

Año 2 · Nº 3

ISSN 2591-5398

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

Estudios sobre cuerpo,
performance
y tecnologías emergentes

 — PERFORMANCE —

Indice

/ 3

Alejandra Ceriani

Presentación

/ 4

Dra. Julia Sagaseta

Prólogo / La tecnología en la Maestría

/ 5

Sol Correa

Prólogo / El arte performático en una batalla sin tiempo

/ 6

Silvina Zicolillo

Cuerpo - Dispositivo - Forma.

/ 12

Mirella Carbone

El uso de los objetos en la danza performance de Geumhyung Jeong.

/ 20

Zita Espinoza

Proceso de virtualización como nuevas posibilidades para el cuerpo.

/ 26

Nilda Rosenberg

Cuerpo-máquina: vínculo en la acción.

/ 35

Manuela Mendez

Cuando vuelva a casa voy a ser otro. La mediatización como estrategia productiva.

/ 42

Angela Deglane

El cuerpo cobayo.

/ 49

Inés Rocca

Interactuar es desaparecer en el otro: reconfiguraciones performáticas de la memoria.

/ 55

CV del equipo y los participantes de la publicación

/ 59

Staff

Presentación



Alejandra Ceriani

aceriani@gmail.com

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

Dentro del Proyecto de Investigación y Desarrollo científico, tecnológico y artístico (PID/UNLP) denominado *Prácticas Performáticas Multimediales, Redes Temáticas y Educación*, Código: B315, se propone dar un marco teórico y proyectivo a los desarrollos que involucran al cuerpo y sus prácticas artísticas contemporáneas.

Consideramos la investigación y su transferencia una cuestión central, en tanto pueda profundizar el pensamiento crítico, el aporte de un ejercicio transdisciplinar de las artes y de las ciencias, y la proyección hacia nuevas poéticas.

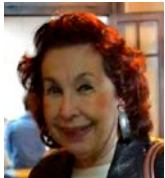
Concebir una poética desde los cuerpos, las acciones, los espacios, dispositivos y la aparatología es vislumbrar la relación social y política entre arte y tecnología. En ellas, se involucra la presentación y representación del cuerpo, las ideas sobre este, las metáforas, la gestualidad, y la relación entre espacio público y privado que implican, asimismo, las nuevas prácticas artísticas multimediales.

Es en este estado de la cuestión que hemos compilado los artículos que aquí se presentan, siendo la Maestría en Teatro y Artes Performáticas de la Universidad Nacional de las Artes (UNA) el sustento para esta tercera publicación. Este posgrado tiene como uno de sus objetivos "contribuir a afianzar el vínculo entre el ámbito académico, el medio artístico y la comunidad", por tanto, los maestrandos pertenecientes al seminario de la formación específica *Corporalidad y Performatividad* serán quienes aportarán nuevas conceptualizaciones, nuevas epistemias y prácticas que generen, a su vez, otros procedimientos y procesos en sus acciones.

Agradecemos esta contribución teórica de los estudiantes de las diferentes cohortes de este posgrado, así como a las autoridades y docentes pertenecientes a esta casa de estudios.

Prólogo

La Tecnología en la Maestría



Dra. Julia Elena Sagaseta

jesagaset@gmail.com

Directora de la Maestría en Teatro y Artes
Performáticas

Departamento de Artes Dramáticas
Universidad Nacional de las Artes (UNA).
Argentina.

Cuando organicé la Maestría en Teatro y Artes Performáticas en el Departamento de Artes Dramáticas de la Universidad Nacional de las Artes (UNA), consideré importante darle un espacio destacado al estudio de la corporalidad, una de las bases fundamentales de la performance. Pero también pensé que la tecnología debía tener su lugar, motivada como estaba por mi lectura de *Digital Performance*, de Steve Dixon, y dos libros de Johannes Birringer, *Theatre, Theory, Posmodernism* y *Media and Performance*.

Al elegir el cuerpo docente no dudé en convocar a la Magíster Alejandra Ceriani para la materia Corporalidad y Performatividad. Conocía a Ceriani como bailarina y sabía, por sus espectáculos, que trabajaba con tecnología. Eso me interesaba particularmente para el desarrollo de la asignatura. En los años que lleva dictándose la Maestría, el resultado de esta materia ha sido notable y el aporte de los estudiantes ha permitido un crecimiento de las expectativas propuestas.

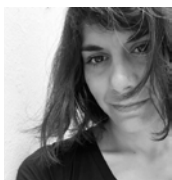
Por otra parte, se produjo un diálogo entre esta asignatura y el Taller en Artes Performáticas I, a cargo del profesor Gabriel Sasiambarrena, que fijó la tarea en la foto performance y la video performance dando un particular énfasis al trabajo tecnológico.

Estas miradas multimediales sobre la performance han influido o han sido complementarias con otras materias, lo que ha permitido una apertura contemporánea a la lectura del objeto de la Maestría.

Los aportes que la tecnología plantea al estudio de la corporalidad y los ejercicios con foto y video performance que también incluyen el cuerpo han permitido una eficaz muestra de obras que hemos expuesto en varias jornadas y que ratifican la validez del camino emprendido.

Prólogo

El arte performático en una batalla sin tiempo



Sol Correa

correa.sol.82@gmail.com

Maestría en Teatro y Artes Performáticas
Departamento de Artes Dramáticas
Universidad Nacional de las Artes (UNA).
Argentina.

Your body is a battleground: un rostro dividido en dos. Un primer plano. Una imagen. De un lado, el negativo (la auto referencia a la técnica); del otro, el cuerpo, la representación. En el medio, el verbo, el discurso. Es la obra de Barbara Kruger, que aunque es de 1989 (casi 30 años atrás), hoy, su sentencia o apelación me resuena en casi todos los textos de las autoras que componen este número. Sí, “tu cuerpo es un campo de batalla” se lee en cada entrelínea y en cada pregunta que se despliega sobre los objetos de estudio: en el vínculo con el biopoder (en tanto cyborg), en su relación con las máquinas (con una singer, por ejemplo, con un sampler o un circuito integrado), en la construcción de la subjetividad a partir de la decodificación de un gesto o de un software que afilia tus rasgos faciales a los de un estudiante desaparecido de Ayotzinapa, e, incluso, en los dispositivos tecnológicos que emplea el arte para afirmar en el siglo XXI que: ser no es tener cuerpo, ni morir es desaparecer.

Cada uno de estos textos alienta a pensar que el cuerpo como campo de batalla es un espacio y, también, un arma. Un espacio físico y simbólico y un arma de creación y transformación. Entonces ¿cómo no centrar la atención en el cuerpo? ¿Cómo no hacer que el arte performático se apropie de él como recurso imprescindible, lo arrebate de las aguas mansas de la materia y lo estampe contra la realidad algorítmica, su espacio circundante y relacional?

La tríada que mencionamos en esta obra de Kruger: cuerpo, tecnología y discurso es la misma con la que podemos pensar al arte performático en los escritos de este volumen; pero ¿cuál es la declaración o la pregunta que emerge de ella?

La inteligencia artificial modeló, una y otra vez, bajo la forma antropomórfica y con la función de asistir al hombre, el producto de sus sueños. Nunca lo logró, el camino estaba equivocado. Hoy es una realidad, pero como un espectro omnipresente que, como dice Sadin (2018), ni asiste, ni tiene una dimensión protésica con respecto al hombre, sino “fue asumiendo la carga inédita de gobernar de forma más masiva, más rápida y racional a todos los seres humanos y a todas las

cosas” (p. 23), una gestión electrónica de todos los campos de la sociedad, la administración total de las relaciones con los otros y con nuestra identidad por parte de la potencia de una matriz omnisciente que nosotros mismos creamos. Éric Sadin lleva lejos su hipótesis: ha venido a suplantarnos, justamente, porque su configuración no es exógena a nosotros, sino “sur-gida de la nuestra y ambas comprometidas una con otra para entrelazarse, armonizarse, oponerse y evolucionar, cada una por su lado y en conjunto, para bien o para mal, en el seno de una odisea que se mueve a una velocidad vertiginosa” (p. 35).

Este es el contexto, en el que un sujeto (vos, yo) porta un cuerpo del cual no ha sabido desprenderse y se sostiene en la sacralidad de la vida como fundamento. Ese cuerpo obsoleto es desmenuzado por el arte de la performance, que lo piensa (como metabody, posorgánico -o sin órganos-, cyborg, antropológico) y problematiza su estructura biológica con la actualidad que describe Sadin.

La performance en relación con las tecnologías emergentes y su voluntad de reflexión sobre sí misma viene a instalarse en ese espacio abismal sin tiempo, donde da cuenta de un presente inminente, pero asumiendo un rol profético y sin abandonar su carácter totémico en el vínculo arte y ser. Ese tiempo excepcional (pasado-presente-futuro a la vez) lo habita también como campo de batalla: no se opone, no se resiste, no se niega a una nueva/otra humanidad, le pone el cuerpo, tensa las cuerdas y hace girar la rueda.

Referencias

Sadin, E. (2018). *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo* Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.

Ramírez, J. A. (2003). *Corpus Solus. Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo*. Madrid, España: Siruela.

Kruger, B. Véase: <http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/feminist/Barbara-Kruger.html>

Cuerpo - Dispositivo - Forma



Silvina Zicolillo

silvinazicolillo@yahoo.com.ar

Maestría en Teatro y Artes Performáticas
Universidad Nacional de las Artes
(UNA)

Resumen

El escrito consiste en el análisis y el desarrollo de las experiencias artísticas, que he realizado en el marco del seminario "Performance y Corporalidad" dentro de la Maestría en Teatro y Artes Performáticas de la Universidad Nacional de las Artes -UNA-.

La intención de llevar a cabo un desarrollo sobre dichas experiencias, obedece a la necesidad de objetivar y ahondar lo más posible en el contenido teórico-conceptual-artístico de los ejercicios realizados. El trabajo busca generar algún tipo de hipótesis tomando como eje de análisis, la tríada conceptual "Dispositivo - Cuerpo - Forma".

Abstract

The text consists in the analysis and development of the artistic experiences I have made in the framework of the seminar "Performance and Corporality" within the Master in Theater and Performing Arts Arts National University - UNA, Buenos Aires

The intention of carrying out a development of these experiences, obeys to the need of objectifying and delving as much as possible into the theoretical-conceptual-artistic content of the exercises made during the course. The work attempts to generate an hypothesis based on the conceptual triad "Device - Body - Form" .

Resumo

O escrito consiste na análise e o desenvolvimento das experiências artísticas, que realizei no âmbito do seminário Performance e Corporalidade dentro da Maestría em Teatro e Artes Performáticas da Universidade Nacional das Artes, UNA.

A intenção de levar a cabo um desenvolvimento sobre estas experiências, obedece à necessidade de objetivar e afundar o mais possível no conteúdo teórico-conceitual-artístico dos exercícios realizados. O trabalho procura gerar algum tipo de hipótese tomando como eixo de análise, a tríade conceitual Dispositivo - Corpo - Forma.

Introducción

A partir de las experiencias y ejercicios realizados en el marco del presente seminario¹, me interesa llevar a cabo un análisis de los procesos propios y emergentes en este contexto, así como también arribar a la formulación de algunas preguntas que permitan trazar una posible línea de investigación o un eje, a partir del cual poder repensar algunas cuestiones fundamentales en torno a la creación.

Para esto, y en el afán de poder generar un encuadre para dichas reflexiones, me propongo realizar un análisis que esté contenido y articulado por la tríada conceptual *cuerpo / dispositivo / forma*.

Pero antes de adentrarme en el desarrollo de estos conceptos, me resulta importante mencionar algo más al respecto del contexto en el que estas experiencias fueron realizadas.

El seminario "Performance y corporalidad" como su nombre lo indica, está centrado *-tomando a la performance como lenguaje estético-* en la relación, acción, posibilidades y limitaciones, simbologías, representaciones, etc., del cuerpo en interacción con otros medios.

Los tres módulos en los que se dividió el seminario, propusieron al final de cada uno de ellos, la realización de un ejercicio práctico anclado en la idea de performance y en torno a distintos ejes temáticos.

Si bien los plazos de tiempo pautados para pensar y concretar el ejercicio no eran extensos, el motor o vehículo conceptual que era en sí mismo la consigna dada para producir, resultaba, al menos en mi caso, un esquema contenedor y propi-

cio para pensar no tanto el *qué*, sino el *cómo*.

Por supuesto que pensar, por ejemplo en el eje temático "Cuerpo analógico / cuerpo digital" como lo fue en uno de los casos, no resuelve en sí mismo el hecho de *qué* es lo que voy a "decir" utilizando estas herramientas o disparadores propuestos; sin embargo, algo quizás en la retórica, o en lo relativo a la palabra *cuerpo* -a pesar de que esto estuviera asociado a lo inherente a un dispositivo analógico o digital-, algo en la propia formulación de la consigna, provocó invariablemente en mí, la aparición inmediata de cierto imaginario que funcionaba en sí mismo como el *qué* a partir del cual sólo restaba idear un *cómo*.

En otras palabras, pareciera como si la palabra-idea *cuerpo* pudiera funcionar en sí misma como una especie de síntesis que condensa y activa mecanismos de resolución para algunas problemáticas en torno al campo de la síntesis de una idea que busca salir a la luz de la manera más unívoca posible.

Es decir, como si el *cuerpo* en tanto instrumento en interacción, pudiera resultar el instrumento por excelencia para llegar al espectador sin mediación alguna.

Es de alguna manera, a causa de esta especie de intuición, que intentaré rastrear algunas zonas y elementos que hacen y rodean a la idea de *dispositivo / cuerpo / forma*.

Lo primero es dejar en claro cuál es la definición que estoy otorgando a cada uno de estos conceptos.

Por *dispositivo* me refiero por supuesto a las herra-

mientas técnicas y materiales que se utilizan: imagen, sonido, softwares que permitan procesamiento en tiempo real, elementos o aparatos analógicos o digitales, partituras u hojas de ruta que guían las estructuras y/o acciones tanto del performer como del público. Pero siempre entendiendo a este dispositivo, como un elemento que debe ser orgánico a la idea. Es decir, además de una herramienta que vehiculiza la concreción matérica, el dispositivo es en sí mismo la "bajada material" de la idea. Por lo cual dispositivo e idea no pueden ser concebidos como dos elementos escindidos. Uno *es*, en función del otro y viceversa.

La *forma*, me limitaré a pensarla en este caso, o al menos en esta primera instancia del escrito, únicamente como la estructura. La administración y organización del material en una línea de tiempo.

Y el *cuerpo*, como instrumento y objeto sobre el cual concentramos toda nuestra atención, pudiendo ser éste, material o virtual, incluso funcionando, a veces, sólo como el disparador de un imaginario.

Cuerpo

Habiendo dado ya una identidad a estas palabras, ¿por dónde comenzar a pensar un posible modo de articularlas en el marco de lo que me propongo en este escrito?

Existe una idea de Le Breton (2002) que me resulta interesante para establecer un punto de partida: "El *"cuerpo"* no es una frontera, un átomo, sino el elemento indiscernible de un conjunto simbólico." (p. 18)

En dos de las propuestas que realicé en el seminario, "¿Qué es al arte para usted?"² y "Familia"³, trabajé sobre una cuestión que investigo desde hace un tiempo y que tiene que ver con generar una escena en la cual el performer pueda sostener una completa neutralidad. Tanto desde el punto de vista físico-postural como desde el discursivo -si es que existiera un texto-. Esto significa concretamente, la no acción, la no ficción, la no actuación ni afectación de ninguno de los aspectos de la persona presente en la escena.

Para intentar ahondar en cuáles son los intereses que me llevan a trabajar en esta línea, vuelvo a Le Breton y a su idea del *cuerpo como el elemento indiscernible de un conjunto simbólico*.

Si pensáramos, entonces, en ese *conjunto simbólico* que se pone en marcha con la sola contemplación del sujeto, del cuerpo: ¿cuánto y de qué modo es lo que podemos construir desde nuestras propias ideas teniendo sólo una información más o menos relevante que nos fue dada? ¿En qué medida el espectador construye únicamente a partir de la observación de un sujeto en estado de quietud y neutralidad que sólo es recontextualizado o intervenido por una determinada información?

Ésta fue la primera pregunta que guió mi línea de investigación. Y ¿de qué manera, entonces, ese *conjunto simbólico indiscernible del cuerpo* del que nos habla Le Breton, se acciona para poder generar esta construcción propia en cada uno de los que asisten a esa "puesta en escena"?

Pareciera evidente, que es justamente esa neutralidad, esa decisión de no interferir o condicio-

nar la recepción del mensaje, lo que permite al espectador mantenerse en una zona en la que, si bien por un lado se siente contenido por estar recibiendo una información definida, es quien, por otro lado, tiene la tarea de completar y encontrar un sentido a aquello que está ocurriendo.

Dispositivo

Pero comienza a producirse una reiteración en líneas inmediatamente anteriores a éstas, que lejos de ser involuntaria, se presenta inexorablemente por ser complementaria a la idea del cuerpo, del sujeto, del performer: La información, el mensaje, el dato, el contenido representado en un texto. Esto es lo que permite guiar y conducir o, en palabras más rotundas, persuadir al espectador en su búsqueda por encontrar el sentido⁴.

Y es en este punto, en el que además de ensayar una hipótesis acerca de cuáles debieran ser las características de esta "información" que planteo como clave para activar la experiencia del espectador, aparece también la necesidad de llevar a cabo una rigurosa elección del *dispositivo* que, por ser el adecuado, se constituya dentro de la obra como elemento indiscernible de ésta.

Para avanzar en este desarrollo, me resulta interesante una reflexión del artista Jérôme Bel (2003) -en la transcripción del coloquio "Desde el principio he estado obsesionado con el lenguaje"- , quien pone en palabras simples una problemática inherente probablemente a todos los seres humanos: "(...) el lenguaje es lo único

que tenemos para describir lo que nos pasa en la vida pero finalmente es incapaz de hacerlo, ya que nuestras emociones, nuestros pensamientos, nuestros sentimientos no pueden ser descritos adecuadamente." (p. 78)

Pero ¿qué sucedería si en lugar de intentar esforzarnos por representar de la manera más fiel posible a través del lenguaje *nuestras emociones, nuestros pensamientos, nuestros sentimientos*, lo lleváramos en cambio, a su estadio más primario? ¿Podría esta estrategia funcionar como un disparador de múltiples construcciones de sentido? ¿Podría ser una posible alternativa para promover una experiencia estética autónoma?

Éstas fueron las preguntas que han guiado mi segunda línea de investigación a la hora de comenzar a trabajar con textos, informaciones y datos que le son dados al espectador, pero que aislados del resto de la "composición", no serían más que meras afirmaciones o preguntas cargadas de literalidad y sin ningún valor ni relevancia.

Sin embargo, y es aquí donde todo pareciera comenzar a alinearse, si esta información, que se sirve del lenguaje y que se encuentra en el contexto de una experiencia sensible, además de ser meramente informativa, se ofrece mediatizada por un dispositivo (la proyección de ese texto en una pantalla o la voz neutra de un robot), por un lado, impacta y consigue una inmediata legitimación de lo que sea que se esté diciendo. Y por otro, -y una vez consumada la legitimación-, libera el campo de recepción. Contiene y emancipa al receptor a través de un acontecimiento polisémico.

Forma

Por último, pero de ninguna manera desvinculado de toda esta maquinaria, tenemos la *forma*.

La *forma*, es el soporte temporal en el que debe condensarse absolutamente todo lo que ocurre. Este soporte temporal, esta línea de tiempo, este espacio -en términos temporalmente cuantitativos-, es lo que el lienzo al artista plástico.

No hay ningún elemento de la obra que pueda escapar a la elección y a la decisión de cómo estará administrado y organizado en el tiempo.

Cualquier material o contenido, por virtuoso que sea, funcionará o no sólo en la medida en que pueda ser presentado en su preciso *tiempo formal*.

La conciencia y el control de la *forma* o la estructura de cualquier "arte en el tiempo" es la llave para conseguir lo que sea que se busque conseguir.

Y en este sentido, es importante una aclaración. Un arte escénico (al igual que ocurre en una composición musical⁵), es un arte que funciona, siempre, en tiempo real.

No ocurre lo mismo, por ejemplo en el caso de una performance duracional, donde si bien la presentación es escénica, justamente el hecho de que esté pensada sin un comienzo y un final bien determinado, persigue generar otro tipo de experiencias que no tienen necesariamente una intencionalidad en el campo del tiempo real.

En el caso de las manifestaciones artísticas que se desarrollan sirviéndose de un "relato" que em-

pieza y termina, el *cómo* se construya ese relato y, por ende, cuál sea el *sentido* que el espectador encuentre a ese relato, estará absolutamente condicionado por su *forma*.

(No) Conclusiones / Preguntas abiertas

Hasta aquí, he planteado algunas reflexiones acerca de posibles articulaciones para la construcción de obra en torno a la idea de *cuerpo / dispositivo / forma*.

Sin embargo, no he hecho ninguna mención en relación a las cualidades o saberes específico del intérprete, del portador de ese cuerpo que se expone, más que aludir al término "performer" cuando en realidad, pareciera resultar muy obvia, la importancia de poder definir las características que deberían ser inherentes a este "performer".

Y es en relación a este punto, en el que aparece nuevamente la idea de no-ficcionalidad, de no-acción, de neutralidad. Y más concretamente aún: ¿Cuáles deberían ser los atributos ideales de este performer para un tipo de situación escénica como la que propongo?

¿Sería válido deducir de todo lo dicho anteriormente, en relación al máximo despojamiento y no-interpretación de ningún tipo, que este performer debe ser idealmente alguien no específicamente formado, por ejemplo en las artes escénicas (un actor o actriz)?

¿Sería válido postular que es justamente esa fricción que naturalmente emerge de alguien no pro-

visto de herramientas para una exposición escénica, la que impacta en el espectador y lo fuerza a involucrarse en lo que está ocurriendo, por fuera del contrato implícito: intérprete vs. público?

¿Es posible pensar que la construcción de un acontecimiento real, de un tiempo sólo presente, no representacional, no mimético, requiere personas-performers que también están experimentando ese tiempo real al igual que la audiencia, y con la misma intensidad que otorga lo imprevisible, lo nuevo, lo que acontece, y que esto no terminará de constituirse como tal si no está presente el riesgo de alguien que interpreta sin las suficientes herramientas para hacerlo, sin posibles artilugios?

La intuición que guía estas preguntas tiene un correlato empírico por haber trabajado en los últimos años con músicos-performers. Y por mi propia experiencia exponiéndome tanto en el marco de este seminario, como en otros marcos y contextos, sin tener ningún tipo de entrenamiento como intérprete escénica.

No creo que las preguntas se correspondan con respuestas unívocas. Y mucho menos en un momento, en el que el teatro y las artes escénicas en general, utilizan cada vez menos al "actor que actúa" y cada vez más se aproximan, justamente, a la disolución de este modelo o prototipo de actor que encarna un personaje.

Sin embargo, sería esperable que estas inquietudes despierten reflexiones mucho más allá del aspecto más específico de las mismas, y permitan seguir repensando el *acontecimiento* en el arte.

BIBLIOGRAFÍA

Cuerpos sobre blanco (2003). Edición preparada por José A. Sánchez y Jaime Conde-Salazar. Madrid, España. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha: Comunidad de Madrid.

Le Breton, D. (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires, Argentina: Nueva Visión. Trad. Paula Mahler.

Nancy, J.-L. (2007). *58 indicios sobre el cuerpo, Extensión del alma*. Buenos Aires, Argentina: La Cebra. Trad.: Daniel Alvaro.

Flusser, V. (1994). *Los gestos. Fenomenología y comunicación*. Barcelona, España: Herder. Trad.: Claudio Gancho.

Taylor, D. (2012). *Performance*. Buenos Aires, Argentina: Asunto Impreso.

Danto, A. C. (2009). *Después del fin del arte: El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Buenos Aires, Argentina: Paidós. Trad. Elena Neerman.

Hegel, G.W.F. (1989). *Lecciones de estética Volumen I*. Traducción del alemán de Raúl Gabás. Barcelona, Madrid: Península. Historia/Ciencia/Sociedad 215.

Notas

1. El presente escrito, se ha realizado en el marco del seminario "Performance y Corporalidad" que he cursado en el contexto de la Maestría en Teatro y Artes Performáticas de

la UNA (Universidad Nacional de las Artes).

2. <https://youtu.be/xg0jszmNvWo>
3. <https://youtu.be/1H8gQvyi49M>
4. No utilizo la palabra "sentido" en términos existencialistas, sino simplemente en la acepción del término que refiere al entendimiento o a la interpretación de algo.
5. En el caso de la música, uno puede escucharla en un tiempo diferido, distinto al momento en el que fue ejecutada, a través de una grabación. Sin embargo, la experiencia de la escucha es en tiempo real. Cada oyente vivencia sensaciones, emociones, pensamientos, mientras escucha esa música y no en otro momento, aunque esté escuchando una grabación y no esté presenciando el momento en el que esa música fue ejecutada en vivo.

El uso de los objetos en la danza performance de Geumhyung Jeong.



Mirella Carbone

mirecarbone@gmail.com

Maestría en Teatro y Artes Performáticas
Universidad Nacional de las Artes
(UNA)

Resumen

El presente ensayo, realizado en el curso Performance y Corporalidad a cargo de Alejandra Ceriani en la maestría en Teatro y Artes Performáticas de la Universidad Nacional de las Artes, propone realizar una reflexión analítica de la obra de danza performance "CPR Practice" (2013), creada e interpretada por la artista multidisciplinaria de Corea del Sur, GeumhyungJeong (1980).

Sus creaciones están inspiradas en la danza, el teatro de títeres y la animación y se destaca por su fascinación por las máquinas y maniquíes, por lo que realizaré reflexiones vinculadas a sus objetos: ¿Cómo éstos interfieren en sus movimientos? ¿Cómo los transforma? ¿Qué significantes podemos encontrar en la forma como los utiliza? ¿Cómo fue la experiencia perceptiva y sensorial de los movimientos? ¿Existen características particulares de la interfaz en el trabajo de la performer?

ABSTRACT

The present essay, conducted in the course Performance and Corporality by Alejandra Ceriani in the Masters in Theater and Performing Arts of the National University of Arts, proposes to perform an analytical reflection of the performance dance work "CPR Practice" (2013), created and performed by the multidisciplinary artist from South Korea, GeumhyungJeong (1980).

His creations are inspired by dance, Puppet Theater and animation and he stands out for his fascination with machines and mannequins, for which I will make reflections linked to his objects: How do these interfere in his movements? How do you transform them and what can we find in the way you use them? How was the perceptual and sensory experience of the movements? ¿Are there particular characteristics of the interface in the performer's work?

RESUMO

O presente ensaio, realizado no curso Performance e Corporalidade de Alejandra Ceriani no Mestrado em Teatro e Artes Cênicas da Universidade Nacional de Artes, propõe realizar uma reflexão analítica sobre a performance de dança "CPR Practice" (2013), criada e interpretada pela artista multidisciplinária de Coreia do Sul, GeumhyungJeong (1980).

Suas criações são inspiradas na dança, no teatro de fantoches e na animação e destaca-se por seu fascínio por máquinas e manequins, pelos quais farei reflexões ligadas a seus objetos: Como isso interfere em seus movimentos? Como os transforma? Que significantes podemos encontrar na forma como os utiliza? Como foi a experiência perceptiva e sensorial dos movimentos? Existem características particulares da interface no trabalho da performer?

**Figura 1**

“En verdad, “mi cuerpo” indica una posesión, no una propiedad. Es decir, una apropiación sin legitimación. Poseo mi cuerpo, lo trato como quiero, tengo sobre él el jusuti et abutedi. Pero a su vez él me posee: me tira o me molesta, me ofusca me detiene, me empuja, me rechaza. Somos un par de poseídos, una pareja de bailarines endemoniados”¹

Nancy Jean Luc

“En mi casa he reunido juguetes pequeños y grandes, sin los cuales no podría vivir. El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él y que le hará mucha falta.”²

Pablo Neruda

INTRODUCCIÓN

El presente ensayo propone realizar una reflexión analítica de la obra de danza performance “CPR Practice” (2013), creada e interpretada por la artista multidisciplinaria de Corea del Sur, GeumhyungJeong (1980). Sus creaciones están inspiradas en la danza, el teatro de títeres y la animación y se destaca por su fascinación por las máquinas y maniqués, por lo que realizaré reflexiones vinculadas a sus objetos: ¿Cómo éstos interfieren en sus movimientos? ¿Cómo los transforma y qué significantes podemos encontrar en la forma como los utiliza? ¿Cómo fue la experiencia perceptiva y sensorial de los movimientos? ¿Existen características particulares de la interfaz en el trabajo de la performer?

Todavía vemos que existe una gran cantidad de propuestas de danza contemporánea que no apuestan por una “danza viva”. ¿Cómo podemos leer una danza actual? El movimiento se ha agotado nos dice Lepecki (2008), porque ha aparecido un cuerpo pensante que derrota la representación: “(...) agotar la danza es agotar el emblemapermanente de la modernidad”¹. Así mismo, Gerald Siegmund (2003) explica que en los escenarios de la danza, ha cambiado el pensamiento de la identidad que “a diferencia de su histórico destino de imitación, copia o mímica en la representación corporal de modelos, actualmente ha de pensarse más bien como performance, como ejecución procesual”². De igual manera, Tatarkiewicz (1993) mencionada por Elisa Buchelli Pérez, revela que ha cambiado el sentido del concepto de creación: “Ya no se concibe la creación artística como una creación *ex nihilo* (de la nada), sino más bien como hacer cosas nuevas a partir de los elementos existentes”³ Por último, “las proyecciones, el cine, lo multimedia, la tecnología digital, la robótica, se convierten en otros lenguajes que tenemos que tener en cuenta cuando analizamos el teatro”⁴ nos

plantea Julia Sagaseta. Siguiendo estos pensamientos, que invitan a un cambio de los parámetros de lectura de la danza, intentaré reflexionar sobre las preguntas expuestas, concentrándome en la observación de la experiencia perceptiva y sensorial de los movimientos que logra la artista a través del uso de sus objetos. Para ello, me basaré principalmente en los pensamientos de David le Breton, Alejandra Ceriani, Hubert Godard, Erika Fisher-Lichte, Javier Echeverría, André Lepecki y Gerald Sigmund.

DESARROLLO

Me parece importante, antes de entrar en el análisis de "CPR Practice", exponer un resumen de las investigaciones de Geumhyun Jeong. En su trabajo intercambia constantemente la relación entre su cuerpo y las cosas que la rodean. Realiza exposiciones mostrando los objetos con lo que ha venido trabajando: maniqués, aspiradoras, máquinas de ejercicios y de construcción, modelos anatómicos, cabezas de muñecos, consoladores, vaginas, bocas falsas, tubos de traqueotomía, tubos de bomba de pie y de catéter, pequeños drones y helicópteros controlados a distancia.

Dentro de sus obras resalta "Fitness Guide", donde muestra una serie de máquinas de ejercicios, activándolas en una actuación duradera.

Adapta una cabeza masculina de prótesis en una de las máquinas y la utiliza con acciones rutinarias que se transforman en movimientos eróticos, obsesivos y antagónicos. Otras creaciones son: "7ways", donde utiliza una aspiradora como compañera y "Oil Pressure Vibrator" en el que expone su romance con una excavadora industrial.

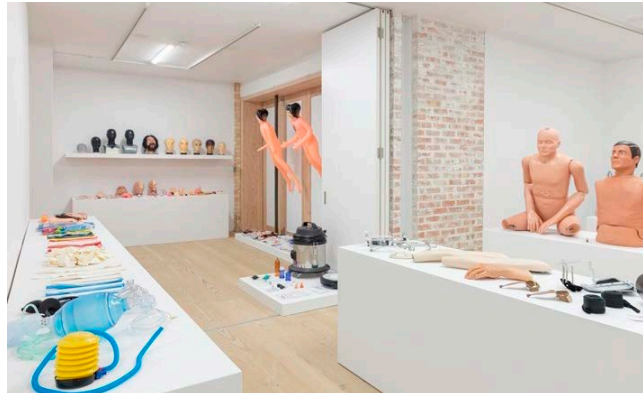


Figura 2

Presenta además conferencias performáticas y videos de sus exploraciones y procesos. Jeong, devuelve su energía a los objetos inanimados, colocando al cuerpo femenino como locus. Al mantener el control sobre sus accesorios y movimientos, cuestiona la tendencia



Figura 3

de representar a las mujeres como objetos pasivos, pero también, las situaciones que ella crea muestran a la mujer como víctima.

Su última creación es "CPR Practice", obra que tuvo la oportunidad de ver en el FIBA.17. El nombre de la performance nos da un primer acercamiento al contenido: "reanimación cardiopulmonar", un ejercicio para reanimar el corazón y los pulmones mediante masaje cardíaco y reanimación boca a boca. En efecto, al ingresar a la sala nos colocan en sillas alineadas en dos



Figura 4

filas a lo largo del espacio, una frente a la otra, y nos percatamos de un "personaje" que está echado en un colchón y se escucha su respiración dificultosa, revelando que está muy enfermo. Esto se observa también por la instalación de instrumentos clínicos que rodea al "personaje". Jeong inicia cruzando lentamente el pasillo y al llegar, se desviste ordenando muy tranquila su ropa hasta quedar desnuda. Ella se acuesta al lado de éste, lo cubre con una manta azul y coloca su cabeza sobre su pecho. Por un largo tiempo lo acaricia suavemente, primero con sus dedos, luego con las manos, rostro, y finalmente con sus senos. Todo esto

hasta que el "aparato CPR" anuncia que sufre un paro cardíaco. La intérprete intenta la práctica pero fracasa y el "personaje" finalmente deja de respirar. Conmovedor el final, donde Joeng queda sola con el "personaje muerto" y pide a los espectadores con su gesto, que se retiren. "CPR Practice" es una obra que trata sobre la vida, la muerte y el amor.

Debo confesar que al inicio no me di cuenta que el "personaje enfermo" era un maniquí de CPR. Está tan bien realizado que cuesta percatarse de que se trata de un muñeco. Pero, ¿quién es este maniquí para ella? ¿Es su amante? ¿Es ella misma intentando reflejarse en el espejo de la emergencia? Podrían ser ambos, tal vez ella misma nunca consideró la segunda opción. Aquí, resulta interesante preguntar, ¿motivó en el espectador asociaciones con sus propios recuerdos e imágenes?

Una coreografía puede tener múltiples interpretaciones, por lo tanto la comunicación con el público permite muchas asociaciones, auto referencias desde lo sensorial e intelectual propio y específico. La información visual genera en el espectador, una experiencia quines-tética, es decir, una sensación interna de movimientos en su propio cuerpo, que es inmediata. Al respecto, Fischer-Lichte (2011) nos dice: "Y es con la materialidad específica de su cuerpo movable y motor con la que el actor afecta de manera inmediata al cuerpo del espectador, lo "contagia", esto es, lo traslada también a él a un estado de excitación"⁵ Esto no implica que se excluya los procesos de generación de significado. En ese mismo sentido, Godard (2007) explica: "... es imposible hablar de danza o más en general del movimiento del otro sin recordar que se trata de una percepción particular, y que el significado del movimiento se actúa tanto en el cuerpo del bailarín como en el del espectador"⁶. Personalmente, no me interesó deducir quién era el maniquí, solo pensé que era alguien a quien amaba mucho. Lo importante es que logra motivar en los espectadores sus propias asociaciones gracias a sus movimientos.

¿Cómo crea Joeng sus movimientos? Gerard Siegmund (2003) comenta que Cunningham exploraba una danza distinta a la imitación y la mímica, en el sentido de una reproducción corpórea de impulsos anímicos, evitando la interioridad del movimiento. "El cuerpo redescubre de forma totalmente nueva en su potencial de movimiento. Sigue una lógica diferente a la de la imitación. Adquiere identidad solo a través de la fragmentación"⁷. Los movimientos propuestos por Joeng generan un lenguaje propio y particular que no se rige por lo establecido en las técnicas académicas, tampoco se asemejan a las modas de la danza contemporánea. Definitivamente, son movimientos anti-miméticos. No muestran una danza virtuosa ni exhibicionista, más bien se evidencia una investigación precisa y sincera, donde el cuerpo se amalgama con el muñeco y acciona con los otros objetos presentes, acciones físicas que se vuelven movimientos y que responden a las propias necesidades del contenido de la obra. José A. Sánchez (2013) lo explica muy bien: "El actor deber en primer lugar ser, no someterse a transformación alguna, en segundo lugar, actuar, es decir, ejecutar acciones, y no interpretar las palabras o los sentimientos creados por otros"⁸. Valoro la exploración y la búsqueda creativa de Geumgheing Joeng ya que revelan una propuesta que rompe con los modelos instituidos, logrando una propia identidad.

Por otro lado, Le Breton (1990) afirma: "Podríamos decir que la liberación del cuerpo solo será efectiva cuando haya desaparecido la preocupación por el cuerpo..."⁹. Así mismo, Susana Tambutti, piensa que "el cuerpo es hoy, en la danza, el problema"¹⁰. Sabemos que existe una cierta reticencia por parte de algunos sectores de la crítica, por la importancia de la aparición del cuerpo como objeto de la danza. Se teme perder la escritura en el espacio, al vacío, a la quietud, al no movimiento. Sin embargo, pienso que al mezclar e intercambiar con otras artes y la presencia de "ob-

jetos", como lo expone Joeng, nos ayuda a reflexionar la escritura coreográfica. La intérprete muestra la capacidad de aprovechar convenientemente los medios expresivos de su cuerpo y busca incorporar otros elementos que enriquecen la propuesta. Desarrolla una corporalidad en diálogo con los objetos, poniendo en conflicto su cuerpo en cada situación. Un cuerpo que no se esconde, sino que se muestra tal cual es. Su cuerpo es el punto de partida, pero reconocer el cuerpo no significa necesariamente que niegue el movimiento. También es cierto que la presencia de la artista es especial y considero que la consigue por sus entrenamientos como "bailarina", que la capacitan para generar su "cuerpo fenoménico como cuerpo energético"¹¹. Joeng conoce su cuerpo: los contrapesos, el equilibrio, los puntos de apoyos, la precisión y la calidad expresiva, estuvieron muy bien logrados, sin embargo, no sobresale la técnica, por el contrario, es un cuerpo inteligente que no cae en la imitación, ni en la representación.

Por lo expuesto, puedo afirmar que Joeng logra sus movimientos gracias a sus entrenamientos y a las acciones con los objetos, pero ¿cómo se expresa la relación de éstos con el significado? "(...) en la obra de arte no hay nada más allá de la relación entre significante y significado, sin perjuicio de que a un mismo significante se le puedan atribuir los más diversos significados"¹², señala Fisher-Lichte (2011). En el caso de "CPR Practice", lo interesante es el logro de la artista para dar vida al muñeco por medio de la manipulación y del contacto. Las capacidades motrices de la bailarina se combinan con el juego de posibilidades de los elementos. El contacto de Joeng con el maniquí es tan real que los cuerpos desaparecen y solo vemos a dos personas en un acto de amor que emociona, que nos estremece. El maniquí acaricia a Joeng ésta acaricia al maniquí. Por momentos no se sabe quién maneja a quién.

Ella le toma solo una mano y añade alma al muñeco, quien se convierte prácticamente en protagonista. La manipulación del muñeco y de los otros instrumentos, le da al cuerpo de Joeng una gramática particular que no la conseguiría sin éstos. Los objetos ayudan a la intérprete a encontrar una nueva forma de gesto y de expresión, rompiendo los límites de la representación y cambiando la percepción del espectador. Es como una niña solitaria acompañada por sus juguetes, en el sentido de cómo utilizan los niños los objetos, que los convierten en reales en su imaginación y en la nuestra. La manera como logra significar al maniquí es nuestro placer.

La obra evoluciona en un "in crescendo", desde la tranquilidad hasta el movimiento repetitivo y obsesivo, capaz de producir un efecto de realidad sumamente efectivo. En la primera parte, me interesaron los movimientos contenidos, generando micro-percepciones debido a las intensidades orgánicas de la intérprete. Por ejemplo en la desnudez, que aparte del efecto de desaparición que produce la imagen, aparece su naturaleza fisiológica por las pequeñas tensiones. Joeng domina los elementos cinéticos de las pequeñas danzas en sus contenciones, logrando así anular la temporalidad lineal de la representación. La organización de los músculos gravitatorios le permite el equilibrio, es decir, los "pre-movimientos"¹³ que ponen en juego tanto el nivel mecánico, como el nivel afectivo de su organización.

En la segunda parte, el ritmo cambia radicalmente. El "aparato CPR" anuncia un paro cardíaco y Joeng enloquece corriendo desnuda de un lado al otro para salvarle la vida al "enfermo". En este recorrido emergente, la intérprete utiliza la máquina resucitadora y otros instrumentos que son mecánicos. Las acciones se aceleran volviéndose movimientos obsesivos, repetitivos, exagerados en el tiempo, pero necesarios para colocarnos en su urgencia. Finalmente el sonido de la

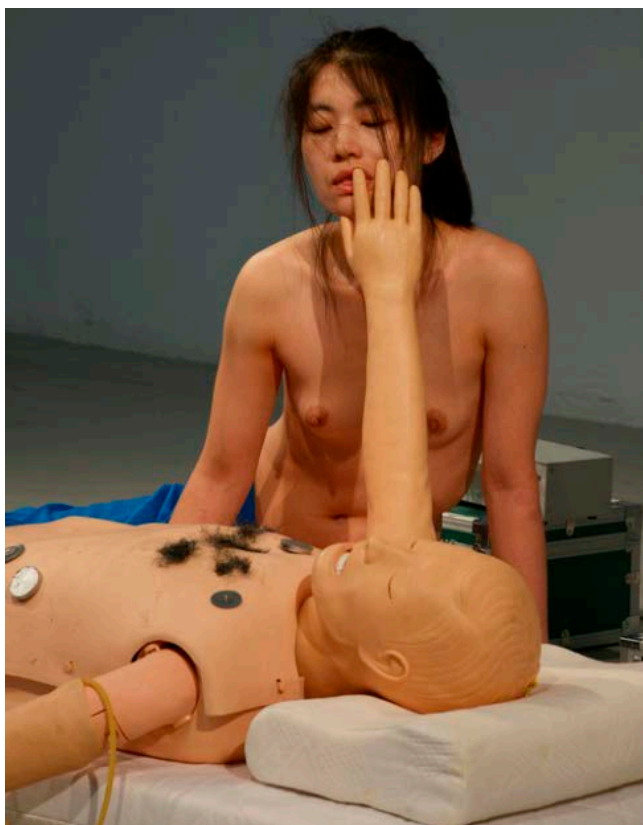


Figura 5

respiración baja hasta el silencio y el cuerpo de Joeng responde a ese ritmo; ella acelera al máximo su potencial para luego silenciarlo al igual que el maniquí.

¿Podría decir que el cuerpo de Joeng media entre el instrumento y la acción? ¿Es un cuerpo-interfaz? Gui Bonsiepe (1999), establece que la interfaz media entre el cuerpo, la herramienta y el objetivo de una acción: "la conexión entre estos tres campos se

produce a través de una interfase. Se debe tener en cuenta que la interfase no es un objeto, sino un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta (artefacto, entendido como objeto o como artefacto comunicativo) y objeto de la acción"¹⁴. Según esta descripción, el cuerpo de Joeng sería el medio entre la herramienta y el objeto de la acción, pero no llega a ser un cuerpo-interfaz como lo especifica Echeverría (2003): "La armonía cuerpo-interfaz tecnológica, si se logra, es condición necesaria del cuerpo electrónico..."¹⁵. El autor habla del "cuerpo electrónico"¹⁶ (tecnocuerpo) como parte del "tercer entorno"¹⁷, un cuerpo implementado por prótesis tecnológicas que le permiten acceder y ser activo en el tercer entorno. Considero que el cuerpo de Joeng, a pesar que es el medio para darle vida al muñeco y a otros instrumentos, no pierde sus características biológicas para convertirse en un cuerpo electrónico, más bien veo un cuerpo que está vivo, que no se desmaterializa, un cuerpo presente que manipula los objetos directamente para lograr su objetivo. Tampoco existe un cuerpo virtualizado en representaciones digitales, por lo que no hay variaciones materializadas que nos permitan tener otra visión del cuerpo. El cuerpo de Joeng como interfaz podría darse en otras de sus creaciones, donde utiliza ordenadores y su cuerpo interactúe con las máquinas y dispositivos, con su propia imagen virtual y con el sonido.

Lo interesante en "CPR Practice" es que se revela la presencia de un "cuerpo que piensa", como diría Badiou: "No como pensamiento atrapado en un cuerpo, sino como cuerpo que es pensamiento. Ése es el oficio de la danza: el cuerpo pensamiento mostrándose bajo el signo desvaneciente de una capacidad de arte"¹⁸. El cuerpo de Joeng frente a la materia rígida y sin gesto del objeto, llega a mostrarnos a un personaje frágil y nos convence que el muñeco está enfermo y nos conmovemos con su muerte. En ese sentido, Deleuze

(2002) comenta: "Se trata de producir en la obra un movimiento capaz de conmover al espíritu fuera de toda representación, se trata de hacer del movimiento mismo una obra, sin interposición, de sustituir representaciones mediatas por signos directos; de inventar vibraciones, rotaciones, giros, gravitaciones, danzas o saltos que lleguen directamente al espíritu"¹⁹. El cuerpo de Jeong, su desnudez, el grito silencioso, la ansiedad de la emergencia, la quieta soledad del final, son momentos que podríamos decir que el cuerpo se presenta "iluminado", término que observa Fisher-Lichte (2011) mencionando a Grotowski: "(...) la mente sólo se puede entender como "corporizada" y el cuerpo como "espiritualizado"²⁰. En ese sentido, la obra consigue transmitir un "placer poético" y un "placer estético", donde la energía, la expresión y la emoción, involucran al espectador. La obra conmueve también por su simpleza, que tal vez la consigue por su cultura occidental. Logra conciliar varios conceptos a la vez: lo físico, lo mental y lo espiritual. Al respecto Bill Viola, en una entrevista responde²¹: "Si trabajas a partir de la simplicidad, todo está abierto para el espectador, tanto las preguntas como las respuestas. Esto es algo que siempre le ha costado comprender a la cultura occidental". Pero además, el uso del maniquí le agrega un ingrediente importante a la obra, una magia en el sentido que lo expresa Henri Lefebvre (1983): "El saber también tiene su magia y puede sustituir la acción poética por una operación mágica —la posesión del objeto. Se trata aquí de la unidad del "sujeto" y del "objeto", pero *en acto* y no en la representación"²².

Antes de finalizar, me gustaría agregar que la obra propone solo el sonido de la respiración y del aparato que mide el pulso cardíaco. Podemos escuchar también los sonidos orgánicos de la misma intérprete. No hay necesidad de más. Una pieza prácticamente silenciosa, y justamente por eso consigue dar "densidad a los objetos"²³, logrando intensificar la atención del

espectador. Deleuze y Guattari (2008) al referirse al silencio y al reposo sonoro de una pieza, dicen que lo que se logra con esto es "el estado absoluto del movimiento"²⁴. En este sentido, considero otro acierto de la pieza, que nos revela la intensidad y el susurro del significativo de cada objeto y de su cuerpo.

CONCLUSIONES

Podría decir que "CPR Practice" es un buen ejemplo de danza performance porque se trata de una "danza viva" con un "cuerpo que piensa". Es una propuesta liminal que rompe con lo tradicional de la danza y que aporta una búsqueda interesante de arte de provocación. Combina varios lenguajes. No pretende contar una historia única, sino entregar una experiencia, en la que los espectadores son parte activa de la obra por "su presencia física, por su percepción y por sus reacciones"²⁵. Admiro el trabajo de Geumgyung Joeng por sus exploraciones en una línea de investigación clara, por su contenidos sobre los temas propios de la problemática de la mujer, y sobre todo, por cómo logra prolongar su cuerpo en los objetos, que producen una ampliación de las posibilidades expresivas del cuerpo, con una sensualidad, sensibilidad y magia que conmueve. Sus movimientos, en relación con los objetos, inspiran para examinar qué es "lo que nos mueve" a la hora de crear una danza, y no caer en el "cómo nos movemos". El indicio 34 de Nancy que cito en el epígrafe, es clave para entender que el cuerpo expresa el sentimiento y no lo que la razón quiere.

"CPR Practice" se ha incorporado en mi memoria y puedo decir que como espectadora, pude componer mi propio "poema" con los elementos del "poema" que tuve delante.

BIBLIOGRAFIA

BADIOU Alain, *La danza como metáfora del pensamiento*, en *Pequeño manual de inestética*, Buenos Aires, Prometeo, 2009.

BONSIEPE Gui, *Del objeto a la interfase*, Buenos Aires: Ediciones In Nito, 1999.

BUHELLI Elisa Pérez, *Cuerpos, Discursos y medios tecnológicos en la producción de danza contemporánea en Arte del Cuerpo Digital*. En *Nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas* de Ceriani Alejandra (compiladora), Editorial de la Universidad Nacional de La Plata (EduLp), 2012.

CERIANI Alejandra. *Proyecto Webcam danza: Una coreografía del gesto digital*. En *Terpsícore en Ceros y Unos: Ensayos de Videodanza*. Editorial: Manantial, Bs As, 2009

DELEUZE Gilles, *Diferencia y Repetición*, Buenos Aires, Amorrortu, 2002.

ECHEVERRIA Javier, *Cuerpo electrónico e identidad en Arte, Cuerpo, tecnología*. Edic. Universidad Salamanca, 2003.

FISCHER-LICHTE Erika, *Estética de lo performativo*. Madrid, Abada editores, 2011.

GODARD Hubert *El gesto y su percepción en Cuaderno de Danza*, (2007). Disponible en: <http://www.raco.cat/index.php/EstudisEscenics/article/viewFile/253945/340731>

GLUSBERG Jorge, *Los hechos mágicos* (La realidad del deseo: p.3) Tomado de: *el arte de la performance*, Editorial de Arte Gaglianone, 1986. [Www.damiantoro.com](http://www.damiantoro.com)

ICLE Gilberto, *Estudios de la presencia: modos de inves-*

tigar en las artes escénicas(universidad federal de Rio Grande do Sul- Brasil)

LE BRETON David, *Antropología del cuerpo y modernidad*, nueva visión Bs. As 2002. Cap.1/3/6,1990. Disponible en: https://www.academia.edu/8816319/antropolog%C3%ada_del_cuerpo_y_modernidad_-_dauid_le_breton

LEFEBVRE Henri, *La presencia y la Ausencia. Contribución a las teorías de las representaciones*. Fondo de Cultura Económica, México, D.F. 1983.

LEPECKI André, *Agotar la danza. Performance y política del movimiento*, Barcelona, Cde, 2008.

NANCY Jean Luc, *58 indicios sobre el cuerpo*. Disponible en: http://www.medicinayarte.com/img/58-indicios-sobre-el-cuerpo_nancy.pdf

SAGASETA Julia, *Recorrido por nuestra escena tecnológica*(IUNA)

SIEGMUND Gerald, "El problema de la identidad en la danza contemporánea: del arte de la imitación al arte de la acción" en *Cuerpos Sobre Blanco* de Sánchez José Antonio y Conde-Salazar Jaime (Editores). Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha: Comunidad de Madrid, 2003.

SÁNCHEZ José A., *Prácticas de lo real en La Escena Contemporánea*. Capítulo *La irrupción de lo real*. Madrid, Visor, 2013.

BILL Viola sobre lo *Invisible* temporalidad y trascendencia -entrevista a Bill Viola, (consultado el 10 de enero, 2018) Disponible en: <https://www.caimanediciones.es/entrevista-bill-viola-caiman-cdc-22-dic-2013/>.

NERUDA Pablo, *Confieso que he vivido*, Memorias. (Consultado el 20 de Enero, 2018) Disponible en: <https://es.slideshare.net/ositopuchi/confieso-que-he-vivido-memorias-pablo-neruda>

Notas

1. Lepecki André, 2008. *Agotar la danza. Performance y política del movimiento*, Barcelona, Cdel. (p.24)
2. Siegmund Gerald, 2003 "El problema de la identidad en la danza contemporánea: del arte de la imitación al arte de la acción" en *Cuerpos Sobre Blanco*. (pp.56,57)
3. Buchelli Pérez Elisa, (2012) *Cuerpos, discursos y medios tecnológicos en la producción de danza contemporánea* en *Arte del cuerpo digital, Nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas* de Ceriani Alejandra (compiladora), (p.39)
4. Sagaseta Julia, *Recorrido por nuestra escena tecnológica* (IUNA)
5. Fischer-Lichte Erika (2011) *Estética de lo performativo*. Abada Editores, Madrid, (p.167)
6. Godard Hubert (2007). *Gesto y su percepción*, en *Cuaderno de Danza* (p.340)
7. Siegmund Gerald (2003), *El problema de la identidad en la danza contemporánea: del arte de la imitación al arte de la acción*, en *Cuerpos Sobre Blanco* (p.56)
8. Sánchez José A. (2013), *Prácticas de lo real en la Escena Contemporánea*. Capítulo *La irrupción de lo real*. Madrid, Visor, (p.109)
9. Le Breton David (1990) *Antropología del cuerpo y modernidad*, Nueva Visión bs. As, 2002. (p.139)
10. Ceriani Alejandra. *Proyecto Webcamdanza: Una coreografía del gesto digital*. Capítulo: El trabajo del gesto.
11. *Ibíd.*, cita 7 (p.203)
12. *Ibíd.*, cita 7 (p.35)
13. Para mayor información sobre el concepto de "Pre-movimiento", consultar *Cuaderno de Danza, El Gesto y su percepción* de Godard Hubert (2007) (p.338). <http://www.raco.cat/index.php/estudiosescenics/article/viewfile/253945/340731>
14. Gui, Bonsiepe. (1999). *Del objeto a la interfase*, Buenos Aires: Ediciones In nito, p. 17.
15. Echevarría Javier (2003), *Cuerpo electrónico e identidad*. Ediciones Universidad Salamanca (p.18)
16. Para ampliar el concepto de "Cuerpo electrónico", consultar "Cuerpo Electrónico e Identidad" de Javier Echeverría. Ediciones Universidad de Salamanca, España. (pp.13-29)
17. *Ibíd.*, cita 18, para ampliar el concepto de "Tercer entorno", (p.13-29)
18. Badiou Alan (2009) *La danza como metáfora del pensamiento*, en *Pequeño manual de Inestética*, Buenos Aires, Prometeo (p.150)
19. Deleuze Gilles (2002), *Diferencia y Repetición*. Buenos Aires, Amorrortu, 2002 (pp. 31-32)
20. *Ibíd.*, cita 7, (p.170)
21. Entrevista a Bill Viola, (consultado el 10 de enero 2018) <https://www.caimanediciones.es/entrevista-bill-viola-caiman-cdc-22-dic-2013/>
22. Lefebvre Henri, 1983 *La presencia y la ausencia. Contribución a las teorías de las representaciones*. Fondo de cultura económica, México, D.F. (p.259).
23. *Ibíd.*, cita 3 (p.98)
24. *Ibíd.*, cita 3 (p.101)
25. *Ibíd.*, cita 7 (p.65)

Proceso de virtualización como nuevas posibilidades para el cuerpo.



Paula Zita Espinoza Valencia

z.espinoza@zitbart.com

Maestría en Teatro y Artes Performáticas
Universidad Nacional de las Artes
(UNA)

Resumen

En el siguiente informe se abordará el tema del cuerpo y su traslado hacia la virtualización de la puesta en escena con nuevos medios. Cómo el cuerpo, material actualizado unido a una interfaz se modifica y muta hacia la inmaterialidad como cuerpo virtual, ya sea imagen, video, sonido, impulso eléctrico, y le otorga nuevas posibilidades de ser. Además, situaremos al gesto como eje fundamental de este proceso. Asimismo, mediante la obra Personare de Ivani Santana, analizaremos cómo este proceso de virtualización rompe con oposiciones dicotómicas establecidas culturalmente.

Abstract

The following report is about the subject of the body and its transfer towards virtualization in staging with new means. The way in which the updated material body linked to an interface is modified and mutates towards immateriality as a virtual body, be it image, video, sound, electrical impulse, and gives it new possibilities of being. In addition, we will place gesture as the fundamental axis of this process. Also, by means of the performance Personare by Ivani Santana, we will analyze how this process of virtualization breaks with culturally established dichotomous oppositions.

Resumo

No seguinte relatório vamos tratar o tema do corpo e sua transferência para a virtualização da cena com novos mídias. Como o corpo, material atualizado ligado a uma interface é modificado e muta para a imaterialidade como um corpo virtual, já seja imagem, vídeo, som, impulso elétrico, e lhe outorga novas possibilidades de ser. Além disso, colocaremos o gesto como o eixo fundamental deste processo. Não obstante, através do trabalho Personare de Ivani Santana, analisaremos como esse processo de virtualização quebra com oposições dicotômicas culturalmente estabelecidas.

Introducción

Desde hace un tiempo, los espectadores buscan ir más allá de las posibilidades clásicas de la puesta en escena¹ y apuntan hacia una experiencia que cumpla con las expectativas del mundo contemporáneo. En este contexto, donde a diario convivimos con los veloces avances científicos, es que el arte toma parte de los medios tecnológicos para alcanzar renovadas y múltiples direcciones. Esta amplitud de variables es la que ha permitido que las nuevas formas artísticas se potencien en cuanto a sus mundos posibles.

Ya lo dice Machado (2004) al referirse a la incorporación de las nuevas tecnologías en el arte: "Si todo arte es hecho con los medios de su tiempo, las artes electrónicas representan la expresión más avanzada de la creación artística actual y aquella que mejor expresa sensibilidades del hombre en el cambio al tercer milenio" (p. 85)

Junto a la incorporación de un mundo objetual tecnológico, los nuevos medios y la interacción en todos sus planos, nacen nuevas iniciativas escénicas que contemplan una cercana retroalimentación creativa entre artistas, dispositivos y espectadores, donde se propone y se reacciona en un constante *feedback*. En este intercambio, la linealidad pierde forma, se multiplican las potencialidades, los entornos se modifican y se da paso a lo virtual y lo actual. El acto mimético de antecedente platónico se ve transfigurado y aumentado con la creación de nuevos espacios de realidad.

Para comprender esta idea, se vuelve fundamental acercarnos a algunos conceptos básicos. Primero situaremos a los **nuevos medios** desde la definición que da Machado (2004) al *media art* o *artemidia*, términos "usados hoy para designar formas de expresión artística que se apropian de recursos tecnológicos

de los medios y de la industria del entretenimiento en general, o intervienen en sus canales de difusión, para proponer alternativas cualitativas" (p. 84). Estas alternativas son incorporadas en su estado original o de manera reinventada para lograr otras finalidades, por ejemplo, una cámara en su estado original registra imágenes, pero si es utilizada como interfaz de captación de movimiento que permita generar una reacción en otro dispositivo, ya está superando su utilidad primera. Es precisamente este tipo de incorporaciones y reestructuraciones las que permiten que se extienda una nueva y amplia gama de posibilidades escénicas, donde lo virtual entra en dinamismo.

Ahora, comprendamos lo **virtual** como un conjunto problemático que existe en potencia, pero que requiere de un proceso de actualización, es decir, de una solución, para llegar a ser real en un espacio y tiempo determinado. Dice Lévy (1999) que "el sentido común hace de lo virtual, imperceptible, complementario de lo real, tangible, y que esta aproximación nos da un indicio que no se debe despreciar: lo virtual, a menudo <<no está ahí>>" (p. 13).

Por el contrario, la **virtualización** corresponde a un proceso inverso, donde lo actual se traslada a lo virtual, y cuya consecuencia no es la irrealidad, sino la mutación de la identidad. Complementamos la idea con el siguiente fragmento:

[...] la virtualización hace más fluidas las distinciones instituidas, aumenta el grado de libertad y profundiza un motor vacío. Si la virtualidad no fuera más que el paso de una realidad a un conjunto de posibles, sería desrealizante. Sin embargo, implica tanta irreversibilidad en sus efectos, indeterminación en sus procesos e indeterminación en sus esfuerzos como la actualización. La virtualización es uno de los principales vectores de la creación de realidad. (Lévy, 1999, p. 13)

Este proceso de virtualización es en el que nos enfocaremos, precisamente donde lo actual, lo resuelto, deviene en posibilidad; en este caso específico, en una posibilidad digitalizada, donde el cuerpo humano concreto muta a una nueva versión de sí desmaterializada, potencialmente infinita, descriptible matemáticamente por un valor numérico y programable por su valoración algorítmica. En este proceso, comprenderemos a las **interfaces** gestuales o de rastreo como principal sistema de relación entre cuerpo humano, artefacto y objeto de acción. Éstas se basan en la detección del movimiento, del gesto. El cuerpo está unido al artefacto y el usuario en su experiencia siente que directamente su movimiento tiene el poder de accionar o de transformar, de interactuar en tiempo real con el entorno como si no hubiese mediación.

El gesto

Hemos visto, entonces, que para que la interacción entre el intérprete, el artefacto y el objeto de acción se lleve a cabo, es necesaria una interfaz, ésta, que es la intermediaria, precisa al **gesto** para poder generar una relación entre el ejecutante y los software o hardware. Podemos citar a Marcel-lí Antúnez Roca (2011) cuando se cuestiona qué es lo que vincula el cuerpo y el sensor.

Precisamente el gesto. Para hablar de interfaces conviene pensar en sus gestos. En la mirada, el gesto de la mirada emulado por una cámara, o por qué no el gesto del hablar que capta aquí el micrófono. O podemos entender el gesto completo del cuerpo que utilizo ahora con este dreskeleton. (video: 6'5"- 6'28")

Cada elemento que participa de la interacción no tienen sentido alguno sin la intervención del gesto. En-

tonces se torna necesario comprenderlo “como un movimiento del cuerpo o de un instrumento unido al mismo, para el cual no se da ninguna explicación causal satisfactoria” (Flusser, 1994, p. 10) Esta explicación ‘causal satisfactoria’ tiene relación en el significado de éste, sin embargo para este estudio particular tomaremos al gesto, tal como lo hemos referido, pero no indagaremos en su significado simbólico ni en lo que Flusser entiende por *acordamiento*, sino en la continuidad de dicho gesto como movimiento que se desplaza desde el cuerpo hacia la virtualización. Es decir, no desde el punto de vista de la decodificación inmediata del espectador, sino de la decodificación del sistema tecnológico que percibe el gesto y lo procesa, para la posterior interpretación completa del espectador.

Por consiguiente, el gesto representa el eje fundamental, es aquel que da impulso al proceso de virtualización. El accionar del gesto activa una interfaz, ésta se conecta a un software que analiza y procesa los datos obtenidos permitiendo controlar, por ejemplo, imagen y sonido en tiempo real. Cuando Marcel-lí Antúnez acciona sus interfaces ortopédicas produce una hibridación corporal a través de una mediación tecnológica, su gesto modifica las realidades, haciendo que su cuerpo trascienda hacia un plano digital, de cuyo proceso surgen nuevas expresiones, ya sean sonidos, imágenes o videos. Y así como su gesto tiene efectos sobre un sistema computacional, su cuerpo debe aprender a modificar sus propios gestos en función de optimizar la comunicación con sus controladores y obtener como resultando un *feedback* de retroalimentación entre las partes participantes.

Todo este nuevo sistema comunicacional entre humano y máquina deviene en un replanteo de los límites del cuerpo.

Posibilidades para el cuerpo

Cuando la estructura material de nuestro cuerpo tiene la posibilidad de salirse de sus parámetros limitantes, entonces surgen nuevas posibilidades para su trascendencia y expansión. Podemos citar a Paula Sibila (2005) cuando dice: “La materialidad del cuerpo se ha convertido en un obstáculo que debe ser superado para poder sumergirse libremente en el ciberespacio y vivenciar el catálogo completo de sus potencialidades” (p. 101). Los nuevos medios ofrecen una gama de aristas a las realizaciones escénicas y a las formas de interconexión entre artistas, artefactos y espectadores. Se despliega entonces para la puesta en escena un mundo de potenciales realidades: “Pero no menos cierto es que estas posibilidades que abre el desarrollo tecnológico parecen instaurar relaciones inéditas en el campo de la vinculación entre los sujetos” (Zuzulich, 2010).

Nuestra forma de comunicación y de estar en el mundo se modifica con la mediación de un elemento tecnológico, y la virtualización del cuerpo permite que éste se expanda más allá de sus fronteras; la carne, la piel, la ropa ya no son la barrera que separa al ser del entorno. El cuerpo puede ser desmaterializado y fragmentado, como una extensión de su propia configuración. Del mismo modo, el gesto como acción va más allá de las fronteras de la piel, como se refiere Don Ihde (2004): “El sentido del cuerpo actual, situado aquí y ahora, incluso sin extensiones materiales de ningún tipo, trasciende los límites físicos” (p. 22). Por tanto, la energía y el sentido del gesto traspasan lo sensorialmente perceptible. Esto, en nuestra vida cotidiana, sucede sin necesidad de una interface, pero para el arte contemporáneo la tecnología permite que esta trascendencia corporal sea perceptible por el emisor del gesto, como por otros receptores, ya sea como una mutación visual lumínica en forma de píxeles, como ondas sonoras o como impulsos eléctricos que generan otros efectos.

Asimismo, la percepción sensorial de los espectadores también rebasa los límites fronterizos de sus propias capacidades, pudiendo captar información que de no ser mediada tecnológicamente pasaría inadvertida.

Rupturas dicotómicas

Por otra parte, podemos decir que este tipo de experiencias constituye una ruptura de las dicotomías que culturalmente parecen antagónicas: presente-ausente, virtual-actual, cercano-lejano, íntimo-público, micro-macro. Para este estudio puntual utilizaremos la Obra *Personare*.

[...] propuesta de coreografía telemática que dirige la investigadora brasileña Ivani Santana, un espectáculo de danza en red con la participación de bailarines y músicos de Santiago, Salvador de Bahía y Lisboa. Esta puesta en escena problematiza en los conceptos de “presencia”, “ser” e “identidad”, en este caso a través de bailarinas que estarán en uno y otro lugar dando cuerpo a esta performance interactiva. (Cori, 2013).

En esta propuesta, cada bailarina se encuentra en un país distinto, conectadas a sensores que captan sus emisiones orgánicas y acústicas, que luego son procesadas por un software y retornadas en imágenes y sonidos en tiempo real. Además posee un fragmento de proyección de imagen programada a través de Kinect.

Veamos cómo en esta obra las dicotomías son desplomadas

- Presente-ausente: la corporalidad de las tres bailarinas se encuentra presente en la obra, cada una en su país. Para el espectador que se encontraba,

por ejemplo, en Brasil, una de las intérpretes estaba ahí como humano actualizado en su misma realidad. Sin embargo, las otras dos bailarinas, a pesar de estar físicamente ausentes, sí estaban presentes, pero de una forma virtual perceptible a los sentidos, como imagen y sonido.

- Virtual-actual: del mismo modo, la obra propone un entrecruzamiento entre las posibilidades de lo virtual de un cuerpo y su forma actualizada. Ambas representaciones de un mismo cuerpo en un mismo tiempo y espacio, configuran una realidad que es, al mismo tiempo, material e inmaterial. La proyección que se generó a través de Kinect también aporta a este universo de virtualidad, donde el cuerpo es deconstruido, desmaterializado y transformado en imagen visual con características completamente desiguales al cuerpo original.
- Cercano-lejano: el procedimiento de la danza telemática permite que la obra suceda de manera interactiva entre personas que se relacionan a distancia. Por tanto, en la experiencia de esta obra lo que se supone de antemano como un ente lejano rompe con la unidad de espacio; un sonido, un gesto, suceden en una misma escena frente a los ojos del espectador, ahí ante él están las tres bailarinas, y el tiempo que tardarían en estar las tres presentes como cuerpos actualizados no existe ante la posibilidad de tenerlas como estructuras digitalizadas, lo que constituye una simultaneidad espacio-temporal.
- Íntimo-público: la amplificación de los sonidos del cuerpo constituyen la ruptura de lo íntimo trasladado hacia lo público. Aquellos sonidos orgánicos que son tan intrínsecos que ya nos resultan imperceptibles, por ejemplo el roce de la piel, la garganta al tomar agua o la respiración de las intérpretes,

por mencionar algunos.

- Micro-macro: como en la ruptura de lo íntimo y lo público, la amplificación y el traslado de lo analógico a lo digital permite hacer de lo pequeño y/o privado algo magnificado, incluso fragmentado. La bailarina en Chile, al poner un micrófono de contacto en su abdomen puede ampliar los sonidos del intestino, en otro momento la proyección muestra los pies de la bailarina brasilera en un primer plano, mientras en Portugal junto con la mezcla de los sonidos de las otras dos bailarinas se amplifica su respiración. Todas estas acciones fueron en un mismo espacio temporal interactuando en una escala micro y macro a la vez.



Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=24q1t-BKHZrY_fig_02

Conclusiones

En el estado actual del arte contemporáneo, el cuerpo ya no se presenta únicamente como una estructura con limitaciones físicas, el traslado del cuerpo material-actualizado hacia el inmaterial-virtualizado, genera una gama de posibilidades que desprenden la corporalidad de su estado restringido y lo expande hacia

sus potencialidades como forma digitalizada.

Las barreras en todos los sentidos pierden validez y las oposiciones dicotómicas que entendemos culturalmente como elementos opuestos se desestructuran, pudiendo convivir en un mismo plano espacio temporal cuerpos presentes y ausentes, en estado material o inmaterial, completos o fragmentados. Igualmente, lo micro puede ser al mismo tiempo macro y lo privado, público.

Toda la apertura de posibilidades que nos ofrece el proceso de virtualización del cuerpo hace de la puesta en escena una experiencia de conectividad entre ejecutante de la acción, dispositivo, interfaz, software-hardware y espectador. El cuerpo no sólo permanece en sus fronteras, por el contrario, trasciende para expresarse en nuevos estados, multiplicarse, permanecer, mutar, etc. En el centro de la interacción está el gesto como activador y conductor del movimiento libre e intuitivo, donde la tecnología le permite expandirse, además de contribuir a dar sentido estético al discurso.

Bibliografía

- Cori, R. (2013). *Personare- DICREA 2013*. Dicrea: Universidad de Chile. Recuperado de: <http://dicrea.uchile.cl/obras/personare-2013/>
- Flusser, V. (1994). *Los gestos. Fenomenología y comunicación*. Barcelona, España: Herder.
- Ihde, D. (2004). *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías- nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona, España: UOC.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona, España: Paidós.
- Machado, A. (2004). *Arte y medios: aproximaciones y*

distinciones. *La Puerta FBA. n.1*, 84-93. Recuperado de: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/20001>
Antúnez Roca, M. (2011). *Protomembrana-subtítulos en español*, Marcel- lí Antúnez Roca. Video en Vimeo. Recuperado de: <https://vimeo.com/19396246>

Sibilia, P. (2005). *El hombre postorgánico. Cuerpo subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.

Zuzulich, J. (2014). *5.5 Videoperformance*. Buenos Aires, Argentina: Arte x Arte.

Zuzulich, J. (2010). Una tensión productiva: performance y tecnología. *Cibertronic*. Número 6. Recuperado de: <http://www.untref.edu.ar/cibertronic/tecnologias/nota5/nota5.html>

Notas

1. Tomaremos el término para referirnos al conjunto de los medios escénicos que se desarrollan en el teatro, danza, performance o artes vivas.

Cuerpo-máquina: vínculo en la acción



Nilda Rosemberg

rosnil70@hotmail.com

Maestría en Teatro y Artes Performáticas
Universidad Nacional de las Artes
(UNA)

Resumen:

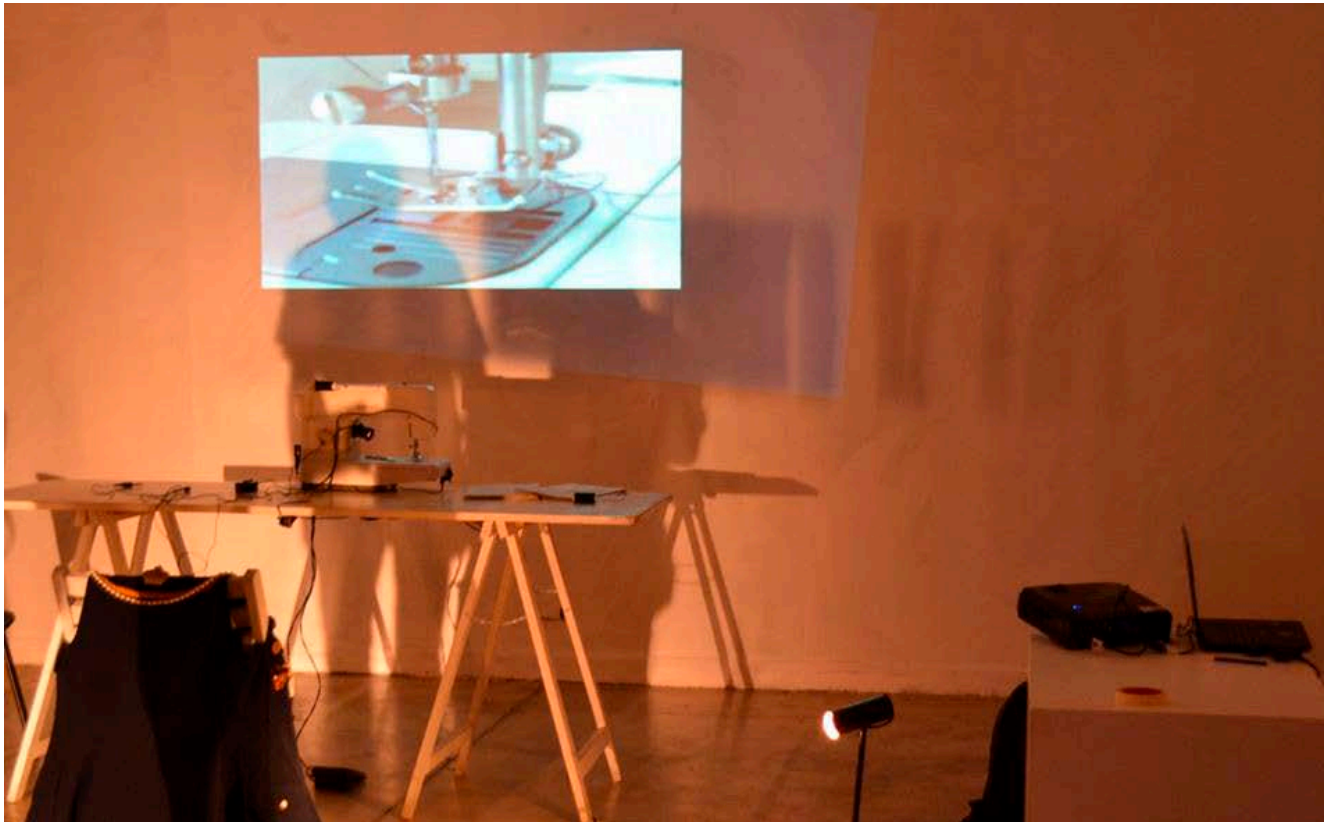
Rosemberg-Singer-Astobiza es una pieza performática que surge desde el deseo de generar una crítica al *Método de Bordados Singery* pone en funcionamiento para ello una serie de relaciones que involucran a los cuerpos como instrumentos operativos para accionar máquinas en un tiempo-espacio definido. Mediante la utilización de la tecnología podemos generar preguntas a este sistema de control social. Los cuerpos traducen sus relaciones al espacio: con las máquinas, con los recursos digitalizados (sonidos e imágenes) y asimismo con los otros cuerpos y son los gestos estéticos a través del lenguaje tecnológico los que logran descubrir de un nuevo modo el "objeto" que expresan.

Abstract

Rosemberg-Singer-Astobiza is a performance art piece that emerges from the desire to generate a critic to the Singer's embroidery method and for that, puts in functioning a series of relationships that involve the bodies like operating instruments to operate machines in a defined time-space. Through the utilization of technology we can make questions to this social control system. The bodies translate their relations to the space: with the machines, digitalized resources (sounds and images) and likewise with the other bodies and the esthetic gestures through the technologic language which get to discover in a new mode the "object" which express.

Resumo

Rosemberg-Singer-Astobiza é uma peça performática que surge do desejo de gerar uma crítica do Método do Bordado Singer e põe em funcionamento uma série de relacionamentos que envolvem corpos como instrumentos operacionais para accionar máquinas em um tempo-espço definido. Por meio da utilização da tecnologia podemos gerar perguntas a este sistema de controle social. Os corpos traduzem suas relações ao espaço: com as máquinas, com os recursos digitalizados (sons e imagens) e assim mesmo com os outros corpos e são os gestos estéticos através da linguagem tecnológica os que conseguem descobrir de um novo modo o objeto que expressam.



“Las manos se encuentran en la superficie de los objetos, cuando los entienden, y en ellos cuando los investigan. Así pues, investigar es más profundo, aunque menos objetivo que entender. Cuando se investiga se está dentro, se está atado al objeto de la investigación.”

“La actitud cotidiana es lo que pone el antes y el después en el cuerpo, el tiempo en el cuerpo, el cuerpo como revelador del término.

La actitud del cuerpo pone al pensamiento en relación con el tiempo, que es como un afuera infinitamente más lejano que el mundo exterior.”

Vilém Flusser, *Los gestos, fenomenología y comunicación*

Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo, estudios sobre cine 2*

Rosemberg-Singer-Astobiza es una pieza performática creada en la Ciudad de Buenos Aires a mediados de 2015, en la cual dialogan cuerpos, máquinas y tecnologías. Atravesados por el deseo de generar una crítica al *Método de Bordados Singer*, Guillermo Astobiza (músico y compositor con medios electroacústicos) y Nilda Rosemberg (artista visual, performer), pusimos en funcionamiento una serie de relaciones involucrando nuestros cuerpos como instrumentos operativos para accionar las máquinas en un tiempo-espacio definido. A partir de la segunda función, se sumó al equipo de trabajo Fernando Gutiérrez Rincón (operador de imágenes).

Nuestro interés está centrado en afectar la percepción de este sistema de bordado que da instrucciones precisas sobre el uso de los materiales y el comportamiento de los cuerpos para quienes deseen elaborar correctamente una pieza textil. En simultáneo esta *performance* es un gesto estético en memoria de Celia (madre de una de las integrantes del grupo), que era costurera y se negaba a trabajar a partir de los, así llamados, “métodos correctos” para estas ejecuciones.

¿Es posible re-contextualizar el vínculo entre la memoria afectiva, las máquinas y los programas digitales, y hacer que la experiencia generada desde el cuerpo atraviese el sentido y lo construya?. Para acercarnos a esta pregunta pensamos la práctica con ayuda de la teoría y, a partir de ella, organizamos los ejes desde los cuales analizaremos esta obra: el cuerpo, el uso de tecnologías específicas del bordado, del sonido y de la imagen, la mediación digital y el modo particular en que esta acción afecta al espacio y al tiempo en el cual se desarrolla.

Cuerpos-acciones-tecnologías en un espacio-tiempo

En *Antropología del Cuerpo y la Modernidad*, Le Bretón (2002) propone la idea del cuerpo como una construcción simbólica más que una realidad en sí misma. Como

dice este autor: "El cuerpo parece evidente, pero nada es finalmente más inaprehensible que él." (p. 14) Pensarlo entonces desde un espacio de reciprocidad con los dispositivos tecnológicos nos abre un amplio espectro. Lo corpóreo funciona en nosotros como un canal de vinculación; "es similar a un campo de fuerza en resonancia con lo cercano". (Le Breton, 2002, p. 85), construye una constelación de sentidos que se reconfigura constantemente en el diálogo de movimientos, gestos, engranajes y contenidos teóricos.

En uno de los capítulos del libro *Los gestos, fenomenología y comunicación*, Vilém Flusser (1994) reconoce las manos como elemento principal en el gesto del hacer:

Las manos son algo monstruoso, pues su avidez insaciable, su curiosidad activa resultan subversivas para cualquier orden. Producir significa sacar el objeto en cuestión de su contexto para ponerlo en otro, significa cambiarlo ópticamente. (p. 57).

Los diálogos entre cuerpos y máquinas comienzan en las yemas de los dedos, y desde ahí, todo nuestro cuerpo avanza.

Proponemos el bordado, el sonido y la imagen como traducciones y transformaciones que se manifiestan en la acción. Cada una de ellas se compone de caracteres específicos que más adelante iremos desarrollando, pero la obra toda es un gesto complejo que se expande más allá de la materialidad, un territorio para percibir y vivenciar: "...son encuentros que remueven de modo mucho más amplio y profundo nuestra noción de ser, procesos que involucran prácticamente todos nuestros deseos e imaginaciones". (Don Ihde, 2004, p. 14).

La materialidad del bordado

Manipular el *Manual de Bordados Singer* (un ejemplar original que data de 1929), desprender sus hojas y usarlas como soporte para bordar es la primera tarea de esta performance y consiste en un procedimiento de reescritura. El uso de un recurso tecnológico sirve como dispositivo para generar un comentario acerca de lo que, en palabras de Michel Foucault, llamamos *tecnología política del cuerpo* que

prolonga la metáfora mecánica en los primeros movimientos del cuerpo y racionaliza la fuerza del trabajo que el sujeto debe proporcionar, coordina en las instituciones (fábricas, escuelas, cuarteles, hospitales, prisiones, etc.) la yuxtaposición de los cuerpos según un cálculo que debe lograr la docilidad de los sujetos y la eficacia esperada por la acción emprendida. Objetos entre otros objetos caracterizados sólo, quizá, por una relatividad mayor, por el hecho de que es el cuerpo humano y, por lo tanto, es tributario de una inalienable subjetividad. El cuerpo está sometido al principio de un ordenamiento analítico que se esfuerza por no omitir ningún detalle. (Le Breton, 2002, p. 79-80).

De acuerdo con las instrucciones que aparecen en el citado manual las bordadoras debían hacer un uso "correcto" de su cuerpo, expresado por el *Singer Swing Machine Company* (1929), de la siguiente manera:

La ejecutante debe guardar una postura correcta y natural; el cuerpo debe mantenerse vertical sobre el asiento y la cabeza ligeramente inclinada sobre el trabajo. Los brazos deben estar bien abiertos, con los antebrazos descansando en todo su largo sobre la mesa de la máquina. (p. 5).

Según este texto, las bordadoras debían poner su

atención también en seguir los detalles, pues la realización de sus tareas no debía apartarse del modelo diseñado. "Por regla general, para obtener igualdad y perfección, es menester calcar los dibujos o trazarlos directamente sobre la tela, con mucha prolijidad..." (p. 7). La preparación y realización de estas labores implicaba una disciplina que proponía, tal como el "*método Ford*", pensar el cuerpo como una máquina alineada a un sistema de producción. La apropiación del *Manual de Bordados* que proponemos está cargada de un fuerte contenido político: es, sin más, una declaración de libertad frente a un instructivo que intenta modelar el cuerpo de quien lo realiza.

La presencia expansiva del sonido

En esta performance suceden al mismo tiempo el bordado, el sonido y la imagen. La máquina de coser propuesta por nosotros tiene adheridos tres micrófonos: un micrófono piezoeléctrico¹ de una pulgada de diámetro ubicado en la zona del motor para los sonidos graves. Otro micrófono, también piezoeléctrico aunque de menor superficie de contacto en el sector donde percute la puntada, destinado al registro de los sonidos medios, y un tercer micrófono electret² montado sobre el pie de la aguja para captar los sonidos agudos.

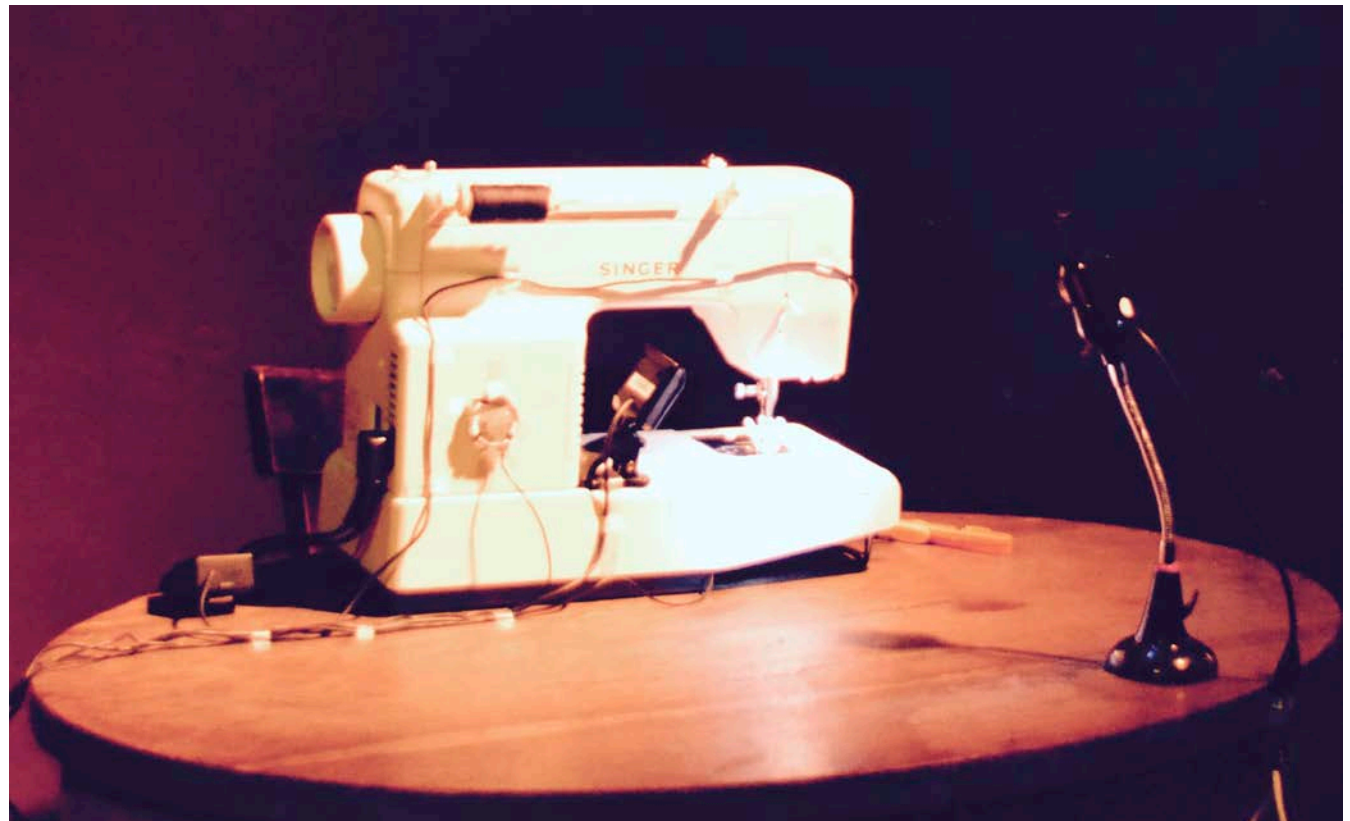
Se ponen así en juego tres procesos: captar, procesar y amplificar los sonidos digitalmente componiendo en simultáneo. Para ello, se utiliza una placa de sonido (que convierte la señal analógica de los micrófonos a digital), una pc portátil y software DAW (*Digital Audio Workstation*).

La forma pre-acordada se basa en una estructura principalmente evolutiva, que se articula en tres momentos. En el primero de ellos (A), los movimientos de la bordadora involucran sólo las manos, son más sutiles y responden a una mimesis formal

en relación con el diseño impreso en la página del *Manual* que se está utilizando en ese momento; a su vez los sonidos tienen variaciones tímbricas en base a líneas de retardos (filtros digitales). En un segundo momento (B), los brazos de la bordadora comienzan a sumarse en la generación de su tarea; el tiempo de bordado en cada página es más prolongado y aparecen movimientos circulares de las hojas, que ofician como base a las puntadas. Estos gestos tienen el carácter de comentarios de la información que aparece impresa en las páginas del *Manual*. En esta instancia, las líneas de retardo son perceptibles, es decir que escuchamos el *original* y sus repeticiones. En un tercer momento (C) se llega al clímax: la acción involucra todo el cuerpo de la bordadora; ella genera los movimientos desde su torso, su cabeza, sus caderas, y estos repercuten simultáneamente en los gestos de las manos. El bordado ya no es una mimesis ni un comentario: expresa ahora un nuevo criterio, da cuenta de un método que ese cuerpo particular genera en torno a las materialidades con las que cuenta. Los sonidos provenientes de los micrófonos modulan grabaciones preexistentes.

Este criterio de organización consiste en articular factores de separación-enlace entre dos sonidos o estructuras que son lo que permitirá dar fluidez, unidad de sentido, organicidad al discursos sonoro. (Saitta, 2002, p. 36).

En diálogo con esta propuesta de Saitta, las ideas A, B y C, que guardan distintos grados de cercanía con el registro original, se intercalan unas a otras y generan, a su vez, una trama compleja que varía dependiendo de las intensidades y de la energía que circule en el momento de la acción entre los *performers*. Estos movimientos físicos, provenientes de los cuerpos, que activan mecanismos mecánicos y digitales, se refuerzan



y expanden a través del audio: "El sonido supone de entrada movimiento (...) implica forzosamente por su naturaleza un desplazamiento, siquiera mínimo, una agitación." (Chion, 1993, p. 16). El sonido propone a los espectadores un modo ampliado de vivenciar la *performance*, pero también un "percibir haciendo" para quienes la ejecutamos.

A lo largo de la acción, los *performers* logramos paulatinamente modificaciones en el timbre, oscilaciones en la densidad cronométrica (orden sucesivo) y en la orquestación que se genera a partir de la si-

multaneidad. Proponemos mezclas y variaciones a partir de la sincronía, por un lado, de los movimientos de los dedos de la bordadora sobre la máquina de coser y, por otro, de los dedos del operador de sonido sobre el teclado de la PC.

Las imágenes. Multiplicación y recorte de la acción

Las imágenes que vemos proyectadas durante la *performance* provienen de cámaras CCTV (*Closed Circuit Television*)³. Estas cámaras, creadas para los circuitos de vigilancia y conectadas a monitores, son incorporadas a



la acción para amplificar un gesto de desobediencia a lo indicado por el *Método Singer* y generar un espacio de luz que enmarca la acción *performática*. Una de las cámaras se ubica apuntando al pie derecho de la bordadora (que pone en funcionamiento la máquina por medio del pedal), y la otra, sobre la carcasa de la máquina de coser (focalizando en las puntadas que se van generando al andar). Ambas localizan y recortan los espacios de mayor contacto entre el cuerpo y la máquina.

Las dos cámaras están conectadas a una computadora portátil y por medio de la utilización de un *software* es-

pecífico (GIMP) son manipuladas en su aspecto formal y simultáneamente proyectadas desde un cañón.

Continuando con la lógica del sonido, las imágenes también sufren diferentes tratamientos desde el más simple, que las transfiere tal cual son tomadas por las cámaras, hasta el uso de filtros de color y edición que permiten su montaje, duplicación, alteración de la proporción de una o de ambas imágenes, etc. El operador de las proyecciones se suma a las partituras sonoras y juega sobre ellas, a veces amplificando el efecto y otras oponiendo situaciones para crear tensión durante la *performance*.

El espacio tecnológico como gesto de vinculación

Al llevar a cabo esta performance, el espacio se convierte en signo y es parte de la trama semántica. Los cuerpos que accionan las máquinas, sumados a las imágenes y a los sonidos que amplifican y distorsionan las acciones, lo modifican.

Los tres *performers* accionamos en tiempo real, y, si bien contamos con un guión previo, la duración y la cadencia de cada uno de los movimientos se va definiendo en el instante mismo de la obra. La idea que Carmelo Saitta (2002) plantea en el último capítulo de su libro *El diseño de la banda sonora* nos interpela. Este autor propone la concepción estética como "... la posibilidad de provocar un desplazamiento de lo denotativo para adquirir una nueva significación, más próxima a la connotación metafórica; la posibilidad de plantar una nueva idea de lo verosímil..." (p. 61).

Esta pieza se construye desde una tecnología mecánica (máquina de coser) pasa por una digitalizada (procesadores de sonido e imagen) para expandirse finalmente desde la corporalidad utilizando como medios los amplificadores y el proyector.

Otro aspecto importante para pensar en el proyecto es la ubicación del público, del mobiliario y de los elementos necesarios para la escena (máquinas, amplificadores, cámaras, luces, e instalación de los bordados realizados anteriormente).

Cada una de las presentaciones de *Rosemberg-Singer-Astobiza* (realizadas entre septiembre de 2015 y diciembre de 2016) tuvo variantes en la distribución espacial. En la primera presentación no hubo proyecciones: todo lo que se veía era lo que sucedía en ese momento y a escala real. A partir de la segunda *performance* y en las cuatro siguientes, agregamos a la escena varios elementos: generamos una instalación

formada por los ejercicios de prácticas anteriores, las hojas intervenidas del *Manual de Bordados Singer*, un tapado azul, algunos esquemas visuales y un audio grabado que contiene fragmentos de instrucciones acuñadas en el *Manual*. Además de todo esto, se sumó nuestro operador visual.

A lo largo de las presentaciones de la *performance*, las imágenes proyectadas también tuvieron modificaciones en su ubicación y tamaño. En la primera oportunidad, la imagen fue proyectada a espaldas de la bordadora, sobre el lateral derecho; en la segunda instancia, instalamos la máquina de coser y a la bordadora dentro de la proyección. En la tercera, los tres *performers* nos ubicamos en una misma mesa, en la cual apoyamos las máquinas, y quedó así la escena entera dentro del rectángulo de luz que definía el proyector. Las sombras también eran gestos que se superponían a estas imágenes, ampliando de esta manera las capas de sentido, lo que nos llevó a descubrir en ese momento nuevos horizontes de montaje para seguir explorando.

Aparecieron aquí dos conceptos para interrogar nuestra acción: por un lado, la performatividad expandida de Zuzulich y, casi en simultáneo, la mirada del gesto como *acordamiento* de Flusser. Ambos interrogan en la acción a los cuerpos y a los instrumentos; vinculan, como decíamos más arriba, lo que sucede en una realidad matérica y lo que ocurre en una imagen virtual.

En cierto sentido, podemos inducir que la aparición de procedimientos tecnológicos en el campo de la performance tiende a tensionar el propio concepto de lo performático, en la medida en que el aquí y ahora de la potencia de los cuerpos aparece mediatizada, reinstalada en el campo de lo representacional. (Zuzulich,)

El vínculo entre las acciones reales y las mediatizadas está ubicado en la dimensión témporo-espacial. Así lo define Vilém Flusser (1994): "...entender los gestos como movimientos del cuerpo, y, en un sentido amplio, como movimientos de los instrumentos y herramientas unidos al cuerpo". (p. 7). Esta no-distancia entre la ejecución de unas y otras, esta unión por simultaneidad, es el gesto que los cuerpos imprimen en cada una de las operaciones sobre las máquinas.

Conclusión

Al comienzo de este trabajo nos preguntamos si era posible que una acción estética generada por cuerpos y mediatizada por máquinas y programas digitales re-significara la memoria afectiva y construyera un nuevo sentido sobre el contenido elegido. Esta pieza propone imágenes visuales y sonoras, texturas y materialidades dentro del montaje total de la acción. Todas estos elementos trascienden su lugar individual, se montan en constelaciones iconográficas que producen o, al menos, evidencian un discurso que





debe ser de-construido.

Al comienzo de la acción, los *performers* utilizamos medios analógicos y digitales como catalizadores de las acciones individuales y de los otros integrantes del grupo, pero en el momento en que la pieza funciona en su totalidad hay una anticipación del suceso: cada uno a través de su medio generamos lo que *Flusser* llama *acordamiento*. Es aquí donde la *performance* verdaderamente acontece, donde, desde el cuerpo y sus mediaciones, se propone un nuevo sentido a las acciones.

Como respuesta a lo que Foucault propone en su "*tecnología política del cuerpo*" proponemos un uso del *Manual de Bordados Singer* donde nuestros cuerpos no son domesticados en busca de un resultado eficiente. Por el contrario y mediante la utilización de la tecnología, son la llave desde la cual podemos generar preguntas a este sistema de control social. Es por esto que afirmamos que los cuerpos y las máquinas, a partir de un uso no convencional y simultáneo, resultan elementos propicios para la toma de conciencia. Los cuerpos traducen sus relaciones al espacio: con las máquinas, con los recursos digitalizados (sonidos e

imágenes) y asimismo con los otros cuerpos y son los los gestos estéticos los que logran descubrir de un nuevo modo el "objeto" que expresan.

Creemos que las acciones que realizamos son gestos políticos, opiniones que se escapan del marco diseñado para el uso convencional. Bordar sobre papel, y no sobre tela, dibujar con puntadas para señalar conceptos, y no para realizar detalles decorativos: son modos de usar las herramientas y manipular su método para generar un dispositivo discursivo, enunciando así una nueva relación, ya no de adoctrinamiento sino de expresión sobre el vínculo cuerpo-máquina.

Esta *performance* es un dispositivo crítico que nos permite llegar a la conclusión de que las reglas disciplinadoras pueden ser elementos que, al subvertirse estéticamente, redefinan los métodos como diálogos particulares entre los cuerpos y las máquinas.

Por todo lo expuesto postulamos el uso de la tecnología como un lenguaje propicio para vivenciar nuevas formas de construir estas relaciones.

Notas

1. Las ondas sonoras hacen vibrar el diafragma, cuyo movimiento provoca el movimiento del material contenido en su interior (cuarzo, sal de Rochelle, carbón, etc.) La fricción entre las partículas del material generan una tensión eléctrica sobre su superficie. La señal eléctrica de salida es (o debería ser) análoga en cuanto a forma (amplitud y frecuencia) a la onda sonora que la generó. (Fuente: Wikipedia).
2. Es una variante del micrófono de condensador que utiliza un electrodo (fluorocarbonato o policarbonato de flúor) que, al estar polarizado, no necesita

alimentación, es decir, que este electrodo está cargado permanentemente desde su fabricación. Los micrófonos electret tienen una respuesta en frecuencia (50 a 15.000 Hz) y una sensibilidad entre -50 dB y -70 dB). (Fuente: Wikipedia).

3. Circuito cerrado de televisión CCTV (en inglés: *closed circuit television*) es una tecnología de video-vigilancia diseñada para supervisar una diversidad de ambientes y actividades.
4. Se lo denomina "circuito cerrado" ya que, al contrario de lo que pasa con la difusión, todos sus componentes están enlazados. El circuito puede estar compuesto por una o más cámaras de vigilancia conectadas a uno o más monitores de video o televisores, que reproducen las imágenes capturadas por las cámaras. Aunque, para mejorar el sistema, se suelen conectar directamente o enlazar por red otros componentes como videos o computadoras.

Knapp, M. (1980). *La Comunicación no verbal, el cuerpo y el entorno*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Le Bretón, D. (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires, Argentina: Nueva Visión.

Saitta, C. (2002). *El diseño de la banda sonora en los lenguajes audiovisuales*. Buenos Aires, Argentina: Saitta publicaciones musicales.

Singer Sewing Machine Company, Departamento de Educación (1929). *Libro Argentino de Bordados Singer*. U.S.A.: Singer Company.

Flusser, V. (1994). *Los Gestos. Fenomenología y comunicación*. Barcelona, España: Herder.

Zuzulich, J. (s.f) *Una tensión productiva: performance y tecnología*. Recuperado en http://www.untref.edu.ar/cibertronic/tecnologias/nota5/JorgeZuzulich_una_tension_productiva__performance_y_tecnologia.pdf.

Bibliografía

Chion, M. (1993). *La Audiovisión*. Barcelona, España: Paidós.

Deleuze, G. (1985). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona, España: Paidós.

Fischer-Lichte, E. (2011). *Estética de lo Performativo*. Madrid, España: Abada Editores.

Didi-Huberman, G (2010). *Lo que vemos lo que nos mira*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.

Ihde, D. (2004). *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona, España: UOC.

Cuando vuelva a casa voy a ser otro.
La mediatización como estrategia productiva.



Manuela Méndez

manoletamendez@gmail.com
Maestría en Teatro y Artes Performáticas
Universidad Nacional de las Artes
(UNA)

Resumen

El siguiente trabajo se propone analizar la obra *Cuando vuelva a casa voy a ser otro* del director argentino Mariano Pensotti, desde sus procedimientos performáticos, tomando como eje central los recursos de mediatización.

El escrito se pregunta cómo se plantea la relación entre performatividad y mediatización a partir de la observación de los modos y efectos de ésta en los cuerpos y el espacio: se analizará en qué consiste y cómo se vinculan el cuerpo del intérprete con su mediatización, para indagar cuáles son las funciones que ésta tiene en la obra y qué sentidos emergen del cuerpo en su mediatización.

Abstract

The following work will analyze the argentinian director Mariano Pensotti's play *Cuando vuelva a casa voy a ser otro*, focusing on his performatic procedures. We will take as a central axis the resources of mediatization.

The paper asks how the relationship between performativity and mediatization arises from the observation of the modes and effects of this in bodies and space: what will it be analyzed, how is it addressed, from what technical resources, and how the body of the interpreter is linked to its mediatization in order to investigate what are the functions of this mediatization in the play. Finally, it analyzes which other senses emerge from the body in its mediatization in function of the artistic piece.

Resumo

O seguinte trabalho propõe-se analisar a obra *Cuando vuelva a casa voy a ser otro* do diretor argentino Mariano Pensotti, a partir de seus procedimentos performáticos, tomando como eixo central os recursos de mediatização.

O artigo questiona como a relação entre performatividade e mediatização surge a partir da observação dos modos e efeitos desta nos corpos e no espaço: será analisado no que consiste e como o corpo do intérprete está ligado à sua mediatização, para investigar quais são as funções que este tem no trabalho e quais sentidos emergem do corpo mediatizado.

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

Introducción

El siguiente trabajo se propone analizar la obra *Cuando vuelva a casa voy a ser otro* del director argentino Mariano Pensotti, desde sus procedimientos performativos, tomando como eje central los recursos de mediatización.

El escrito se pregunta cómo se plantea la relación entre performatividad y mediatización a partir de la observación de los modos y efectos de ésta en los cuerpos y el espacio: se analizará en qué consiste, cómo está abordada, a partir de qué recursos técnicos, y cómo se vinculan el cuerpo del intérprete con su mediatización, para indagar cuáles son las funciones de dicha mediatización en la obra.

Se toman como ejes de análisis los tópicos pasado/presente, biográfico/ficcional (tópicos que atraviesan la obra), y se estudiará en qué medida operan los procedimientos de mediatización en el vínculo entre dichas dicotomías.

Finalmente se analiza que otros sentidos estallan del cuerpo en su mediatización en función del hecho escénico.

Hacia una definición de mediatización

Nos interesa pensar la mediatización en función de la práctica específica que analiza este trabajo, es decir, inserta en un dispositivo escénico teatral. Con lo cual, más que su alcance conceptual proveniente de las teorías de mass media, nos centraremos en sus posibilidades en tanto procedimiento escénico, o, en palabras de Zuzulich, como estrategia productiva.

Patrice Pavis propone pensar la mediatización como "uno de los componentes de las mediaciones entre texto y seres humanos" (Pavis, 2001), a partir de lo cual podemos inferir que se trata de una relación de produc-

ción de sentidos entre sujeto, medios y expresión.

Si el autor piensa dicho proceso en función de un texto, es porque está haciendo foco específicamente en la dramaturgia. En el artículo *Escrituras Dramáticas Contemporáneas*, plantea que la escritura dramática ha debido renovarse (fundamentalmente desde la década de los 90) tanto sea como una reacción a los medios y máquinas de comunicación, o bien, en su voluntad de integrarlos.

Dirá así que "la dificultad en la teoría de la intermedialidad reside en localizar el origen de la influencia de los medios de comunicación, en particular audiovisuales, en la escritura dramática." (Pavis, 2001)

Pero, así como Pavis, otros autores han estudiado los alcances de la tecnología en la escena, para pensar formas de teatro donde la dramaturgia no opera como organizador central de la obra. Hans-Thies Lehmann (2013), por ejemplo, en su libro *Teatro Posdramático* establece que "la propagación y la omnipresencia de los medios de comunicación en la vida cotidiana desde 1970 trajeron consigo una nueva forma de discurso teatral" (p. 38) y que este discurso responde a las lógicas de un teatro posdramático.

En este tipo de teatro, géneros diversos se combinan en una misma realización escénica en la que diferentes lenguajes son empleados equitativamente (desjerarquizando a la dramaturgia), y dentro de ellos, la mediatización opera como una mediación entre sujetos, medios y expresión, en la que *expresión* no implica ya texto dramático, sino texto performático o performance text.

A través de él (del performance text) el teatro deviene presencia más que representación, experiencia compartida más que comunicada, proceso más que resultado, manifestación más que significación, energía más que información (Lehman, 2013, p. 149)

Así, podremos pensar la mediatización (a los fines del análisis que nos convoca) como una estrategia productiva de la que se sirve el teatro, que consiste en la materialización de un texto (performance text) gracias a la traducción que los dispositivos tecnológicos pueden generar de un cuerpo para la producción de sentidos a partir de las potencialidades de expansión corporal que brinda dicha traducción a través de la técnica (Zuzulich, 2010), produciendo un acontecimiento.

Mediatización y performatividad

Como plantea Pavis (1984), con la utilización de la tecnología,

"la práctica teatral penetra alegremente en otros territorios (...) cuando utiliza el video, la televisión o la banda sonora en el montaje escénico (...). Los procesos de intercambio son tan frecuentes y tan diversos que, forzosamente debemos considerar la red de influencias y de interferencias que uno y otro acaban tejiendo"(p. 284)

De este modo queda bien planteada la cuestión de la performatividad en el teatro. El punto central radica en lo que el director de teatro argentino José Luis Arce denomina en su libro *La Máquina Border* (2009) *la pérdida de la unidad*, que dialoga con la comparación que Lehmann (2013) realiza de los discursos escénicos con una estructura onírica, por la ausencia de jerarquía entre imágenes, movimiento y palabras, donde el proceso se asemeja al collage, al montaje y al fragmento y no al desarrollo de acontecimientos lógicos estructurados. Según la docente e investigadora Julia Elena Sagasetta (2012):

"La palabra es un hecho literario que se entrama con los otros lenguajes de la escena. No hay, entonces, ningún verticalismo dominante, ningún

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

plano lingüístico que sea la única vía a través de la cual se transmita un relato.” (p. 40)

Y justamente, y como lo propone Pavis (2001), la tecnología y el pensamiento tecnocrático cuestionan sin cesar la noción de autor y de autoridad de la puesta en escena.

En palabras de Lehmann (2013), la realización escénica es un tejido de hilos donde la significación de cada uno de los elementos depende de la visión de conjunto asumiendo que la realidad consiste más en sistemas inestables que en circuitos cerrados y que el teatro responde a ello con una dramaturgia que forja más estructuras parciales que patrones totales.

Si la mimesis aristotélica apunta al reconocimiento y, al mismo tiempo, llega siempre a un resultado, aquí los datos de los sentidos permanecen constantemente referidos a respuestas pendientes.

Si efectivamente se produce una desjerarquización de los lenguajes, dirá Lehmann (2013) que la percepción se verá obligada a mantenerse abierta a las conexiones, correspondencias y pistas en los momentos más inesperados. Así, el significado queda en principio postergado.

En este sentido, el autor establece que

“(el teatro) se convierte en el denominador de una práctica artística deconstructiva multi- o inter-medial del acontecimiento instantáneo, pues la tecnología y la desintegración o división de los sentidos en los medios de comunicación son las que dirigieron la atención por primera vez hacia el potencial artístico de la descomposición de la percepción, hacia –en palabras de Deleuze– las líneas de fuga de las partículas moleculares frente a la estructura molar totalizadora.” (p. 145)

Quando vuelva a casa voy a ser otro

La obra del director de teatro argentino Mariano Pensotti *Quando vuelva a casa voy a ser otro* condensa sobre sí este entramado entre la construcción performativa y la mediatización.

Toma un suceso real de la biografía del autor: a fines de los años 70, su padre, un militante revolucionario, decide esconder una serie de objetos comprometedores que tiene, por si los militares allanan la casa donde vive, y los entierra en el jardín de la casa de sus padres. Cuando termina la dictadura, intenta recuperarlos, pero no lo consigue porque no recuerda dónde los enterró. En el 2015, recibe un llamado a través del cual se entera de que los nuevos dueños de la casa, mientras estaban excavando para hacer una piscina, encuentran las bolsas con sus objetos. De esta forma, casi 40 años después, se reencuentra con sus cosas, rastros de alguien que fue y ya no es más. De todos esos objetos, uno le resulta irreconocible: un cassette grabado, en el que una voz que nadie reconoce como propia, canta una canción.

La búsqueda del origen de ese objeto ajeno es el hilo conductor a lo largo de una serie de historias divididas en capítulos, estrategia narrativa que fragmenta la obra, así como se organiza la memoria: por partes, quebrada, sin contigüidad ni continuidad.

Si bien la obra toca tópicos como la militancia o la memoria, no está declaradamente inscripta en una temática pos dictadura, sino más bien, en lo complejo de la construcción de identidad.

En una entrevista realizada para el diario La Nación, el autor plantea:

Creo que uno se va volviendo un doble de sí mismo; uno es un actor que hace, a lo largo de la vida, varias versiones de sí mismo. (...) Todos nos armamos

ficciones de nosotros mismos. Y a mí me llama la atención esta idea de cómo hacemos un trabajo para construirnos nuestra propia identidad y a la vez, nos invade el deseo (y la imposibilidad) de ser otros. (Commisso, 2015)

Mediatización en la obra

La obra utiliza recursos técnicos/tecnológicos de carácter tanto digital como analógico, y entendemos que esto tiene un pensamiento estético bien fundado: por un lado da cuenta de las posibilidades de desdoblamiento que permiten los dispositivos tecnológicos, y por el otro, no resigna la idea fundante de la obra, anclada en los años 70, en la necesidad de dar cuenta de un pasado, como si fuera allí que aloja esa multiplicación de identidad: en los que fueron o pudieron ser.

Lo principal será la utilización de dos cintas transportadoras, música en vivo amplificada, audio de voz, video proyectado en escena a través de un televisor, fotografías en cartón a modo de siluetas en tamaño real, y proyección de textos que hace las veces de carteles luminosos.

1. Cintas transportadoras

Diremos, para una organización del análisis, que las cintas transportadoras son, dentro de esa enumeración de recursos, un dispositivo fundamental. Se trata de dos cintas dispuestas sobre el escenario, en paralelo al público, con poca separación entre ellas, que van de punta a punta del escenario, y es el espacio por el que entran y salen tanto actores como objetos, y prácticamente no se detienen en ningún momento de la obra.

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

¿Qué es lo que vienen a mediatizar? El recurso trabaja sobre tres ejes: funcionalidad, tiempo y espacio. Por un lado determina lo que dura la micro escena, marca el tiempo de la porción de vida que veremos de los personajes, pero también permite simultaneidad de tiempos, gracias a los planos que proponen las dos cintas.

Al desarrollar simultaneidades se generan interferencias de distintos ritmos temporales que hacen “entrar en competición el tiempo corporal y el tiempo tecnológico” (Lehmann, 2013, p. 332) produciendo un nivel de presente de enorme singularidad, ya que no sucede por un continuo temporal, sino, justamente, por su constante rompimiento.

Por otro lado establece una funcionalidad extrañada: se ocupa del traslado de los personajes, supliendo la función de las piernas, otorgando a los movimientos de los personajes la misma cadencia, invisibilizando el cuerpo en esa repetición.

cuerpofuncionalizado, racionalizado, recortado según una ideología de las necesidades que lo separa en pedazos y lo priva de la dimensión simbólica que lo envuelve” (Le Breton, 2002, p. 108)

Se enuncia en la obra la idea de cintas que trasladan cosas a modo de museo, con lo cual, en términos de funcionalidad también produce una operación metafórica solo posible por esa mediatización que otorga a los cuerpos entidad de objeto. De objeto de museo.

La lucha contra el cuerpo despliega su estructura oculta, lo reprimido que la sostenía: el temor a la muerte, hacer de él una mecánica, asociarlo con la idea de la máquina es escapar de este plazo, borrar la insoportable levedad del ser (M. Kundera). El cuerpo, lugar de la muerte del hombre. (Le Breton, 2002, p. 81)

2. Amplificación de la voz

Otro recurso fundamental es la voz grabada. Al comienzo de la obra, vemos aparecer por la cinta a dos personajes enfrentados. Hacen mímica de diálogo, mientras por altoparlantes se oyen los textos que los personajes supuestamente están diciendo.

La voz que escuchamos es la del padre del personaje/director narrando lo que encontró. En simultáneo vemos dos actores siendo transportados por la cinta en una supuesta entrevista. Uno sostiene una cámara de video; otro realiza la mímica del habla.

El sonido opera como mediatización a dos niveles: primero le otorga al cuerpo que vemos una voz que no le es propia, le adjudica una identidad, en tanto nos permite asumir que es la voz del padre del director.

Por otro lado, traslada un rasgo del cuerpo (la voz) a un soporte otro que, por sus características técnicas permite unas posibilidades específicas: la amplificación de la voz enfatiza la presencia auténtica del actor y su infiltración tecnológica, poniendo en cuestión la noción de presentación. ¿Qué es lo verdadero? ¿Aquello que se oye o aquello que se ve?

La voz grabada y amplificada singulariza a la voz hablada al punto de convertirla en una rareza. En el efecto del *playback*, en la cual el cuerpo se ajusta por mimetismo a la voz, se produce, dirá Lehmann (2013), un espacio sonoro en el que el cuerpo y la voz se escinden, para ganar similar jerarquía escénica.

A lo largo de la obra, se repetirá el recurso de la amplificación de la voz, pero esta vez para escuchar la canción del cassette encontrado. Se plantea en esta situación un tratamiento más tradicional de la mediatización: la voz que escuchamos cantando la canción da cuenta de un cuerpo ausente, y es, en ese sentido, personaje. “El fragmento corporal asegura, simbólica-

mente, una influencia sobre la existencia de la víctima”. (Le Breton, 2002, p. 87)

Finalmente, el recurso vuelve a aparecer cuando una de las protagonistas canta en vivo la misma canción, utilizando un micrófono. No hay en este caso un sentido de traducción, como sí puede advertirse cuando una voz suple la voz del protagonista (como en el primer ejemplo) o en la utilización de una voz que da cuenta de un cuerpo que no está en escena (ejemplo dos).

Podría establecerse que el uso de tecnologías se instala sobre nociones de representación, como propone Jorge Zuzulich (2010):

En cierto sentido, podemos inducir que la aparición de procedimientos tecnológicos en el campo de la performance tiende a tensionar el propio concepto de lo performático, en la medida en que el aquí y ahora de la potencia de los cuerpos aparece mediatizada, reinstalada en el campo de lo representacional. (p. 2)

Sin embargo, aquí la mediatización está puesta al servicio casi exclusivo del sentido performático de la obra: romper con la cuarta pared, ubicarnos en situación de espectacularidad, de show y de presentación. No hace *como que* canta. No hacen *como si* fuera una banda. Opera como amplificación de las posibilidades fenoménicas del actor, y en ese sentido, se inscribe en la lógica de la presentación, sin contar con que, lejos de disimular sus dispositivos, los evidencia.

Pero, en esa amplificación, opera un juego que vuelve exterior la voz de la propia hablante. Esa voz ya no es más de sí misma, acto interior de su cuerpo, sino exterioridad, como parte de un cuerpo ajeno.

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

3. Imagen desdoblada

En una escena, cuatro personajes ensayan una obra de teatro que ya hicieron. Para poder repetirla utilizan un video de la obra grabada, y lo ven (vemos) en un televisor.

El video, opera como un desdoblamiento, que permite explicitar tiempos distintos a la misma vez. No es un registro en simultáneo, sino, los mismos actores realizando las mismas acciones en el presente de la obra, y en el pasado del video.

Mientras que en tiempos anteriores las imágenes filmicas documentaban la realidad, la imagen de video en el teatro posdramático no remite en primer lugar al exterior de sí mismo, sino a su interior. (Lehmann, 2013, p. 403)

La obra se organiza conceptualmente sobre esta noción de desdoblamiento: cada actor realiza varios personajes, y es en esa lógica que podemos ver un personaje en dos tiempos distintos en simultáneo gracias al recurso del video en el televisor.

En la misma línea de desdoblamiento, la obra finaliza con unas fotografías de los actores en cartón a modo de siluetas en tamaño real trasladadas por las cintas: registro de alguien vivo no presente, o cuerpo vuelto objeto, capaz de ser una multiplicidad de personajes a la vez.

En *Estética de lo Performativo*, Erika Fischer Lichte propone que para que suceda un acontecimiento es necesaria la presencia del cuerpo del artista, y opone al concepto de presencia el de efectos de presencia, que es el que realizan los medios técnicos y electrónicos. "Hacen que surja la apariencia de actualidad sin hacer por ello que los cuerpos, aparezcan realmente como actuales". (p. 206)

En este sentido la obra se posiciona en un límite en

el que el cuerpo de los actores está presente, pero se encuentra intervenido maquínicamente, ya que, para empezar, los actores se desplazan por las cintas, que le otorgan una calidad de movimiento singular. No hay reemplazo de unos por otros, y en presencia de ambos, lo más interesante es la vuelta al cuerpo que esa lógica produce.

La fragmentación y el desdoblamiento, por un lado, aluden al comportamiento de la memoria que opera por selección y, por otro, a un tipo de subjetividad propia de nuestros tiempos, escindida y en conflicto que busca su identidad en la historia que, a su vez, también se presenta como sucesión de rupturas, ausencias y construcciones difusas.

La imposibilidad de definición es la que hace que el futuro sea algo a construir; permite que la identidad sea un continuo *en creación*.

Esta operación de desdoblamiento y fragmento sobre la que trabaja la obra, mezcla de presencia en vivo y grabaciones (tanto sonoras como visuales), produce, en el desdoblamiento del cuerpo de los actores, o su multiplicación por la presencia de fotografías y grabaciones televisadas, una red de espacios y de tiempo heterogéneos. Y por eso podría enmarcarse en una estética de videoclip, trabajando directamente sobre las lógicas que habilitan la tecnología.

4. La cuestión del registro

La obra trabaja todo el tiempo sobre la cuestión de los restos como archivo: los objetos como restos del pasado. Dentro de éstos, una voz desconocida grabada en un cassette, único resto material de la ausencia de un hombre, que será reproducida, por un cuerpo presente que vuelve a cantar la canción. La noción de registro del comienzo de la obra, dada por un hombre filmando a otro hombre mientras narra lo que encontró. Un video que es registro de una obra que fue, y que permite

su repetición a los actores. Unas fotos que son lo último que queda de los personajes que acabamos de ver.

Las distintas posibilidades de la mediatización contribuyen (en tanto tecnología asociada a cuerpo) a una complejización del teatro, una performatización dada por el hecho de que el sentido se produce solo en la realización de las acciones, y no podría pensarse fuera de esas condiciones de producción.

Los recursos aquí expuestos (cintas, amplificación de la voz y desdoblamiento de personajes) contribuyen a la formación de un tiempo heterogéneo, con saltos, sin solución de continuidad, donde la actuación queda por fuera de lógicas psicologistas.

Reflexiones finales

Podríamos establecer que es la utilización de estos recursos de mediatización lo que permite analizar la obra desde una óptica de la performatividad en la escena: el dispositivo ocupa un lugar jerárquico similar al texto, y por sus posibilidades técnicas permite relaciones de simultaneidad escénica, donde más de una cosa sucede a la vez.

Al correrse de un posicionamiento logocéntrico, puede incluso otorgarle un rol dominante al dispositivo escénico, o dramaturgia visual, como la llama Lehmann (2013), y como efectivamente sucede en la obra. Nada de lo que pasa sería posible si no existiera el dispositivo que lo activa.

La obra, a partir de dichos recursos, opera también en función de producir tiempos que son propios del teatro performático, por su despliegue. Por un lado, ya se han mencionado los modos de hacer presente la propia biografía del autor, lo cual determina un tiempo de la realidad, que organiza un pasado histórico común a los asistentes, y el presente del artista.

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

A su vez, se suman los tiempos desplegados en la obra, que suceden en simultáneo por el dispositivo escénico, que le permiten al espectador presenciar un pasado de los personajes a través de la expectación del video y los diversos presentes que suceden en cada cinta transportadora. De este modo se advierte un tratamiento de collage, que obtura las posibilidades no solo de un tiempo sino también de un espacio homogéneo.

Finalmente, no es menor que la anécdota germen de la obra sea un hecho de la biografía del autor. El teatro performático no se apoya en la afirmación de lo real en sí mismo, sino en la incertidumbre que plantea la indecibilidad sobre si se trata de realidad o ficción.

Desde esta perspectiva, es un elemento fundamental la voz amplificadora de quien se asume como el padre del director contando la anécdota, no porque sea realmente el padre (ni se presente como tal) sino porque en el juego de prestar voz a un cuerpo presente, en ese espacio que se enuncia anteriormente entre el cuerpo y la voz del playback, aparece la posibilidad de la incertidumbre.

Bibliografía

A.A.V.V. (2013). *Teatralidad Expandida. El Teatro Performático*. (J. E. Sagasetta, Ed.) Buenos Aires, Argentina: Nueva Generación.

Agamben, G. (2015). *Qué es un dispositivo?* Barcelona, España: Anagrama.

Alonso, R. (s.f.). *Performance, fotografía y video: la dialéctica entre el acto y el registro*. Obtenido de Rodrigo Alonso: http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/dialectica.php

Arce, J. L. (2010). *La Máquina Border (cuadernos de de-coloniaje)*. Bilbao, España: Artezblai.

Badiou, A. (2005). *Imágenes y Palabras. Escritos sobre cine y teatro*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.

Commisso, S. (12 de 9 de 2015). "Cuando vuelva a casa voy a ser otro", de Mariano Pensotti: Todos somos un rompecabezas. *Clarín*.

Cotamich, V. (s.f.). *El impacto de las nuevas tecnologías en la puesta en escena. La Estética Dialógica como desafío estético, poético y político*. Obtenido de Liminar: <http://www.liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/cotaimich.pdf>

Del Val, J. (2012). *MetaformanceMetamedia*. En A. Cerriani (Ed.), *Arte del Cuerpo Digital*. La Plata, Argentina: Edulp.

Le Breton, D. (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires, Argentina: Nueva Visión.

Lehmann, H.-T. (2013). *Teatro Posdramático*. Murcia, España: Paso de Gato.

Pavis, P. (2001). *Las escrituras dramáticas contemporáneas y las nuevas tecnologías*. Obtenido de Revista Conjunto: www.casa.cult.cu

Pavis, P. (1984). *Diccionario del teatro: dramaturgia, estética y semiología*. España: Paidós Ibérica.

Peña, G. G. (2011). En defensa del arte de la performance. En D. Taylor, & M. Fuentes, *Estudios Avanzados de Performance* (págs. 489-520). México: Fondo de Cultura Económica.

Phelan, P. (2011). Ontología del performance: representación sin reproducción. En D. Taylor, & M. Fuentes, *Estudios Avanzados de Performance* (págs. 91-122). México: Fondo de Cultura Económica.

Pinta, M. F. (2013). *Teatro expandido en el Di Tella*. Buenos Aires, Argentina: Biblos.

El cuerpo cobayo.



María Angela Deglane

madescenacultural@gmail.com
Maestría en Teatro y Artes Performáticas
Universidad Nacional de las Artes
(UNA)

Resumen

La subjetividad del cyborg se ha extendido a campos tan diversos como las artes y la biomedicina. El presente escrito se interesará en establecer el vínculo del biopoder en el campo de las artes performáticas ligadas a las formas de control y permisividad subversiva con la percepción del metacuerpo como autocobayo medicinal. ¿Qué sucede con la percepción del cuerpo cyborg en el arte cuando ya no es visto desde una óptica de experiencia performática, sino desde una fantasía del deseo masificada y ensimismada en sus mecanismos de control?

Abstract

The subjectivity of the cyborg has spread to fields as diverse as arts and biomedicine. By means of this document will be interested in establishing the linkage to Bio power in the field of Performative Arts linked to the forms of subversive control and permissiveness with the perception of the Metabody as a medical assay. What happens with the perception of the cyborg body in art when it is no longer seen from the perspective of a performative experience, but from a fantasy of mass desire and self-absorbed in its control mechanisms?

Resumo

A subjetividade do cyborg estendeu-se a campos tão diversos como as artes e a biomedicina. O presente artigo se interessará em estabelecer o vínculo do biopoder no campo das artes performativas unido às formas de controle e permissividade subversiva com a percepção do metacorpo como *auto-cobayo* medicinal. O que acontece com a percepção do corpo cyborg na arte quando já não é mais visto da perspectiva de uma experiência performática, mas como uma fantasia do desejo massificada e ensimismada em seus mecanismos de controle?

metaformance, tecnopoder, cyborg, performance, tecnofantasia, farmapornografía, arte contemporáneo

Metaformance, Contemporary art., Performance, Cyborg, Technopower, Technofantasy, Pharmacopornography

metaformance, tecnopoder, cyborg, performance, tecnofantasia, farmapornografía, arte contemporânea.

INTRODUCCIÓN

La subjetividad del cyborg se ha extendido a campos tan diversos como las artes y la biomedicina. El presente escrito se interesará en establecer el vínculo del biopoder en el campo de las artes performáticas ligadas a las formas de control y permisividad subversiva con la percepción del metacuerpo como autocobayo medicinal. ¿Qué sucede con la percepción del cuerpo cyborg en el arte cuando ya no es visto desde una óptica de experiencia performática, sino desde una fantasía del deseo masificada y ensimismada en sus mecanismos de control?

DESARROLLO

En *Antropología del Cuerpo y Modernidad*, Le Breton nos explica cómo, desde el Renacimiento, la desacralización de la naturaleza llevó a la individualización del ser humano. Luego de la autonomía conseguida, la vida en la urbe no fue planificada para la convivialidad, lo que produjo un sentimiento de extrañeza con el otro y consigo mismo, llevando al ser humano al repliegue hasta desencarnarse (Bauman, 2004, p. 171). A principios del siglo XX, el hombre veía identificada su intimidad en la proyección de la publicidad y los medios de comunicación masiva en contextos subyacentes a la enfermedad, realidad que buscaría cambiar con las nuevas tecnologías hasta intentar desaparecerla. Le Breton (1999) establece también, en *Adiós al cuerpo*, la relación del cuerpo con la máquina, vínculo manifestado en la literatura de ciencia ficción y que, hoy, es una realidad gracias a la influencia que ejerce la tecnología en el cuerpo bajo la lógica tecnocapitalista del biopoder. Sobre esto, Foucault ya había notado cómo la política se constituía en biopolítica en tanto que ésta operase primero como una anatomopolítica, lo que configura la corporeidad de los sujetos para “moldear” su subjetividad en tanto dispositivo operante sobre el control de las masas.

Varios son los ejemplos de estas conquistas que se vieron, en un principio, tan utópicas como

indeseables: el Manifiesto Feminista Cyborg¹ de Donna-Haraway², reclamo del campo artístico y del empoderamiento cyber-feminista desde una mirada muy particular. Así también vimos, entre otros, cómo los parámetros tecnológicos del australiano Stelarc, con su obra “Tercera mano”, pusieron de manifiesto las virtudes de la tecnología para aquellos que hasta ese momento se sentían fuera de la hegemónica normalidad del cuerpo sano y natural gracias a las potencialidades performáticas de la prótesis cyborg, que años después brindó posibilidades inimaginables a la americana Aimee Mullins, quien se convirtió en una atleta consagrada e, incluso, la llevó al modelaje.

Pero ¿cómo el biopoder se logró integrar al Arte? Subirats (1989) explica que, una vez que la estética se vio identificada con los valores funcionales del maquinismo industrial, la reducción de las formas artísticas a las leyes de reproducción y producción tecno-industrial permitió legitimar la utopía maquínica de la realización de una segunda naturaleza artificial como obra de arte (p. 185).

Entre algunos ejemplos presentes del tecno-arte para la creación de performances biodigitales, se resalta el trabajo de la reconocida artista Orlan o Eduardo Kac con *Alba* como referente de su arte transgénico luminiscente, en el que logró, a través del cuerpo-máquina, vinculaciones con la interfaz directa y el enfoque invasor, abriendo horizontes que lindan entre lo controlable y lo aleatorio. Otros ejemplos de investigaciones sobre interfaces invasivas de ser humano-máquina los encontramos en la obra de Marcel-lí Antúnez³ y de Stelios Arcadiou⁴. Giannetti nos explica, también, que el proceso de interacción entre máquina y performer, o de la aplicación de las nuevas tecnologías, pasa a ser un elemento inherente a la obra en la Metaformance.⁵

Por otro lado, el propio empleo de la técnica permite al artista/performer prescindir de su presencia física en el espacio de la acción, muchas veces sustituida por la de la imagen digital. Pero también hace posible invitar al espectador a asumir su lugar en el consumo de la interacción (Giannetti, 1997, p. 8). Jaime del Val advierte:

Ahí donde se cuestiona el dominio de la pantalla como escenario de la simulación, donde se cuestiona la división entre escenario, performer, público y obra, donde nos encontramos más allá del dominio de la representación y la performance, allí surge la metaformance como proceso abierto para la constitución y emergencia del cuerpo. (Ceriani, 2012b, p. 70)

El artista y activista cyborg Neil Harbisson⁶ nació viendo sólo dos colores y decidió realizarse una extensión⁷ atando una antena auditiva que le permitiera a su cerebro percibir colores por sensores: el ultravioleta y el infrarrojo. El sensor es capaz de transferir cerca de 360 micrótomos en diferentes colores saturados. La idea del implante -ya creado por él- le fue negada por la Academia de Bioética y la operación finalmente fue realizada por doctores anónimos (Milas, 2002). Su trabajo de interactividad bajo este concepto ha sido adaptado en la creación de nuevos sentidos para difundirlos al gran público; algunos ejemplos que podemos nombrar son sus conciertos en La Bienal de Venecia, la Galería de Arte del Royal College of Arts en Londres, entre otros. Por lo expuesto, podemos afirmar que la hibridación de prótesis de extensión es parte representativa de la producción en el arte de la performance, ya que establece una comunicación humano-máquina centrada en el control de los procesos, fenómeno clave a la hora de entender la interfaz.

Blázquez (2005) afirma que “devenir una subjetividad cyborg es una operación política y poética que trans-

forma nuestra relación con la técnica” y, en esto, las artes juegan un importante rol siempre y cuando renuncien a su “pretensión hegemónica sobre el conjunto de las producciones estéticas.” (p. 12).

Desde la perspectiva antropocéntrica posmoderna, el ser humano y todo el resto de las cosas o seres tienen un valor específico, pero sólo en función de su utilidad. Es así que pareciera que el ser humano es, por definición, el comienzo de un elemento central para el idealismo del arte cyborg. Sin embargo, el concepto de metacuerpo va más allá del proceso ya encaminado por el sistema del arte, que ha fagocitado el ideal de “mejorar la condición humana” hasta en su forma mercurial, a través de lo cotidiano y ordinario, “metamorfosando lo fantástico y de otro mundo, y de vuelta de nuevo” (Ceriani, 2012, p. 68). En ese sentido, Don Ihde nos recuerda que en los inicios de las investigaciones sobre sexualidad de Master y Johnson, un colega suyo se preguntaba si el miembro masculino sería reemplazado por sofisticados vibradores. Luego dice: “tradicionalmente se ha potenciado una visión de la obra de arte como objeto y no como proceso y se han obviado los procesos de simulación en la tecno-fantasia.” (Don Ihde, 2004, p. 25).

El medio tecnológico está cada vez más incorporado en nuestros organismos. Esto produce una semi-hibridación con lo tecnológico y hace que los seres humanos se sientan partes vivientes del mismo sin limitaciones y en su deseo de inmanencia. Mientras más extrema sea la situación, pareciera que más poderosa se hace la fantasía, lo cual nos lleva a preguntarnos: ¿qué pasa con el cuerpo del espectador desencarnado cuando ya no logra ver la experiencia performática, pero sí la tecno-fantasia?

Desde sus inicios, la performance hizo cruce con las minorías sexuales valiéndose como catalizador del cuerpo negado fuera de la heteronormatividad. La ma-

terialización del género y de la sexualidad como búsqueda y proceso abre un nuevo campo de experiencias en materia biomédica que parece querer auto-inyectarse el síntoma de la confusión posmoderna. Esto se ve reflejado en la alternativa postfeminista del Manifiesto Cyborg. Donna Haraway (1995) realiza una lectura de la participación de la técnica en la construcción de la subjetividad. En este sentido, la autora nos invita, dentro de la tradición utópica, a “imaginar un mundo sin géneros, sin génesis y, quizá, sin fin” (p. 254).

Es así como la cuestión del género en tanto problema de la dualidad género-sexo se inserta en las problemáticas feministas, queer, transexuales, pansexuales, bisexuales etc. Y es, pues, en ese campo que la filósofa y activista queer Beatriz Preciado se hace presente con su *Testo Yonki*, en el que insta a sus lectores a hacer uso del copyleft⁸, en oposición a los derechos de autor, con “hormonas sexuales como biocódigos libres y abiertos, que no deberían ser reguladas por el Estado o confiscados por las compañías farmacéuticas” (p. 47). La idea de performatividad de Butler termina siendo pirateada por los juegos mutables de género de Preciado en la era de la farmacopornografía.

A lo largo de la escritura experimental de su llamado “ensayo corporal” *Testo Yonqui*, sugiere un mecanismo de “subversión” a las lógicas de biopoder y biopolítica en las actuales sociedades de control. Sin embargo, no deja muy en claro su estrategia ávida de avalar al biopoder, más allá de su intención de suprimir⁹ su cuerpo a base de fármacos y describir el proceso de autoadministración de testosterona. “Este libro no es una auto ficción (...) Se trata de un protocolo de intoxicación voluntaria a base de testosterona sintética que concierne al cuerpo y a los afectos de Beatriz Preciado.

“No tomo testosterona para convertirme en un hombre, ni siquiera para transexualizar mi cuerpo, simplemente para traicionar lo que la socie-

dad ha querido hacer de mí, para escribir, para follar, para sentir una forma post-pornográfica de placer, para añadir una prótesis molecular a mi identidad transgénerolow-tech hecha de dildos, textos e imágenes en movimiento (...).”

Para Preciado, la biopolítica es claramente el control externo e interno de las estructuras de la subjetividad y la producción de placer, pero mediante la destrucción, que se aprovecha de las estadísticas masivas de la depresión contemporánea. Seguidamente podemos leer que, para ella, “la familia, la nación, la raza se ha agotado, hay que abrirse a lo no familiar, no nacional, no racial, a lo no generizado”¹⁰. Sin embargo, Preciado desea que le llamen Paul, un nombre de género masculino, lo cual no parece molestarle en su contradicción.

Según Sibilía, el biopoder que se ejerce hoy ya no apunta a cuerpos dóciles sino a cuerpos desinhibidos, capaces de crear cuerpos eficaces con las prótesis, adiestrados para mostrarse en procesos sexuales y depositarios del ego-controlador en una carrera -muy probablemente sin retorno- por desvincularse del cuerpo. La subjetividad de la transformación es la norma y detrás de ello existe la utópica disposición hacia el milagro farmacéutico, “gracias” a la libertad del neoliberalismo “sin” bien común, ni lucha de clases. Esto nos lleva a cuestionar la irradiación prometeica que pretende doblegar técnicamente a la naturaleza apuntando al “bien común” de la humanidad y a la emancipación de la especie, sobre todo de las “clases oprimidas”. Una apuesta por el papel liberador del conocimiento científico que, en el proyecto fáustico, mejoraría las condiciones de vida a través de la tecnología. El desarrollo gradual de ese tipo de saberes nos promete llevarnos a la construcción de una sociedad racional, asentada en una sólida base científico-industrial capaz de erradicar la miseria humana (Sibilía, 2005, p. 51). Pero la esperanza es lo último que se pierde y, por el momento, a los prometeicos pareciera

no preocuparles mayormente este tipo de contradicciones.

El estado de la experiencia presencial en la extensión del cuerpo merleauPontiano de aquel bastón tocando el suelo, quedó lejos. Ahora asistimos al espectro bio-médico y transformador del cuerpo-máquina que extingue los efectos emancipatorios del arte y recae en una recepción pasiva sin la experiencia sinestésica del cyborg aumentado.

Don Ihde (2004) explica que los efectos presuponen que el privilegio de un espectador generalmente inmóvil y pasivo a una experiencia de efecto sinestésico, o bien desaparecería, o bien quedaría reducido a la posición del cuerpo actual. Basándonos en las virtudes del arte del performance, podemos afirmar que es posible analizar una performance solo siendo parte del sistema de relaciones y no desde un punto de vista fijo como observador externo. Cuando un proceso relacional no redunde en una modalidad perceptual dada, sino que está interviniendo en la anatomía perceptual, transformándola, no hace a la definición de otra anatomía, sino a un proceso de redefinición permanentemente abierto. Por ende, el resultado del devenir de los medios y disciplinas siempre es inconcluso, y se llamará Metamedia. La metaformance apunta a la permanente redefinición de los procesos relacionales de nuestro devenir, entendidos como procesos corporales, donde el cuerpo relacional abarca todos los dominios tradicionalmente relegados a la mente y al espíritu, y no se posiciona desde un reduccionismo materialista, sino desde el *relacionalismo*.

La carrera por la digitalización del cuerpo y la impureza de la materialidad corporal redefine las estrategias de control y declara a todos los seres humanos como virtualmente enfermos para, luego, poder apelar a sus roles de consumidores y ofrecerles la solución divina que les permitirá superar su condición humana y

planificar sus vidas como potencialmente eternas. Administra constante y paranoicamente los riesgos que corren diariamente e interviene tecnológicamente en la fatalidad del código en vía de eliminar el carácter aleatorio y no-controlado de su origen y su destino. Un ejemplo de lo dicho es el colectivo nómada de Barcelona, La Quimera Rosa, quienes presentaron su proyecto *Transplant*¹¹ para permitir, a Kina, hacer la transición para *convertirse* en planta. La Quimera Rosa (Quimeras rosadas), consumó su sueño logrando que la sangre de un cobayo fluya con la hibridación de clorofila en las venas, que estaban cubiertas con tatuajes que realizaban fotosíntesis.

El biopoder, según Foucault (1997), tiene una relación recíproca con el capitalismo, ya que se basa en métodos de poder capaces de aumentar las fuerzas, aptitudes y la vida en general', y además, 'no puede afirmarse sino al precio de la inserción controlada de los cuerpos en el aparato de producción mediante un ajuste de los fenómenos de población a los procesos económicos. Existen entonces, parámetros claros de evaluación de costo-beneficio aplicados en el capitalismo, en suma, esta relación aplica la performance de la eficiencia anclada en el sistema.

CONCLUSIÓN

Se dice que la era del *posmo* creó la denominación *queer* o los llamados "monstruos". Si bien, durante mucho tiempo, persiguieron alejarse de esa categoría incómoda, para Paul Preciado, el identificar como tal gracia al dispositivo farmapornográfico, sería, al fin, el reconocimiento felicitado con el cual se podrían decretar oficialmente activistas.

Ahora bien, los estudios del performance están orientados hacia lo vivo, hacia el afecto y lo relacional, hacia lo minoritario y también hacia lo disidente. Habiendo

cultivado el arte de estar dentro pero no siempre siendo parte de las instituciones, los estudios de performance tendrán que navegar más a menudo con las promesas y peligros de estas nuevas posibilidades. Parafraseando a Engelmann Wittgenstein (Wright, 2007), surge el cuestionamiento sobre si están encaminados en la perspectiva correcta y si es esta la performance que queremos construir con este tipo de relaciones metaformativas tanto en la producción como en la percepción de una obra de arte "corpóreo-visual".

Siguiendo esta línea, podemos cuestionar también la noción misma de obra bajo fundamentos humanistas, positivistas y cartesianos no cuestionados que hacen que muchas de las críticas reproduzcan las categorías que intentan cuestionar. Urge también, apoyándome en Jaime del Val, desarrollar estrategias de des-visualización que pongan en movimiento cuerpos que no se enmarquen dentro de la obsesión voyeurista de la sociedad de control. Porque, si bien la metaformance ante el cuerpo espectacular ininteligible debe estar en proceso abierto para la constitución y emergencia del cuerpo intensivo, afectivo, relacional, deseante, deberían existir nuevas estrategias de resistencia, desterritorialización y producción que tendrían que generar ya no una nueva anatomía del control, sino un cuerpo pos-anatómico. El reto es, ahora, encontrar alianzas con la biomedicina para hacer un llamado a las corporalidades difusas y no a una mente abstracta y desencarnada. Así el metacuerpo tendrá una relación con un entorno tecnológico generada por el cuerpo y no por las mercancías farmacéuticas del biopoder. Por último, las distintas formas de tecno-arte, al no poder ser caracterizadas del todo como interactivas, quedan en la participación o reactividad pasiva. Según lo expuesto, de lograrse una real interactividad, se podría demostrar que la tecno-ciencia alberga las características prometeicas que le darían un giro interesante hacia un nuevo horizonte, menos individualista y mucho más coherente con el arte subversivo del performance.

BIBLIOGRAFÍA

Bauman, Z. (2004). *Ética postmoderna*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI.

Blázquez, G. (2005). *CyborgPower*. Cuerpo, técnica y producciones artísticas. En: *Liminar*, Córdoba, Argentina.

Braidotti, R. (2004). *Feminismo, diferencia sexual y subjetividad nómada*. Barcelona, España: Gedisa.

Butler, J. (1993). *Cuerpos que importan, sobre los límites materiales y discursivos del "sexo"*. Buenos Aires: Paidós.

Ceriani, A. (2012a). *Investigación en la interacción entre un escenario laboratorio y un cuerpo extendido* (En línea). Trabajo presentado en VII Jornadas de Sociología de la UNLP, 5 al 7 de diciembre, La Plata, Argentina. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.1787/ev.1787.pdf

Ceriani, A. (2012b). *Metaformancemetamedia*. En *Arte del Cuerpo Digital*. La Plata, Argentina: Edulp. Disponible en: <http://www.reverso.org/metaformance>

Del Val, J. *Microsexos, CyborgPangeneros* (En línea). Disponible en: <http://www.reverso.org/Anticuerpos-DISOLUCION.htm>

Del Val, J. (2009). *Cuerpo común y guerra de los afectos. Coreografías globales y cuerpos en serie del afecto capital* (En línea). Disponible en: <http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/viewFile/CIY-C0909110121A/7222>

Don Ihde (2004). *Los cuerpos en la tecnología, Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona, España: UOC.

Foucault, M. (1977). *Historia de la sexualidad*. Buenos Aires, Argentina: Siglo Veintiuno.

Gianetti, C. (1997). *Metaformance - El Sujeto Proyecto*. En: *Luces, cámara, acción (...)* ;Corten! *Videoacción: el cuerpo y sus fronteras*. Valencia, España: IVAM Centre Julio Cortázar. Disponible en: http://www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf

Higueri, F. (1991). *Deshumanización y simulacro en la cultura como espectáculo de Eduardo Subirats*. En: *Inti. Revista de literatura hispánica*, (34).

CatalàDoménech; J. M. (2005). *La imagen compleja: la fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. Barcelona, España: Universitat de Barcelona / Bellaterra.

Haraway, D. (1991). *Manifiesto para cyborgs: Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*. Barcelona, España: Puente aéreo.

Le Breton, D. (1995). *Antropología del cuerpo y Modernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión.

Le Breton, D. (1999). *L'Adieuau corps*. París, Francia: Métailié.

Milas, J. J. (2002). "El ciborg del tercer ojo" . En *El País*. Sitio web: https://elpais.com/cultura/2012/01/12/album/1326322803_910215.html

Oliveras, E. (ed.) (2008). *Cuestiones de Arte Contemporáneo. Hacia un nuevo espectador en el Siglo XXI*. Buenos Aires, Argentina: Emecé.

Preciado, B. (2008). *Testo Yonqui*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Sibilia, P. (2005). *El hombre post-orgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.

Taylor, D. (2012). *Performance*. Buenos Aires, Argentina: Asunto Impreso.

Wright, J. (2007). *Schoenberg, Wittgenstein and TheViena Circle*. Bern: Peter Lang. (2daedition)

NOTAS

1. *Manifiesto para cyborgs* es un ensayo escrito por DonnaHaraway comenzado en 1983.
2. DonnaHaraway es una primatóloga y filósofa feminista blanca, socialista y norteamericana que ocupa posiciones destacadas en el campo académico estadounidense. En su ensayo *Manifiesto para cyborgs: Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*, publicado en 1991 y basado en artículos de 1983 y 1984, Haraway realiza una irónica crítica de la ciencia y la tecnología en el capitalismo tardío y la sociedad patriarcal a partir de la cual es posible leer las relaciones entre técnica y subjetividades.
3. M. Antúnez, es uno de los fundadores de La Fura delsBaus. Vease su trabajo en *Afasia o Epizzo*: <http://marceliantunez.com/work/afasia/>
4. SteliosArcadiou, "Stelarc" con su trabajo *Re-wired/Remixed* se vincula a diversos agentes en diferentes lugares del mundo, para desarrollar el concepto de la interfaz online del cuerpo desmebrado y distribuido; <http://stelarc.org/?catID=20353>
5. "Metaformance es un neologismo puesto en circulación por Claudia Gianetti" Dice Jaime del Val p.70. Ref. Alejandra Ceriani. (2012). *Arte del Cuerpo Digita*. La Plata, Argentina: Edulp.
6. Fundador del *CyborgFoundation*, véase: <http://www.cyborgfoundation.com/> Sobre Harbisson, véase: <http://www.harbisson.com/>
7. El cuerpo extendido es un cuerpo cuyos contornos

son prolongables a la imagen y al sonido digitalizado, proyectados a través de las interfaces, los lenguajes de programación y el control gestual interactivo.

8. "La captura de conocimiento (incluyendo los más avanzados en el campo de las ciencias biomédicas contemporáneas), se convirtieron en los expertos alternativos de nuestro propio cuerpo, el contrabando química generalizada, espacios de producción clandestinas, abiertas tecnológicas, crear identidades de uso, gratuito, desarrollar, compartir otros métodos de materialización, incorporación y luchar por ellos, juntos"
9. En enero de 2015, Preciado escribió en una revista: "he empezado el año pidiendo a mis amigos cercanos, pero también a aquellos que no me conocen, que cambien el nombre femenino que me fue asignado en el nacimiento por otro nombre. Una deconstrucción, una revolución, un salto sin red, otro duelo. Beatriz es Paul" – ver más en: <http://www.revistaanfibia.com/ensayo/tanto-puede-un-nombre-de-varon/#sthash.iwX7AmRX.dpuf>
10. Entrevista para El País, 13 de junio de 2010, por L. Sanchez-Mellado. Recuperado de: http://elpais.com/diario/2010/06/13/eps/1276410414_850215.html
11. "Trasplante" es un proyecto de bio-hacking de arte-instalativo-performance que propone la inyección y el tatuaje de clorofila para convertirse en humano-planta, desde la reapropiación de bricolaje de terapias fotodinámicas utilizadas contra el cáncer y el papiloma humano.

Voz, performance y tecnología



Inés Rocca

inesrocca@gmail.com

Maestría en Teatro y Artes Performáticas
Universidad Nacional de las Artes
(UNA)

Resumen

El siguiente informe abordará como tema la voz en performance. Se centrará en su capacidad de transformación a través de la mediación tecnológica digital. El análisis se realizará desde el núcleo de la categoría performance sonora. A través de la performance de la artista Stine Janvin: *Fake Synthetic Music*, se hará un señalamiento de cómo la voz intervenida por una interfaz puede transmutar hacia nuevas cualidades sonoras, imposibles sin la mediación de tecnología y, cómo la posibilidad de transmutación sonora puede ser fusionada con la transformación visual de la presencia de un cuerpo; que al igual que la voz toma otra cualidad de ser a partir de su interacción con interfaces.

Abstract

The following report will approach "The voice in performance" as a topic. This report will be focused on the ability to undergo transformation through the intervention of digital technology. The analysis will be carried out from the core of the category: "Sound Performance". Through the artist Stine Janvin performance: "Fake Synthetic Music" we will trace how the "voice intervened" by an interface is able to turn into new sound qualities that are unable to change without the mediation of technology. We also will point at how the possibility of sound transmutation can be merged with the visual transformation of a body presence. We also propose how in the same way as the voice, the body takes another quality of being based on its interaction with interfaces.

Resumo

O seguinte relatório abordará como tema a voz na performance. Concentrar-se-á na sua capacidade de transformação através da mediação tecnológica digital. A análise será realizada a partir do núcleo da categoria de performance de som. Através da performance do artista Stine Janvin: *Fake Synthetic Music*, será feita uma sinal de como a voz interferida por uma interface pode transmutar para novas qualidades sonoras, impossíveis sem a mediação da tecnologia e, como a possibilidade de transmutação sonora pode ser fundida com a transformação visual da presença de um corpo que, assim como a voz, assume outra qualidade de ser a partir de sua interação com interfaces.

Introducción

Cada día y en todo momento, efectivamente, hablamos de sonido en todos los contextos posibles. Pero basta con que se convierta en un tema en sí para que de repente dejemos de saber de qué se trata. Debemos preguntarnos si podemos hacer del sonido una cosa, si es cosificable. (Chion, 2008, p. 41)

Desde siempre, las prácticas artísticas se han servido de los medios tecnológicos de su época como una forma de dimensionar el cuerpo, la subjetividad y poder expandirse hacia territorios expresivos a los cuales no podría acceder la experiencia humana sin la mediación tecnológica. En la contemporaneidad, las artes han incorporado los medios digitales adaptándose a las exigencias de un mundo cada vez más mediado por los mismos. Esta interacción entre lo humano y lo digital, entendida, ya no como dos mundos distintos sino como filiación creadora, ha dado lugar a experiencias que le permiten a las artes alcanzar nuevos horizontes y tomar múltiples direcciones. Tal como afirma Savasta (2014) en su ensayo *Sonidos que acontecen*:

En el ámbito de la música electroacústica los adelantos en las tecnologías de tratamiento del sonido contribuirían a ampliar el dominio de lo musical. Por ejemplo, la posibilidad de registrar el sonido y su manipulación abre el debate sobre la naturaleza referencial de los sonidos y su consideración de tal efecto como musical; o mismo, el desplazamiento de la identidad musical hacia los parámetros del timbre y el espacio, a partir de la posibilidad de procesar los sonidos, la generación de sonido con la computadora y las técnicas de difusión y control espacial del sonido a través de sistemas de amplificación eléctricos. (p. 7)

El ámbito del sonido es un área ejemplar, para visibilizar cómo la evolución de sus prácticas han estado ligadas al desarrollo de las tecnologías de tratamiento del sonido. El desarrollo de las tecnologías de registro, procesamiento y amplificación han expandido el alcance del sonido como experiencia en las prácticas artísticas. Desde los conos usados como megáfonos por los actores del teatro griego hasta un sistema de amplificación Line Array utilizado para un concierto en un estadio, el gesto artístico ha estado en interacción con las interfaces de las que se disponían en su tiempo para expandir el alcance del sonido.

El desarrollo tecnológico ha sido la manifestación de "las ganas de convertir en suceso, en acontecimiento, lo escurridizo del sonido" (Savasta, 2014, p. 8), dando lugar a determinados procedimientos de lo sonoro que habilitaron al sonido a pensarse a sí mismo en su especificidad. Esto dio lugar, como afirma Savasta (2014), al surgimiento de prácticas artísticas "que se ocupan de analizar e interpelar la condición del sonido como materia o como tema" (p. 3). En el mismo sentido Michel Chion se pregunta en la cita inicial, si es posible hacer del sonido una cosa, es decir, centrar todo nuestro interés, en un fenómeno tan impermanente e inaprensible como lo es el sonido, para convertirlo en objeto y por lo tanto en protagonista del acontecimiento.

Performance sonora

La performance sonora vincula hábitos productivos y espectatoriales de distintas prácticas artísticas y se define en la apreciación de lo sonoro, ya no necesariamente desde las competencias de los lenguajes musicales, sino desde la fijación en el acontecimiento, en la acción de estar allí. (Savasta Alsina, 2014, p.1)

En los últimos veinte años, la performance sonora, entendida como categoría que acuña aquellas prácticas artísticas que se mantienen entre los umbrales de la performance y el arte sonoro, ha ido ganando terreno propio. Estas prácticas tienen como punto de interferencia, el hecho de que dan a lo sonoro un lugar protagónico como voluntad de crear situaciones sonoras más que las de hacer música. Savasta dice que en relación a la materialidad de la obra, una performance sonora puede no diferenciarse de un concierto, lo que las distingue son sus circunstancias de enunciación. (Savasta, 2014, p.2) La performance sonora señala el acontecer de lo musical, más que el argumento. Está centrada más en los procesos musicales, que en los resultados compositivos sonoros.

La voz de la performance

La performance sonora *Fake synthetic music* de la artista alemana Stine Javin pone el acento en la sonoridad vocal; no como voz cantada, ni soporte de la expresión verbal, sino como voz en un estado "puro", como gritos, sonoridad de vocales y sonidos guturales. El énfasis está en poder percibir la voz como sonido. La partitura vocal que desarrolla está compuesta por loops, por patrones sonoros que se repiten y van transformándose sutilmente a lo largo de la performance.

De allí, que el título de la performance sea: *Fake synthetic music*. La intención de la artista es cuestionar los límites entre lo humano y la tecnología a través del procesamiento de su voz natural, que intervenida por una interfaz deviene en una sonoridad sintética, de máquina, poshumana.

La voz de la performer es expuesta a procesos sonoros a través de la mediación tecnológica que dan como re-

sultado, la ruptura de la ligadura orgánica que tienen su voz y su cuerpo. La voz es procesada por un multiefecto vocal, posiblemente un armonizador y un delay (en el registro de la performance no se ve en detalle cuál es el set up que usa), captada primero por un micrófono, luego procesado por efectos sonoros y emitida por monitores que le otorgan volumen y proyección.

La creación de este objeto sonoro "se da a partir de la ruptura entre la distinción radical entre lo natural y artificial, entre el ser que es principio de su movimiento y las operaciones humanas que amplían el alcance de lo natural" (Sibilia, 2005, p. 70), esta interacción cooperativa entre naturaleza y tecnología, en donde no hay un posicionamiento jerárquico de una sobre otra, es la que da nacimiento a nuevas expresividades sonoras.

La interacción entre el intérprete y el artefacto, es posible a través del gesto, entendido, tal como lo hace Vilém Flusser (1994) como: un movimiento del cuerpo o de un instrumento unido al mismo (p. 10), como intención que se desplaza desde el cuerpo a la digitalización. El gesto es el mensajero que unifica lo natural y lo artificial, desplazándose entre sus umbrales para transformarse en una forma expresiva nueva.

La digitalización le otorga al sonido, al gesto vocal original (del cual no tenemos información) una cualidad nueva de *ser*, que no sería sin la existencia de dicho procesamiento. La sonoridad procesada de la voz tiene un registro agudo que supera los registros tímbricos posibles humanos, desplegando un imaginario que se corre de lo humano. Además, el efecto de delay le proporciona una serie de repeticiones a modo de eco, lo que hace que la performance cree a través de la voz una espacialidad de una profundidad imposible.

Visualidad y sonoridad

Este imaginario desplegado por lo vocal es afirmado también por la presencia del cuerpo de la performer. En un doble juego, la presencia de la performer también está mediada por la tecnología, entretejiendo, así, una trama entre los procesos vocales y la presencia del cuerpo.

Entre lo que se ve y lo que se escucha se producen ciertas relaciones para las cuales Michel Chion (2008) desarrolla una serie de conceptos que se identifican como procedimientos a desentrañar en esta performance. El primero de ellos es de "valor añadido": "el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o

esta expresión se desprende de modo <<natural>> de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen" (Chion, p. 17)

La performance acontece en un teatro, en donde todos los elementos que participan están a la vista (set up, luces). La performer, encuadrada en un fondo negro viste una túnica oscura incrustada de pequeños espejos. En el transcurso de la performance, se prenden y apagan focos de luces que la enfocan desde los costados y desde atrás del escenario. Su cuerpo genera la ilusión de proyectar haces de luz blanca, que se prenden y se apagan haciendo aparecer, desaparecer y encandilar la presencia de la performer para el espectador.

A la voz procesada por máquinas se le añade el valor de la imagen descrita. Este fenómeno es posible través



de lo que Chion (2008) denomina como el principio de síncrexis: "es la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando estos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional..." (p. 65)¹ A través de este principio, el espectador, crea un pacto espontáneo que implica que lo visual y lo sonoro que ocurre simultáneamente se convierta en unidad. Aunque estos fenómenos tengan una existencia independiente uno del otro, la percepción del espectador configura el fenómeno como un todo. En esta performance el sonido afirma el imaginario de lo que se ve. Y al mismo tiempo lo visual afirma lo sonoro, mediante el principio que Chion (2008) denomina "reciprocidad del valor añadido": "El valor añadido es recíproco, si el sonido hace ver la imagen de modo diferente a lo que esta imagen muestra sin él, la imagen, por su parte, hace oír el sonido de modo distinto a como éste resonaría en la oscuridad."² (p. 31)

Esto implica que para la percepción de unidad que tendrá el espectador mediante el principio de síncrexis, el fenómeno sonoro y el fenómeno visual están recíprocamente cargándose de sentido. La performer suma el valor de la presencia de su cuerpo como un elemento más que construye el sentido de la performance. La performance es un sistema que conjuga elementos expresivos como lo son el gesto original de "cantar", las interfaces, el cuerpo presente de la performer, que van retroalimentándose unos a otros hasta generar en el espectador la conciencia de unidad.

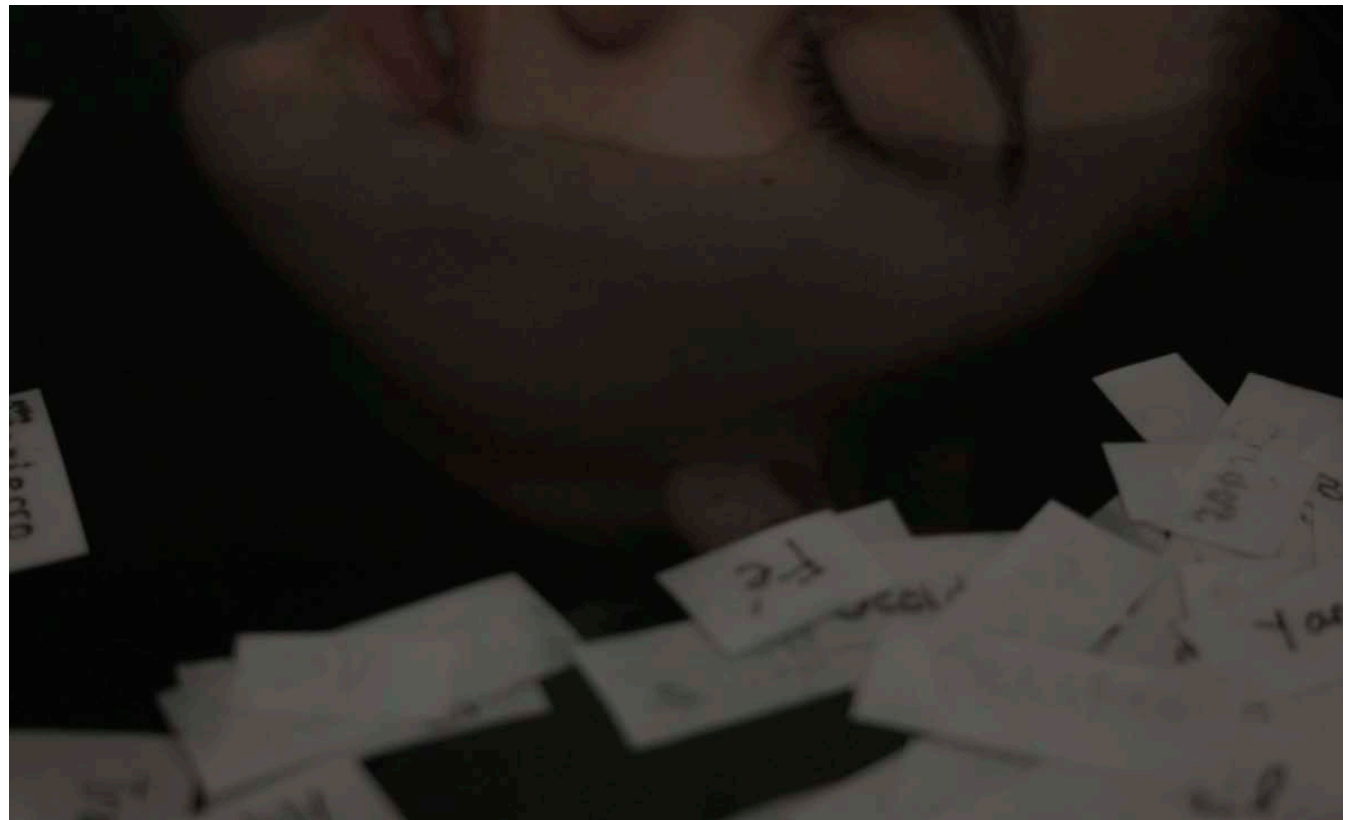
Creando campo

En el marco del seminario Performance y Corporalidad, realicé una performance, que podría ingresar en la categoría expuesta: performance sonora. La misma

se tituló: *Ofelia*. En la Performance se proyectaba un video, en donde la performer se sumergía en una bañera llena de agua y pequeños trozos de papel escritos con palabras. Mientras se proyectaba el video, en vivo, la performer leía un texto de creación colectiva, que había sido escrito a través de mensajes de Whatsapp, y que repetía como mantra o loop, la frase: "siento que voy ahogarme cuando..."

El gesto de la intérprete de hablar y cantar era captado por un micrófono y procesado por un *sampler*,

que recortaba las frases leídas por La performer hasta convertirlas en un beat percusivo. También La voz se duplicaba, se le agregaba un efecto de delay y volvía a duplicarse, entre otros efectos que habilitaba el procesamiento. El *sampler* utilizado tenía cuatro canales, lo que permitía grabar y hacer sonar cuatro voces al mismo tiempo. Lo sonoro iba construyendo, al igual que lo visual, una trama de palabras. Muchas voces se hacían una bola de sonido en donde no era inteligible lo que se decía. Lo sonoro iba ahogándose como la performer en el video, como Ofelia.



Conclusiones

La interacción entre prácticas artísticas y tecnología digital genera nuevos lenguajes expresivos, imposibles de conocer sin esta unión. Esta hibridación da lugar a un plano en donde lo humano y lo artificial establecen un campo en común en el que conviven expandiéndose, interpelándose y tematizándose.

En el caso del sonido, su desarrollo como campo ha estado ligado a la evolución de las tecnologías específicas de dominio de lo sonoro, que contribuyeron a ampliar el territorio técnico, pero también habilitaron a que el sonido pudiera pensarse como suceso y poner el foco en sí mismo. Esto dio origen a distintas prácticas artísticas que se centraban en el fenómeno sonoro. Una de ellas es la categoría de performance sonora, es decir, prácticas que se manifiestan entre los umbrales del Arte sonoro y la performance, que tienen como característica común dar a lo sonoro un lugar protagónico. El territorio del sonido y puntualmente el de la voz en la performance es un espacio poco explorado de forma consciente y menos aún conceptualizado. En la obra elegida, la artista lleva toda su atención hacia la sonoridad vocal explorando las capacidades físicas de la voz y la acústica del espacio como generadora de imaginarios.

La performance unifica lo humano y la tecnología digital a través de la intervención de su presencia corporal y vocal, con iluminación y procesamiento sonoro generando una obra en donde cuerpo y tecnología están en un estado fusional y creando un sistema escénico que se retroalimenta en función de la creación de un imaginario. La combinación de un fenómeno sonoro y un fenómeno visual que sucede en un presente compartido crea una relación que se completa en la percepción del espectador como unidad; que es en quien

se crea el sentido, de lo que se ve y lo que se escucha. La performance tiene como intención visibilizar los límites difusos existentes entre la expresividad humana y la de las máquinas. La acción de la artista puede leerse también como metáfora. Detrás de los sonidos de máquinas hay gritos humanos.

Bibliografía

Chion, M. (2008). *La audiovisión*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Flusser, V. (1994). *Los gestos. Fenomenología y Comunicación*. Barcelona, España: Herder

Javin Stine, *Fake Synthetic Music*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=1mXitPy6WQY>

Savasta Alsina, M. (2014). Sonidos que acontecen: La performance sonora como umbral. Recuperado de: <http://www.menasavasta.com.ar/>

Savasta Alsina, M. (2013). *Arte sonoro en Argentina: Categoría y umbral*. publicación digital de las IX Jornadas Nacionales de Investigación en Arte en Argentina, 12 y 13/09/2013, Instituto de Historia del Arte Argentino y Americano, Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata. ISBN 978-950-34-1003-5

Sibilia, P. (2005). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica

Kesler, F. (julio de 2017). Entrevista realizada por Inés Rocca, Buenos Aires, Argentina.

Curriculum



Alejandra Ceriani

aceriani@gmail.com

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

Doctora en Teoría del Arte y Magíster en Estética y Teoría de las Artes, Facultad de Bellas Artes. Investigadora categorizada III, becada por la UNLP para el estudio de las interrelaciones entre las disciplinas del cuerpo y las nuevas mediaciones tecnológicas. Trabaja en instalaciones interactivas con captura óptica de movimiento, en dos obras: Proyecto Hoseo, Proyecto Speak; así como en otras colaboraciones escénicas. Trabajos y publicaciones sobre Video Danza con el Proyecto Webcamdanza. Dicta seminarios (UNLP, UNA, UNTREF); participa de ponencias y publicaciones en diversos medios nacionales e internacionales. Coordina y dirige la Cátedra Libre, Educación y Mediación Digital en Danza y Performance, UNLP.

Síto: www.alejandraceriani.com.ar



Dra. Julia Elena Sagaseta

jesagaseta@gmail.com

Maestría en Teatro y Artes Performáticas Departamento de Artes Dramáticas Universidad Nacional de las Artes (UNA). Argentina.

Doctora en Historia y Teoría de las Artes (UBA).

Profesora emérita del Departamento de Artes Dramáticas de la Universidad Nacional de las Artes (UNA)

Directora de la Maestría en Teatro y Artes Performáticas en el Departamento de Artes Dramáticas (UNA)

Directora de la revista digital www.territorioteatral.org.ar del Departamento de Artes Dramáticas (UNA)

Ha compilado y editado varios libros y ha escrito numerosos artículos sobre teatro, performance e interrelación teatro, artes, danza y tecnología.



Sol Correa

correa.sol.82@gmail.com

Maestría en Teatro y Artes Performativas
Departamento de Artes Dramáticas
Universidad Nacional de las Artes (UNA).
Argentina.

Es Profesora de Letras por la Universidad de Buenos Aires y Maestranda en Teatro y Artes performativas por la Universidad Nacional de las Artes (UNA). Integra el Colectivo Blanco/Correa/Faux, con el que lleva a cabo performances participativas. Con este grupo, ha ganado el premio Mejor Performance con Proyecto Misivas: algo que decirnos en el Festival FAUNA, y fue seleccionado para participar del II Encuentro de investigadores sobre la corporalidad (Bogotá). Tiene publicados artículos sobre el cruce entre Literatura y performance en diferentes revistas académicas y sus relatos forman parte de dos antologías: Inunible y Nueve cuentos borrados. Es editora y artesana en Buchwald, editorial seleccionada para integrar el Stand del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires en la 44 Feria Internacional del Libro de Buenos Aires (2018).



Silvina Zicolillo

silvinazicolillo@yahoo.com.ar

Maestría en Teatro y Artes Performativas
Universidad Nacional de las Artes
(UNA)

Profesora Superior de Música con especialidad en piano. Egresada de la Diplomatura Superior en Música Contemporánea con orientación en Composición con Nuevas Tecnologías. Curadora del Área de Música Contemporánea del INAMU en la IV edición de la Bienal del Fin del Mundo (Instituto Nacional de la Música). Directora Artística del Ensemble Wonderland! (Grupo de Experimentación en Artes Performativas) Residente en el Centro de Investigaciones Artísticas Buenos Aires. Miembro del Comité Académico de las Primeras Jornadas Nacionales de Silencio 2017 (Universidad Nacional de Córdoba, Universidad Nacional de Quilmes, Universidad Nacional del Comahue, Universidad Provincial de Córdoba). Actualmente realiza la Maestría en Artes Performativas. Universidad Nacional de las Artes UNA



Mirella Carbone

mirecarbone@gmail.com

Maestría en Teatro y Artes Performativas
Universidad Nacional de las Artes
(UNA)

Bachillera en Educación y Licenciada en Danza, de la Pontificia Universidad Católica del Perú – PUCP. Se ha hecho acreedora del reconocimiento otorgado por el Ministerio de la Cultura, por su labor y compromiso con la educación e institucionalización de la danza en el Perú; así como por su destacada trayectoria como maestra, directora, coreógrafa e intérprete de danza. Responsable de la creación de la Escuela de Danza Contemporánea (2005) y de la Especialidad de Danza de la Facultad de Artes Escénicas – PUCP (2013). Dirigió la escuela y la especialidad desde su creación hasta el 2016. Actualmente estudia la maestría de Teatro y Artes Performativas en la Universidad Nacional Argentina – UNA.

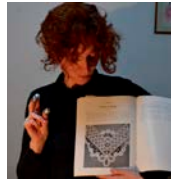


Paula Zita Espinoza Valencia

z.espinoza@zitart.com

Maestría en Teatro y Artes Performáticas
Universidad Nacional de las Artes
(UNA)

Actriz con Grado de Licenciada en Arte Escénico (UPLA, Valparaíso), Maquilladora Profesional Efectista, Realizadora Teatral y Docente. En proceso de titulación del Posgrado de Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios, y de la Maestría en Teatro y Artes Performáticas (UNA, Buenos Aires).



Nilda Rosemberg

rosnil70@hotmail.com

Maestría en Teatro y Artes Performáticas
Universidad Nacional de las Artes
(UNA)
Argentina

Nilda Rosemberg. 1973. Es docente; investiga y experimenta en el campo de las artes visuales, performáticas y textiles. Es Profesora Superior de Artes Visuales. Actualmente está realizando en la Tesis de la Maestría en Performance de la UNA y es ayudante en la cátedra Taller de Performance II de la misma maestría. Coordina, desde 2007 junto a Verónica Suanno y a Mercedes Resch Proyecto Hermosura, integrando vínculos entre registros documentales y poéticos.

<http://nildarosemberg.blogspot.com.ar>

<http://nildarosemberg.blogspot.com.ar>



Manuela Méndez

manoletamendez@gmail.com

Maestría en Teatro y Artes Performáticas
Universidad Nacional de las Artes
(UNA)
Argentina

Manuela Méndez es Licenciada en Actuación por el IUNA y se encuentra realizando su tesis de Maestría en Teatro y Artes Performáticas de la UNA. Integró el grupo de investigación Performatividad en teatro y artes en el campo artístico latinoamericano de la UNA, con dirección de Julia Elena Sagasetta. Es ganadora del premio Óperas Primas 2017.



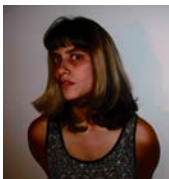
María Angela Deglane

madescenacultural@gmail.com

Maestría en Teatro y Artes Performáticas
Universidad Nacional de las Artes
(UNA)

María Angela Deglane, peruana, performer, actriz, licenciada en Comunicación y Mediación Cultural en la Universidad Católica de Lille en Francia, diplomada en Gestión Cultural.

Desde hace 4 años trabaja de forma independiente en MADE//escena cultural// plataforma reconocida en el 2016 por el Ministerio de Cultura del Perú como Punto de Cultura donde ella es fundadora, gestora y productora de esta plataforma cultural y artística que articula y promueve experiencias alrededor de la danza contemporánea, el teatro, el ruido, la performance y el campo audiovisual.



Inés Rocca

inesrocca@gmail.com

Maestría en Teatro y Artes Performáticas
Universidad Nacional de las Artes
(UNA)

Inés Rocca (1991, Melo, Uruguay)

Es Actriz egresada de la EMAD de Montevideo. Estudió Teatro y Danza con diversos maestros en Montevideo y Buenos Aires. Actualmente cursa el último año de la Maestría en Teatro y Artes Performáticas del U.N.A. Fue parte de varios colectivos de investigación escénica y participó en proyectos cinematográficos como actriz. Actualmente integra el dúo El planeta muere que experimenta los umbrales entre el sonido y la performance.

Staff

Directora

Alejandra Ceriani / aceriani@gmail.com

Codirector

Emiliano Causa / emiliano.causa@gmail.com

Responsables de la publicación

Paula Castillo / info@paucastr.com.ar

Paula Dreyer / dreyerpaula@gmail.com

Marina Féliz / marina_feliz@yahoo.com.ar

Natalia Matewecki / nmatewecki@gmail.com

Diana Montequin / dianamontequin@gmail.com

Andrea Napolitano / andeanap.ipap@gmail.com

Mercedes Reitano / mercedesreitano@gmail.com

Daniel Sánchez / sanchez.fatimada@gmail.com

Comité editorial

Julia Elena Sagaseta / jesagaseta@gmail.com

Alejandra Ceriani / aceriani@gmail.com

Sol Correa / soldefebrero@hotmail.com

Colaboran en este número

Sol Correa / soldefebrero@hotmail.com

Silvana Zicolillo / silvinazicolillo@yahoo.com.ar

Mirella Carbone / mirecarbone@gmail.com

Nilda Rosemberg / rosnil70@hotmail.com

Paula Zita Espinoza Valencia / z.espinoza@zitbart.com

Manuela Méndez / manoletamendez@gmail.com

María Inés Rocca / inesrocca@gmail.com

Maria Angela Deglane / madescenacultural@gmail.com

Diseño de cubierta e interiores

Paula Castillo / info@paucastr.com.ar / paucastr.com.ar

Diseño de logo

Paula Dreyer / dreyerpaula@gmail.com / [instagram.com/pauladre](https://www.instagram.com/pauladre)



Editorial e-performance

Calle 65 n° 626 - CP 1900

La Plata, Buenos Aires, Argentina

www.fba.unlp.edu.ar/e-performance

e-performance@fba.unlp.edu.ar

Año 2 - N° 3

Todos los derechos reservados

ISSN 2591-5398

La Plata, Buenos Aires, Argentina, 2018

***¡CUERPO,
MÁQUINA,
ACCIÓN!***

*¡CUERPO,
MÁQUINA,
ACCIÓN!*

 E—PERFORMANCE—