de acontecimientos tanto físicos como virtuales, que se pueden denominar performances tecnológicas, interactivas, multimediales o bien performances ampliadas. Estas producciones y estos otros cuerpos instalan la certeza de una transformación profunda de las categorías de espacio y de tiempo, por ende, de la percepción y del conocimiento de lo sensible.

The body in technology. Technology in the body

Abstract

This article is part of the PID research "Multi-media performance practices, telematic networks and education." (Code: B315), Faculty of Fine Arts, National University of La Plata. It works on the subject of the body through the link with performance and analogue and digital technologies, and the ways in which we weigh it when interacting with hybrid systems. The starting point of this approach is the observation of how corporeality present in the contemporary arts are taking shape in both physical and virtual events, which can be called technological performances, interactive, multimedia or expanded performances. These productions and these other bodies install the certainty of a profound transformation of the categories of space and time, hence of the perception and the knowledge of the sensible.

O corpo em tecnologia. Tecnologia no corpo

Resumo

O presente artigo se enquadra dentro do projeto de investigação e desenvolvimento titulado Práticas Performáticas Multimídias, Redes Telemáticas e Educação (Código: B315), Faculdade de Belas Artes, Universidad Nacional de La Plata, Argentina. Se trabalhará a temática do corpo através do vínculo com a performance e as tecnologias analógicas e digitais e os modos em que o ponderamos quando se interage com sistemas híbridos. O ponto de partida desta proposta, que se realiza a partir da observação de como a corporalidad presente nas artes contemporáneas vai tomando forma dentro de acontecimientos tanto físicos como virtuais, que podem ser denominado performances tecnológicas, interativas, multimídias ou também de performances ampliadas. Estas produções e estes outros corpos instalam a certeza de uma transformação profunda das categorías de espaço e de tempo, portanto, da percepção e do conhecimento do sensível.

Introducción

Los conceptos de cuerpo y de performance que aporta el arte contemporáneo vinculado a las tecnologías nos proponen ver otras condiciones para el desarrollo de la subjetividad que compromete cada vez más una actuación transdisciplinaria de las artes y de las ciencias. Se presentan –ante la fragmentación del cuerpo y la ficcionalización por medio de la tecnología– algunos aspectos reflexivos que invitan a pensar el estado de la cuestión al vincular cuerpo, performance y tecnologías de la comunicación (TIC). Se trata de cuerpos incorpóreos entendidos como cuerpos en el espacio ubicuo de internet –espacio y temporalidad de acción virtual– donde es posible su reconfiguración, su presentación frente a los otros y su representación tecnológica.

Esta deslocalización de la comunicación virtual genera efectos con la presencia, con la corporalidad. Accionar virtualmente implica, en primera instancia, desvanecerse físicamente; hecho que complejiza una de las condiciones tradicionales de la performance: la acción presente y situada del cuerpo. En otras palabras, hablamos de un problema propia de la cultura digital: la alteridad. Entonces, ¿cuál es ese cuerpo que se proyecta en lo virtual y provoca la prolongación del espacio real?

En consecuencia, para comprender lo virtual y sus vinculaciones con el cuerpo como espacio de acción será preciso considerar la articulación del espacio tiempo concreto y el espacio tiempo virtual. Por ende, nos preguntamos: ¿cómo interactuamos con un cuerpo incorpóreo? ¿Qué tipo de comunicación se da a la par entre estos cuerpos? ¿Cómo la tecnología influye en la construcción y el diálogo interincorpóreo?

Se trata de situar el rol activo de las dimensiones tecno-sociales en las que estamos sumergidos, para

observar que muchas de nuestras interacciones vienen desde el cuerpo y van hacia él, no tanto por un aprendizaje desde el raciocinio ni por fomentar mecanismos eficientes, sino por vislumbrar esa comunicación tácita y sensible que se encarna sin que tengamos demasiada conciencia de ello.

El desafío es continuar coexistiendo simétricamente con nuestro “cuerpo medio” (Katz y Greiner, 2005). Este cuerpo medio se plantea no como vehículo de transmisión, sino como proceso evolutivo de selección de informaciones que, a la par de ir constituyéndolo, produce nuevas tendencias y atribuciones. Así es que a medida que se va esfumando la metáfora del hombre-máquina, hombre-computadora y hombre-información, cede su lugar al hombre-emisión, cuya relevancia comienza a no estar puesta en la mediación, sino en el acceso y emisión de información. Estos comportamientos modifican los saberes cotidianos y las prácticas sociales, por eso resulta fundamental la incorporación de este imaginario y las posibles configuraciones y acciones corporales artísticas-tecnológicas en la escuela.

Actualmente ha de pensarse más bien como performance toda ejecución procesual, toda experiencia corporal caracterizada por una conciencia de lo tecnológico que diseña nuestra manera de concebir y presentar una práctica artística. El diseño de nuestro contexto actual es percibido o está producido por los medios personales de acceso y emisión de la comunicación y la información producida para internet.

En ese sentido, la marcada tendencia a esquivar a la tecnología o a reducirla a un rol suplementario ha dejado lugar a los eventos espacio-temporales propios de las innovaciones que seguirán poniendo en crisis no solo a la performance, sino a toda comunicación interactiva en tiempo real. “Sí podemos decir

que el cuerpo se expande con la escena tecnológica, que puede ir más allá, traspasar los límites materiales y entonces ¿dónde estamos? ¿Qué ocurre si los cuerpos que actúan son virtuales y los objetos reales?” (Sagaceta, 2007).

Partimos de un sujeto singular, ficticio, que desplaza a la persona antropocéntrica, entremezcla los soportes, materias y otros efectos sinestésicos provocados por la hibridación de la carne y su digitalización. Escindimos un “cuerpo consciente de la revolución antropológica provocada por los efectos de las tecnologías sobre las relaciones sociales humanas” (Le Breton, 2002: 9), para crear una doble permanencia en la que ambas configuraciones pueden expandirse y complejizarse en las distintas performances en las que interactuamos. Podríamos especular que la intención última del cuerpo digitalizado es transmutarse en el simulacro perfecto de la acción multisensorial del físico.

Situados en el marco de una voluntad de orden cronológico, se podrían categorizar los pasajes del cuerpo a través de las técnicas y las tecnologías según las siguientes palabras clave: geometrización (modelo), desmaterialización (sublimación), contorno (materia-cuerpo), disciplinarietà (fragmentación), contaminación (materia-cosmos), desintegración (físico-virtual). Hoy hablamos de cuerpo-emisión (la web) dentro del contexto de dispositivos, aplicaciones y redes conectadas a internet. Los cuerpos emiten información desde un yo expresivo y expansivo. Una dimensión inmaterial, compuesta de pura información flexible, transmisible, editable, inabarcable, se instala. Entonces nos preguntamos, ¿de qué modo afecta esta nueva dimensión a la materia escénica en la performance? ¿Qué continuidades se establecen entre la acción física, concreta, directa y el flujo de telecomunicaciones?

Ubicados en esta idea de construir una tecno-es-cena, proponemos una revisión crítica de las prácticas artísticas, de la producción tecnológica y de la corporalidad a la luz de los nuevos dispositivos interactuados desde la performance informatizada. Es indudable que el uso en directo de las nuevas tecnologías de la imagen, el sonido, la comunicación y la cibernética irrumpe en la escena contemporánea y sus prácticas, siguiendo una lógica ineludible hacia la experimentación del fenómeno de la temporalidad y la especialidad con cuerpos que se desdoblán, y se ficcionalizan en este influjo de la exposición pública.

Por lo tanto, consideramos que la performance – como práctica artística desde su predisposición a la diversidad matérica, a mediaciones, a discursos abiertos y a clandestinidades– debería transformarse en una de las propuestas híbridas más significativas entre lo material y lo inmaterial del cuerpo en el arte de las sociedades que contengan, necesariamente, a las nuevos modos de compartir la información y la comunicación. Lo cual no quiere decir que no haya que cuestionarse los cambios en las prácticas y en los usos de los hábitos corpóreos producidos por la relatividad entre lo cercano y lejano, presente y ausente, real y ficcional; consecuencia de la incorporación, cada vez mayor, de la virtualidad en nuestras vidas con el contacto inmediato y constante con dispositivos digitales que amplían, fragmentan y trasladan nuestra identidad corporal a otras dimensiones.

Cuerpos atrapados en lo “ultra real”

El uso del término “performance” en la historia del arte contemporáneo designa o hace referencia a una amplia variedad de comportamientos y prácticas corporales que tiene lugar en un espacio y un

tiempo dados, asociado a acciones provenientes del campo de los artistas visuales. En las últimas décadas, las propuestas inter-, multi- y transdisciplinarias muestran acciones y performances desde el teatro, la danza y la música hacia el territorio de las artes visuales y audiovisuales. Cierta equivalencia semántica se produce al hablar de arte acción, o arte en vivo, o prácticas mixtas con presencia de artistas en directo.

Sin lugar a dudas, la performance implica una actuación o ejecución de alguna acción sin que esto implique representación, y con un público que puede ser copartícipe o no. Asimismo, el artista puede ser programador o tener un rol proyectual y hacer que actores y espectadores generen el acto. Las performances con uso de tecnologías simples o precarias o también de última generación se desarrollan en ambientes diversos, por lo que pueden, a su vez, realizar instalaciones, eventos, videoperformances, espectáculos multimediales, etcétera.

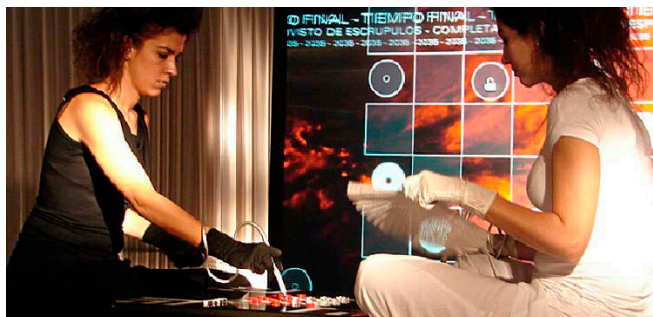
El territorio de la mezcla y el desplazamiento de dispositivos y lenguajes se presenta cada vez más fluido y va modelando e interpellando los cuerpos. Se puede afirmar el carácter híbrido de esta modalidad, multimedial y multidisciplinar. En las performances multimediales, tanto el performer como el público que interviene utilizan diferentes dispositivos tecnológicos (Hitz y Matewecki, 2005), que pueden ser analógicos o digitales o la combinatoria de ambos.

En este apartado, se describe sucintamente un ejemplo histórico, dentro de la serie de casos que se van compilando en el proyecto. Se trata de la obra *Ultra Real* (2007), instalación-performance multimedial, en el que se parte de un enfoque del arte conceptual y una reedición transformada de una obra anterior de 1967, *Ultra*, de las expe-

riencias visuales del Instituto Di Tella. Su autora es la artista Margarita Paksa, proyectista junto con el programador Leandro Cairola. La resultante es una instalación intermedia y multimedial, con tecnología analógica y digital, una remake con la que ganó el Premio Faena 2006 –laboratorio de experimentación artística (LEA)–, en la categoría Multimedia, expuesta en ArteBa y en Faena Hotel Universe en 2007.

La obra se compone de una plataforma de un metro y medio de lado por un metro de alto. Sobre ella, dos actrices en vivo, sentadas y vestidas, una de negro y otra de blanco juegan a las damas en silencio con sonido ambiente. El tablero tiene sensores que se activan y modifican las imágenes de la pantalla de fondo. Sus jugadas provocan cambios en la videoproyección. También se abanicán y una tercera mujer, subida a un twister, señala los cambios que se producen en un dispositivo transparente. El público puede tocar un touch pad y una botonera, con los que acciona eventos duales como noche y día. La artista lo explica en el texto de sala/catálogo: “Dos mujeres juegan a las damas mientras se abanicán afanosamente intentando simbolizar el paso del TIEMPO; una tercera mujer está subida a un twister y con su accionar realiza la metáfora del pasaje del día = BLANCO a la noche = NEGRO” (Fernández Irusta, 2007).

El texto descriptivo que acompaña la obra plantea estas preguntas: ¿Quién es más violento que la violencia misma? ¿Quién es más pacífico? ¿Compite la realidad entre sí? Los fragmentos de video, la sucesión y la simultaneidad de imágenes y sonidos aparecen en un registro aleatorio; y, según lo que se toque, los mensajes en defensa o ataque del medio ambiente. ¿Cómo actuar contra este planeta o como cuidarlo?



// Figura 1 - 3
Obra *Ultra Real*

Entonces, en esta performance mediada, ampliada y diferida se pueden observar algunas cuestiones:

1. Como ya se dijo, el uso de varios dispositivos y materiales genera una obra en la que hay performance, acciones, instalación multimedia y participación del espectador. Por eso, ampliada. Se trabaja con una idea de arte de base de datos, se visualiza en pantalla el paisaje medial televisivo, hay diversos contextos y referentes metodológicos, y diferentes materialidades, lo que refuerza el binomio real-virtual

2. Las acciones las llevan a cabo en vivo las actrices, los artistas son programadores conceptuales, por eso hablamos de una mediación tanto corporal como por el uso de los dispositivos analógicos y digitales, y la pantalla. Los artistas son postproduccionistas, reprograman proyectos, corporizan formas historizadas y hacen uso de las imágenes mediales, desde la crítica cultural.

3. Obra diferida: porque se retoma el concepto de acción diferida, remake, reapropiación, arte de archivo, en la medida en que Margarita Paksa activa con nuevos medios la obra *Ultra*, de 1967, mantiene e incrementa la operatoria conceptual y la poética de laboratorio de esos años. *Ultra* fue un proyecto de una instalación estática-dinámica del tiempo. Una "temporalidad diferida de la significación artística" (Foster, 2001: 10). Un arte que explora, junto a la teoría, los proyectos previos y las acciones retroactivamente, es decir, desde el presente hacia el pasado.

4. En 1963, el fotógrafo Julian Wasse tomó una foto a Marcel Duchamp, vestido de negro, ubicado frente a un tablero de ajedrez, en una partida contra una joven desnuda de piel muy blanca, Eve Babitz. La fotografía se hizo en una sala del Pasadena Art Museum (California) y funciona como una alusión muy evidente a la instalación performática *Ultra Real*, la cual deviene hipertexto. Conceptualismo y juego en una relación intertextual evocativa, legitimadora.



// Figura 4
Partida de ajedrez de Duchamp

5. El juego de opuestos (lo binario, lo dicotómico, blanco-negro, día-noche, creación-destrucción, ganar-perder) es parte de las propuestas semánticas de la artista, evidentes en obras anteriores, y, como se señaló en la crítica, recargadas a través de la dupla artística, que implican otros universos, como la alusión a la Matrix y al bombardeo audiovisual de las pantallas electrónicas y los géneros de reality show. Las derivaciones de esta obra interpelan las ideas y las nociones de simulacro, hiperrealidad, azar y control. "El hombre no razona en términos binarios, no opera con unidades de información (bits), sino mediante configuraciones intuitivas e hipotéticas, además acepta datos imprecisos y ambiguos, actúa no solo de un modo enfocado, sino también lateralmente" (Sibilia, 2009: 93).

6. La relación con la tecnología analógica-digital que sugiere y convoca la artista, el programador, el público que puede manipular botones y las performers que

juegan a las damas no es fetichista ni complaciente pero tampoco plenamente apocalíptica. Se impone una tensión en las ideas de artefactos, control y azar, y una hipercodificación mediática en desplazamiento. Las tecnologías de visibilidad atraviesan los cuerpos, operan en términos informáticos y con valores mercadotécnicos. Esto genera diversas manifestaciones de la violencia, las que se condensan en una hipervisualidad globalizada. Esta mirada sobre tecnopresencia y telecomunicaciones se vincula a las formalizaciones de un pensamiento en torno a la biopolítica y los cuerpos postorgánicos.

Por consiguiente, se puede reconocer la heterogeneidad del dispositivo. "Lo que hay de rico en los sistemas maquínicos es que no solamente están siempre en el cruce de dimensiones heterogéneas, sino que, a su vez, abren una heterogeneidad potencial en el dominio de la tecnología, pero también en los de la subjetividad, de la sensibilidad" (Guattari, 2015: 107).

7. Los cuerpos que actúan en Ultra Real son cuerpos femeninos (y esto habla también de la intervención feminista-femenina en la historia del arte), aún son cuerpos mecanizados y atravesados por los datos de la cultura, que interpelan una subjetividad humana y posthumana sobre el juego y las elecciones responsables, sobre la ética de la responsabilidad, "en una palabra, [se trata de] arbitrar el presente en nombre del porvenir (Guattari, 2015: 388).

Para cerrar este breve artículo se considera que la obra descrita es un interesante caso histórico de las performances multimediales que interpelan el cuerpo, en su oscilación entre lo natural y lo tecnológico.

Referencias bibliográficas

- Bourriaud, Nicolas (2004). *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

- Foster, Hal (2001). *El retorno de lo real*. Madrid: Akal.
- Greiner, Christian (2005). *Corpo (o) pistas para estudos*. San Paulo: Annablume.
- Guattari, Felix (2015). *Que es la ecosofía*. Buenos Aires: Cactus.
- Hitz, Rubén y Natalia Matewecki (2005). "Las propuestas multimediales en la instalación, la performance y el espectáculo". IX Jornadas Nacionales de investigadores en Comunicación. Villa María. Córdoba.
- Katz, Helena y Cristina Greiner (2005). "Por una teoría do corpomídia", en O Corpo. Pistas para estudos Indisciplinados. Sao Paulo: Annablume, pp. 125-133.
- Le Breton, David (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Sibilía, Paula (2009). *El hombre postorgánico*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Referencias electrónicas

- Fernández Irusta, Diana (2007). "¿Qué es el arte multimedia?". En Margarita Paksa. E-Visuales News, noviembre [en línea]. Consultado el 15 de mayo de 2017 en <http://www.paksa.com.ar/evocubre_07_cont.htm>.
- Sagaseta, Julia E. (2007). "Recorrido por nuestra escena tecnológica. Teatro y tecnología: tradiciones" Revista Territorio Teatral. Buenos Aires: Departamento de Artes Dramáticas – Universidad Nacional de las Artes [en línea]. Consultado el 15 de mayo de 2017 en <http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/n2_02.html>.