

## EL CUERPO EN LA TECNOLOGIA- LA TECNOLOGIA EN EL CUERPO

María Alejandra Ceriani - María de los Ángeles De Rueda

Universidad Nacional de La Plata - Facultad de Bellas Artes

### Resumen

El presente artículo se enmarca en la investigación del PID Prácticas Performáticas Multimediales, Redes Telemáticas y Educación. Código: B258, FBA, UNLP; Se trabajará la temática del cuerpo a través del vínculo con la performance y las tecnologías analógicas y digitales y los modos en que lo ponderamos cuando se interactúa con sistemas híbridos. El punto de partida de este planteo surge a partir de observar cómo la corporalidad presente en las artes contemporáneas va tomando forma dentro de acontecimientos tanto físicos como virtuales, estas formas se pueden denominar performances tecnológicas, interactivas, multimediales o bien performances ampliadas. Estas producciones y estos *otros* cuerpos instalan la certeza de una transformación profunda de las categorías de espacio y de tiempo, por ende, de la percepción y del conocimiento de lo sensible.

Palabras clave: Cuerpo- Performance- Mediación- Tecnología

### Introducción

Los conceptos de cuerpo y de performance que aporta el arte contemporáneo vinculado a las tecnologías, nos propone ver otras condiciones para el desarrollo de la subjetividad que compromete cada vez más una actuación transdisciplinaria de las artes y de las ciencias. Un cruce de ideas para continuar reflexionando sobre el profundo aporte que la vinculación del cuerpo performático y la tecnología movilizan en diversas experiencias tanto corpóreas como incorpóreas. Entonces ¿Cómo interactuamos con un cuerpo incorpóreo? ¿Qué tipo de comunicación se da a la par entre estos cuerpos? ¿Cómo la tecnología influye en la construcción y el diálogo inter-incorpóreo?

Al emplazar el rol activo de las dimensiones tecno-sociales en las que estamos sumergidos, se puede observar que muchas de nuestras interacciones vienen desde

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

El desafío es continuar coexistiendo simétricamente con nuestro “cuerpo medio”<sup>1</sup>. Éste se plantea no como vehículo de transmisión, sino como proceso evolutivo de selección de informaciones que a la par de ir constituyéndose, produce nuevas tendencias y atribuciones. Es así que a medida que se va esfumando la metáfora del hombre-máquina, hombre-computadora y hombre-información; cede su lugar al hombre-emisión cuya relevancia comienza a no estar puesta en la mediación sino en el acceso y emisión de información. Estos comportamientos modifican los saberes cotidianos y las prácticas sociales, resultando fundamental la incorporación de este imaginario, las posibles configuraciones y las acciones corporales artísticas-tecnológicas en la escuela.

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

En ese sentido la marcada tendencia a esquivar a la tecnología y/o a reducirla a un rol suplementario ha dejado lugar a los eventos espacio-temporales propios de las innovaciones que seguirán poniendo en crisis, no solo a la performances; sino a toda comunicación interactiva en tiempo real. “Sí podemos decir que el cuerpo se expande con la escena tecnológica, que puede irse más allá, traspasar los límites materiales y entonces ¿dónde estamos? ¿Qué ocurre si los cuerpos que actúan son virtuales y los objetos reales?” (Sagaceta, 2007)

Partimos de un sujeto singular, ficticio, que desplaza a la persona antropocéntrica, entremezclando los soportes, materias y otros efectos sinestésicos provocados por la hibridación de la carne y su digitalización. Escindimos un “cuerpo, consciente de la revolución antropológica provocada por los efectos de las tecnologías sobre las relaciones sociales humanas” (Le Breton, 1997: 9); para crear una doble permanencia donde ambas configuraciones pueden expandirse y complejizarse en las distintas performances en las que interactuamos. Podríamos especular que la intención última

---

<sup>1</sup> Helena Katz y Cristina Greiner, 2005, pág. 125 a 133. “Corpomídia” concepto desarrollado en el capítulo Por una teoría do corpomídia en *O Corpo*, Annablume, Sao Paulo.

del cuerpo digitalizado es transmutarse en el simulacro perfecto de la acción multi-sensorial del físico.

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

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

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

## Cuerpos atrapados en lo "Ultra Real"

El uso del término performance en la historia del arte contemporáneo designa o hace referencia a una variedad amplia de comportamientos y prácticas corporales que tiene lugar en un espacio y tiempo dado, asociado a acciones provenientes del campo de las artes visuales. En las últimas décadas, las propuestas inter-, multi- y transdisciplinarias muestran acciones y performances desde el teatro, la danza y la música hacia el territorio de las artes visuales y audiovisuales. Cierta equivalencia semántica se produce al hablar de arte acción, o arte en vivo, o prácticas mixtas con presencia de artistas en directo.

Sin lugar a duda la performance implica una actuación o ejecución de alguna acción sin que esto implique representación, y con un público que puede ser co-partícipe o no, asimismo el artista puede ser programador o tener un rol proyectual y hacer que actores y espectadores generen el acto. Las performances con uso de tecnologías simples o precarias o también de última generación se desarrollan en ambientes diversos, por lo que pueden a su vez conformar instalaciones, eventos, videoperformances, espectáculos multimediales, etc. El territorio de la mezcla y el desplazamiento de dispositivos y lenguajes se presenta cada vez más fluido y va modelando e interpelando los cuerpos. Se puede afirmar el carácter híbrido de esta modalidad, multimedial y multidisciplinar.

En las performances multimediales, tanto el performer como el público que interviene en la presentación en vivo, utilizan diferentes dispositivos tecnológicos<sup>2</sup> que pueden ser analógicos o digitales o la combinatoria de ambos. En este apartado se describe sucintamente un ejemplo histórico, dentro de la serie de casos que se van compilando en el proyecto. La obra *Ultra Real* (2007), instalación-performance multimedial, en el que se parte de un enfoque del arte conceptual y una re-edición trasformada de una obra anterior de 1967, *Ultra*, de las experiencias visuales del Instituto Di Tella. Su autora es la artista Margarita Paksa, proyectista junto con el programador Leandro Cairola, y la resultante es una instalación con tecnología analógica y digital, una *remake* con la que ganó el Premio Faena 2006- laboratorio de experimentación artística- LEA, en la categoría Multimedia, expuesta en Arte Ba y en Faena Hotel Universe en 2007.

La obra se compone de una plataforma de un metro y medio de lado por un metro de alto. Sobre ella dos actrices en vivo, sentadas y vestidas, una de negro y otra de

---

<sup>2</sup> Hitz R., Matewecki, N., (2005) las propuestas multimediales en la instalación, la performance y el espectáculo, IX Jornadas Nacionales de investigadores en Comunicación, Villa María, Córdoba

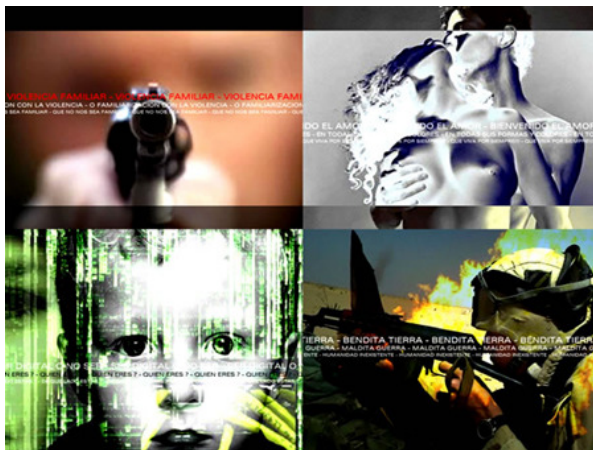
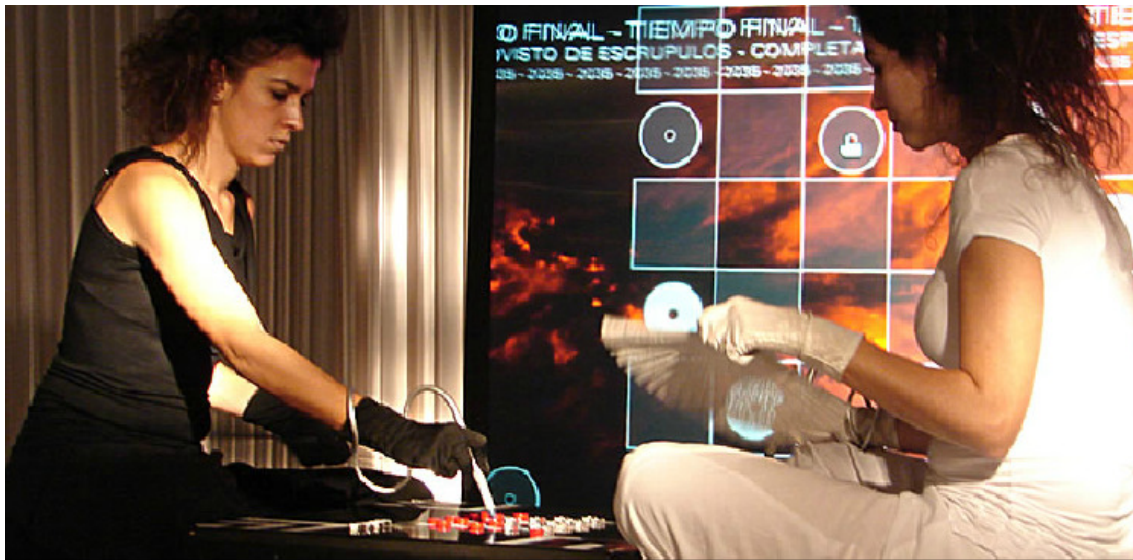
blanco juegan a las damas en silencio con sonido ambiente, el tablero tiene sensores que activan modificando las imágenes de la pantalla de fondo. Sus jugadas provocan cambios en la video proyección. También se abanican y una tercera mujer subida a un twister señala los cambios de alguna manera encerradas en una "caja transparente".

El público puede tocar un touch pad y una botonera, con los que acciona eventos duales como noche y día. Lo explica la artista en el texto de sala/ catálogo: “Dos mujeres juegan a las damas mientras se abanican afanosamente intentando simbolizar el paso del TIEMPO; una tercer mujer está subida a un twister y con su accionar realiza la metáfora del pasaje del día = BLANCO a la noche = NEGRO”<sup>3</sup>. El texto descriptivo que acompaña la obra muestra estas preguntas: ¿Quién es más violento que la violencia misma? ¿Quién es más pacífico? ¿Compite la realidad entre sí? Los fragmentos de video, la sucesión y simultaneidad de imágenes y sonidos aparecen en un registro aleatorio y según lo que se toque los mensajes aparecen con imágenes en defensa o ataque del medio ambiente. ¿Cómo actuar contra este planeta o como cuidarlo?.



---

<sup>3</sup>Fernández Irusta, Diana, (2007), Reseña ¿ qué es el arte multimedia? en Paksa, M. noviembre , E-Visuales News, [http://www.paksa.com.ar/evocubre\\_07\\_cont.htm](http://www.paksa.com.ar/evocubre_07_cont.htm),



En esta performance *mediada*, ampliada y diferida se pueden observar algunas cuestiones<sup>4</sup>:

1. Como ya se dijo, el uso de varios dispositivos y materiales generando una obra en la que hay acciones, instalación multimedia, y participación del espectador. Por eso ampliada. Se trabaja con una idea de arte de base de datos, visualizándose en pantalla el paisaje medial televisivo, hay diversos contextos y referentes metodológicos y diferentes materialidades, lo que refuerza el binomio real-virtual
2. Las acciones las llevan a cabo las actrices en vivo, los artistas son programadores conceptuales, por eso hablamos de una mediación tanto corporal como tecnológica a

<sup>4</sup> videos de la obra:

<https://www.youtube.com/watch?v=HuWvrrU-gbw>,  
<https://youtu.be/x1XTX4Qy1pw>

través del uso de los dispositivos analógicos y digitales y la pantalla. Los artistas son post-produccionistas reprograman otro proyecto, corporizan *formas historizadas* y hacen uso de las imágenes mediales, desde una perspectiva de crítica cultural

3. Diferida: porque se retoma el concepto de *acción diferida*, remake, re-apropiación, en la medida en que Margarita Paksa activa con nuevos medios la obra *Ultra* de 1967, en este caso mantiene e incrementa la operatoria conceptual y la poética de laboratorio de esos años. *Ultra* fue un proyecto de una instalación estático-dinámico del tiempo<sup>5</sup>, Una “temporalidad diferida de la significación artística” (Foster, 2001: 10). Un arte que explora junto a la teoría los proyectos previos y las acciones retroactivamente.

4. En 1963, Julian Wasse fotografió a Marcel Duchamp, vestido de negro, frente al tablero de ajedrez, en una partida contra una joven desnuda Eve Babitz. La fotografía se hizo en una sala del Pasadena Art Museum (California) y en la poética de Paksa funciona como una alusión muy certera en *Ultra Real*, la cual deviene hipertexto. Una relación intertextual legitimadora del estado conceptual de estas formas.



5. El juego de opuestos, lo binario, lo dicotómico, el blanco-negro, día- noche- creación-destrucción, ganar-perder, son parte de las propuestas semánticas de la artista, evidentes en obras anteriores, y como se señaló recargadas a través de la dupla artística, implicando otros universos, como la alusión a la Matrix y al bombardeo audiovisual de las pantallas electrónicas y los reality shows. Las derivaciones en el sentido de esta obra interpelan las ideas y nociones de simulacro, hiperrealidad, azar y

<sup>5</sup> la descripción del proyecto en [http://www.paksa.com.ar/pro\\_15cont.htm](http://www.paksa.com.ar/pro_15cont.htm)

control. “El hombre no razona en términos binarios, no opera con unidades de información (bits), sino mediante configuraciones intuitivas e hipotéticas, además acepta datos imprecisos y ambiguos; actúa no solo de un modo enfocado, sino también lateralmente”<sup>6</sup>

6. La relación con la tecnología analógica- digital que sugiere y convoca la artista, el programador, y por extensión el público que puede manipular botones y las performers que juegan a las damas, no es fetichista ni complaciente pero tampoco plenamente apocalíptica. Se impone una tensión en las ideas sobre las máquinas, y los mecanismos de control y azar. Las tecnologías de visibilidad atraviesan los cuerpos operando en términos informáticos y con valores mercadotécnicos. Esto genera diversas manifestaciones de la violencia, las que se condensan en una hipervisualidad globalizada. Esta mirada sobre la tecnopresencia y las telecomunicaciones se vincula a las formalizaciones de un pensamiento en torno a la biopolítica y los cuerpos postorgánicos.

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

7. Los cuerpos que actúan en *Ultra Real* son cuerpos femeninos (y esto habla también de la intervención feminista- femenina en la historia del arte) atravesados por los datos de la cultura. Estos cuerpos interpelan una subjetividad humana y posthumana en lo aleatorio y posible de las elecciones en una ética de la responsabilidad, " en una palabra, arbitrar el presente en nombre del porvenir ( Guattari, 2015; 388)

---

<sup>6</sup> Sibila, P., 2009, El hombre postorgánico, pp.93, FCE, Bs. As



## Bibliografía consultada

Bourriaud, N. (2004), Postproducción, Adriana hidalgo, Bs. As.

Fernández Irusta, Diana, (2007), Reseña ¿ qué es el arte multimedia? en Paksa, M. noviembre , E-Visuales News, [http://www.paksa.com.ar/evooctubre\\_07\\_cont.htm](http://www.paksa.com.ar/evooctubre_07_cont.htm),

Foster, H. (2001), El Retorno de lo Real. Madrid: Akal

Guattari, F., (2015), ¿Qué es la ecosofía?, Cactus, Bs. As

Greiner C. (2005), Corpo (o) Pistas Para Estudios, Annablume, S. Paulo

Hitz R., Matewecki, N., (2005) las propuestas multimediales en la instalación, la performance y el espectáculo, IX Jornadas Nacionales de investigadores en Comunicación, Villa María, Córdoba

Le Breton D., (1997), Antropología del cuerpo y modernidad, Nueva Visión Bs. As

Sagaseta J., Recorrido por nuestra escena tecnológica. Teatro y tecnología: tradiciones, [www.territorioteatral.org.ar](http://www.territorioteatral.org.ar) / revista digital / publicación semestral. Bs As/ ISSN 1851 - 0361 URL: [http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/n2\\_02.html](http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/n2_02.html)

Sibila, P., (2009), El hombre postorgánico, FCE, Bs. As