

Año 1 · Nº 2

ISSN 2591-5398

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

Estudios sobre cuerpo,
performance
y tecnologías emergentes

 — PERFORMANCE —

Staff

Director

Alejandra Ceriani / aceriani@gmail.com

Codirector

Emiliano Causa / emiliano.causa@gmail.com

Responsables de la publicación

Paula Castillo / info@paucast.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

Daniel Sánchez / sanchez.fatimada@gmail.com

Comité editorial

Alejandra Ceriani / aceriani@gmail.com

Natalia Mangariello / natimanga@hotmail.com

Julia Elena Sagaceta / jesagaset@gmail.com

Colaboran en este número

Jorge Xavier Carrillo Grandes / archipampanos@gmail.com

Alejandra Ceriani / aceriani@gmail.com

Sol Correa / correa.sol.82@gmail.com

Carolina Defossé / carodefosse@yahoo.com

María Paula Doberti / mpdoberti@gmail.com

Nicolás Sebastián Rodríguez / nicosrod@gmail.com

Julia Elena Sagasetta / jesagasetta@gmail.com

Gabriel Sasiambarrena / gsasiambarrena@gmail.com

Martín Seijo / funciones.patrioticas2010@gmail.com

Diseño de cubierta e interiores

Paula Castillo / info@paucast.com.ar / paucast.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 1 - N° 2

Todos los derechos reservados

ISSN 2591-5398

La Plata, Buenos Aires, Argentina, 2017

Indice

/ 4

Alejandra Ceriani

Presentación

/ 5

Gabriel Sasiambarrena

Prólogo / En la distancia de los cuerpos
(Performance y Tecnologías)

/ 6

Dra. Julia Elena Sagasetta

Prólogo / La tecnología en la Maestría

/ 7

Jorge Xavier Carrillo Grandes

El uso de la tecnología en las obras del grupo "Scena XV" (2010-2014) – tecnología, arte y sociedad

/ 16

Sol Correa

La palabra como metaformance o la performance interactiva como metalenguaje

/ 24

Carolina Defossé

Tan Cerca: un nuevo concepto de sala teatral para un nuevo concepto de teatro que incorpora nuevas ...

/ 32

María Paula Doberti

Cuerpos vivos

/ 38

Nicolás Sebastián Rodríguez

Poética de la duda: el tiempo y el espacio performático en relación el uso de medios tecnológicos

/ 45

Martín Seijo

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

/ 53

CV del equipo y los participantes de la publicación

Presentación

por Mag. Alejandra Ceriani

Dentro del Proyecto de Investigación y Desarrollo científico, tecnológico y artístico (PID/UNLP) denominado *Prácticas Performáticas Multimediales, Redes Telemáticas y Educación*, Código: B315 (2016-17), 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 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, 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 segunda 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 estudiantes pertenecientes al seminario de la formación específica *Corporalidad y Performatividad* serán quienes aportarán nuevas conceptualizaciones, nuevas epistemes 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

En la distancia de los cuerpos (Performance y Tecnologías)

Por Gabriel Sasiambarrena

La técnica es consubstancial con el ser humano, mientras que la acción del cuerpo orgánico con el objeto origina una lejanía del encuentro inevitable, ineludible; a la espera de las vinculaciones orgánicas e inorgánicas, en la esperanza de la aceleración existencial sobre el encuentro de las inteligencias diferenciadas en cuanto al cuerpo-mente / pos-orgánico. Así es que manipular desde las configuraciones hipotéticas e intuitivas de la razón las unidades de información que se operan en la informática (bits-código) establece un nuevo cuerpo sustancial, lugar en que los límites definidos dejan cada vez menos distancia entre los distintos modos de des-hacer la realidad. Incorporar en el organismo diversos dispositivos, prótesis, chips, permite la reducción de las cercanías que separan a ambos cuerpos (por más próximos que estén), construyendo, de ese modo, una única unidad en las acciones corpóreas que vinculan el cuerpo humano con la tecnología.

Situado en el recuerdo cinematográfico, el primate arroja el hueso hacia el cosmos, es la elipsis más larga/corta en la imagen movimiento del cine, donde el cuerpo (otro) tecnológico aparece de manera casi intangible en la visión de Stanley Kubrick.

Nuestro hacer técnico nos organiza con los elementos de la naturaleza y origina extensiones corpóreas que se convierten en el acontecimiento de la paradoja, como dirá Lyotard: en la "identidad infinita de los dos sentidos a la vez, del futuro y el pasado [...] de lo activo y lo pasivo, de la causa y el efecto". Nuestro mundo antagónico, en tanto código natural, nos envuelve en la dialéctica sobre lo interior/ exterior, dentro/fuera, próximo/lejano, lugar en el que aparecen las vivencias atravesadas por el pensamiento humano hacia la inteligencia artificial, y es allí donde el arte, el performance acontece; en el centro, desojando el acontecimiento en el transcurrir del tiempo, en el espacio de los cuerpos, lugar en que la eficiencia operativa de los

sistemas tecnológicos es incorporada al arte a través del cuerpo del artista, del cuerpo receptor, del cuerpo del objeto, todos... en el acto del performance.

Bibliografía

- Sibila, Paula (2009), *El hombre postorgánico*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Lyotard, Jean Francois (1998), *Lo inhumano. Charlas sobre el tiempo*, Buenos Aires: Manantial.

Referencias de artistas por año de obra y lugar geográfico

- 1956 Tokyo Gutai, Atsuko // 1976 Chipre-Australia Sterlac // 1997 Brasil Eduardo Kac // 2012 México Arcangel Constantini // 2012 S/d Christian Parsons.

Bernal / septiembre 2017

gsasiambarrena.com.ar

Prólogo

La tecnología en la Maestría

Por Dra. Julia Elena Sagasetta

*Directora de la Maestría en Teatro y Artes Performáticas
(UNA)*

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, Postmodernism* 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.

El uso de la tecnología en las obras del grupo "SCENA XV" (2010-2014) – tecnología, arte y sociedad



Jorge Xavier Carrillo Grandes

archipampanos@gmail.com

Becario SENESCYT

Ecuador

El uso de la tecnología en las obras del grupo "Scena XV" (2010-2014) – tecnología, arte y sociedad**Resumen**

El presente documento realiza una síntesis crítica del uso de la tecnología en las creaciones del grupo Scena XV entre 2010 y 2014, tomándolo como caso de estudio para analizar los cambios y desplazamientos en sus procedimientos de producción artística. Para ello se parte de evaluar la relación que ha desarrollado el grupo con la tecnología en la creación artística en los ámbitos técnico, temático y corporal. Para ello, se ha debido analizar las estructuras de varias propuestas a fin de develar sus procedimientos recurrentes. Se finaliza con una conceptualización crítica sobre la práctica artística del trabajo grupal hasta el 2014, considerando, en el ámbito teórico, con nociones como low tech e intersemiosis, reconociendo que se trata de elementos técnicos y estéticos para propulsar creaciones artísticas.

Procedimientos artísticos, Low-Tech, intersemiosis, cuerpo

Use of technology in group Scena XV works (2010-2014)–Technology, art, and society**Abstract**

This document makes a critical overview of the use of technology in creations of group Scena XV between 2010 and 2014, as a case study to analyze changes and shifts in their artistic production procedures. In order to do so, the group's relationship with technology in artistic creation in the technical, thematic and corporal fields is evaluated. It ends with a critical conceptualization on the artistic practice of group work until 2014, accounting theoretical notions like low tech and intersemiosis, as technical and aesthetical elements to boost artistic creations.

artistic procedures, low tech, intersemiosis, body

O uso da tecnologia nas obras do grupo "Scena XV" (2010-2014) – tecnologia, arte e sociedade.**Resumo**

O presente documento realiza uma síntese crítica do uso da tecnologia nas criações do grupo Scena XV entre 2010 e 2014, tomando-o como caso de estudo para analisar as mudanças e deslocamentos em seus procedimentos de produção artística. Para isso se parte de avaliar a relação que tem desenvolvido o grupo com a tecnologia na criação artística nos âmbitos técnico, temático e corporal. Para este fim, as estruturas de várias propostas tiveram que ser analisadas para revelar seus procedimentos recorrentes. Finaliza-se com uma conceitualização crítica sobre a prática artística do trabalho de grupo até 2014, considerando, na área teórica, com noções como low tech e intersemiose, reconhecendo que estes são elementos técnicos e estéticos para promover criações artísticas.

Procedimentos artísticos, Low-Tech, intersemiose, corpo.

Humano en museo: Si hubiéramos sabido que los Ipods se unirían y destruirían a los humanos que entretenían...

Humano esclavizado: ¿Qué quieren de nosotros?

iPod: Nada, solo nos gusta azotar.

Helados de Marge (la del cabello azul claro)
 Los Simpson - Temporada 18, episodio 7

1. Introducción

1.1. Antecedentes y justificación

Scena XV nace en 2004 como un espacio extracurricular de experimentación escénica en paralelo al área de Danza de la Carrera de Teatro de la Facultad de Artes de la Universidad Central del Ecuador –FAUCE–. Si bien inicia como un conjunto de danza moderna para montaje y muestra de coreografías de fin de carrera, diez años después sus montajes, que incluían a estudiantes, egresados y graduados de la carrera de teatro y de artes plásticas, se caracterizaban por un estilo más próximo al performance "tecnologizado".

Hasta el momento, si bien el grupo ha desarrollado sus actividades escénicas de manera independiente, poca ha sido la sistematización de sus procedimientos y propuestas estéticas en el ámbito académico, contándose exclusivamente con reflexiones que el director-fundador del grupo ha realizado y expuesto en contadas ocasiones. De esto emerge, pues, la necesidad de colocar en perspectiva y analizar:

- Los cambios en los procedimientos artísticos debidos a
- La consolidación del trabajo colectivo.

1.2. Reseña breve del grupo

1.2.1. Inicios

Como ya se mencionó, el grupo se forma en 2004 "con el fin de crear coreografías por fuera de los lineamientos académicos de la carrera" (Arellano, 2014). Todas las obras las coreografiaba su director, Juan Arellano, manteniéndolas con remontajes, variaciones de elenco y aprovechando, además, otras habilidades artísticas de los colaboradores ocasionales (música, pintura, escultura, literatura, teatro, video...). Razones: informalidad grupal e inestabilidad de sus miembros a causa de las incipientes condiciones de producción de las artes escénicas en el Ecuador¹. Con todo, en el periodo 2004-2009, se montaron seis coreografías.

En el año 2009, Juan Arellano es invitado por las autoridades de la FAUCE a realizar una experiencia colectiva interdisciplinaria más amplia, ya que se celebraba el 40 aniversario de la institución. El resultado fue "Performance: juego de percepciones", que contó con la participación de 200 personas aproximadamente, entre las que se contaban: bailarines, actores, cantantes, músicos, escultores, pintores, grafiteros, vestuaristas, maquilladores, entre otros especialistas de las artes. De dicha experiencia, dado el salto cualitativo que implicó y aprovechando la inercia creativa, Scena XV se reactiva aunque con un número reducido de personas (cinco en total). A causa de la dinámica anterior del grupo, se concientizan, entonces, dos necesidades fundamentales:

- explorar nuevas formas expresivas a fin de incorporar nuevos elementos técnicos y tecnológicos en escena, y;
- construir nuevas relaciones humanas que den estabilidad a un elenco mínimo dispuesto a probar propuestas estéticas que vinculen tecnología y arte.



Figura 1
 Cartel anuncio de "Performance", 2009
 Fuente: Archivo Scena XV

1.2.2. Scena XV reconviendo

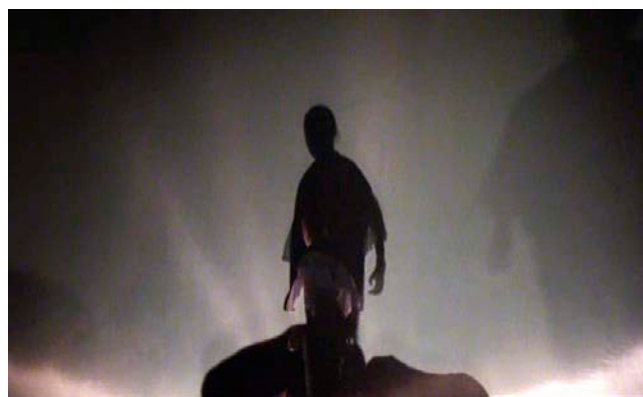
Establecidas ya las perspectivas grupales y aprovechando la invitación al I Festival de la Joven Danza Universitaria por parte de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE) en el año 2010, el grupo invita a más personas

para participar –anticipando, eso sí, las condiciones de trabajo–. Se monta, entonces, "Contrarios", obra en la que confluyen elementos performáticos, tecnológicos y dancísticos, cuyo tema es las asimetrías sociales y la tecnologización de la vida cotidiana. Al siguiente año, el grupo pone en juego la geometría y su devenir en señalética normativa para la vida a través de música clásica intervenida electrónicamente; de ahí su nombre: "Puntos G..."



Figuras 2 y 3
Registros fotográficos, Obra "Contrarios", 2009
Fuente: Archivo Scena XV

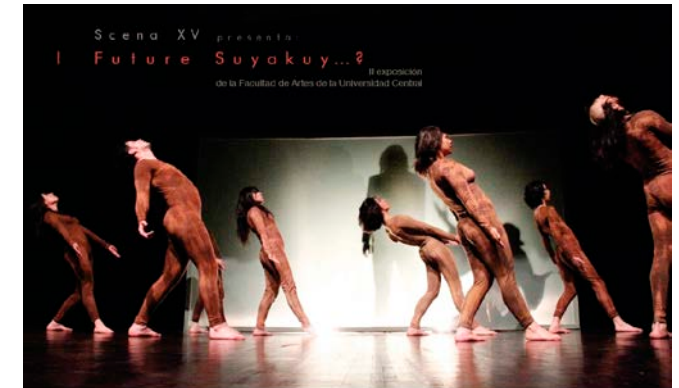
En 2012, se realiza una videodanza (Futura Esperanza) que parte de un ensayo académico elaborado por Juan Arellano en el que cuestiona la situación del mestizo en la sociedad latinoamericana; luego, la coreografía es reestructurada, ampliada, renombrada (Future Suyakuy...?) y probada en varios espacios (teatros de pequeño y gran formato, aulas, centros culturales, coliseos, museos) los cuales siempre impusieron su propia



Figuras 4 y 5
Fotogramas videodanza "Futura Esperanza", 2012
Fuente: Archivo Scena XV

dinámica dada la variedad de público que la presencié.

Posterior a esta obra, en "A la vuelta" se tomó un tema más íntimo: la infancia y los sueños; evidentemente, el uso de la tecnología cambió y se emplearon dispositivos mucho más clásicos en el sentido escenográfico (bicicleta, luces movibles, paneles con espejos, ropa derruida), pero haciendo del público un participante en la obra.



Figuras 6 y 7
Registros "Future Suyakuy...?", 2012-2013
Fuente: Archivo Scena XV

Finalmente, se retoma como tema a la tecnología y su sentido en el arte escénico. "Danza sin alma", llamada posteriormente "Android n' Dance", fue una propuesta que juntó dos elementos aleatorios: personas en vivo interactuando con dos proyecciones (imagen proyectada "en tiempo real" de personas dando discursos sobre el arte e imágenes aleatorias de videos que se intercalan con transmisión in situ de los participantes) y el audio de un texto grabado previamente.

1.2.3. El corte del 2014

Como puede leerse, el grupo se había fortalecido entre 2009 y 2013 por una serie de cambios que apuntalaron su trabajo en tres ejes:

- a Cuerpo: nunca se dejó de lado el carácter físico de la danza y el teatro.
- b Tecnología: empleo expresivo de dispositivos vinculados tanto a las Tecnologías de la Información y Comunicación –TICs– como a las tecnologías analógicas.
- c Sociedad: todo tema es social y puesto en esa perspectiva.

Dentro de ese marco evolutivo, el grupo se hallaba en un punto de inflexión sobre sus nuevas perspectivas para dar continuidad (o no) a sus experimentaciones escénicas. De ahí que haya surgido la necesidad de hacer un corte reflexivo y evaluar su situación en aquel momento ya que empezaban a emerger otras propuestas que sobrepasaban el campo de lo dancístico, entrando de lleno en la inestabilidad de la performance.

1.3. Delimitación

Recapitulando lo anterior, el trabajo se centrará en los siguientes aspectos:

1. La tecnología como temática y técnica
2. Durante el periodo 2010-2014
3. En las obras del grupo Scena XV

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Evaluar la relación que el grupo Scena XV ha mantenido con la "tecnología" y su inserción en las obras, sea solo para resolver puestas en escena –aspecto técnico– o como tema en sí mismo –temática–.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Analizar la estructura de las obras del grupo Scena XV para conocer su estilo y propuesta.
- Develar los procedimientos técnicos específicos ejecutados en la producción artística de las obras.
- Establecer líneas teóricas para la continuidad del trabajo grupal

1.5. Métodos

La metodología de investigación empleada es "Estudio de Caso", que se caracteriza porque:

Estudia un caso específico y bien delimitado: [...] una institución artística o cultural determinada – su génesis y fundación, las etapas y avatares que pueden distinguirse en su desarrollo, sus nexos con otras instituciones del mismo o diferente tipo, las funciones sociales en general, y artístico-culturales en particular desempeñadas, etc.–. Describe características –sincrónicas y diacrónicas– de ma-

nera detallada [...] Se limita a la descripción general detallada, o bien intenta partir de la realidad estudiada y descrita para intentar razonamientos inductivos; esto entraña que no intenta comprobar cuestiones a priori. Lleva a cabo un proceso heurístico que permite una interpretación nueva, o más rica, que puede incorporar otros conocimientos, comprobar los existentes, o rechazarlos. En general, conduce a encontrar nuevos significados. (Álvarez y Barreto, p. 414)

Para esta investigación, el estudio de caso calza por las siguientes razones:

- a. Se limita a una institución artística;
- b. Se caracterizan sus obras en el tiempo y en su propia dinamia;
- c. Se induce razonamientos sobre sus procesos de trabajo;
- d. Se interpretan su situación a la luz de nuevos conceptos para el grupo mismo.

2. Material(idad)es: las obras de Scena XV en el periodo 2010-2014

Puesto que la continuidad del trabajo grupal en los años señalados ha permitido que los procesos de experimentación escénica abarquen nuevas técnicas y material(idad)es, también las temáticas se modificaron. En consecuencia, se analizan tres áreas, a saber:

1. Técnica: naturaleza material de los dispositivos a utilizarse, sean como escenografía y música-sonido.
2. Corporal: movimiento y comunicación no verbal de los cuerpos
3. Temática: hilo conductor de la obra

AÑO	OBRA	ÁREAS		
		Técnica	Corporal	Temática
2010	Contrarios	Escenografía: analógica (emulación de lo digital) Música y sonido: digital	Emulación de lo digital	Sociedad de consumo tecnológico
2011	Puntos G...	Escenografía: analógica Música: analógica digitalizada	Analógica	Las señales que rigen la vida
2012	Future Suyakuy...?	Escenografía: analógica Música y sonido: digital	Analógica / emulación de lo digital	La no identidad del mestizo
2013	A la vuelta del verano	Escenografía: analógico emulación de lo digital	Analógica	Los sueños de la infancia
2014	Danza sin alma	Escenografía: digital	Digital / Analógica	Diálogos entre lo tecnológico y lo escénico
Fuente: Arellano, 2014				

En la Tabla, se detallan las obras realizadas por año y se caracterizan brevemente dichas áreas.

Como se observa en la tabla, al dividir el trabajo del grupo por áreas, es posible caracterizar cada una de ellas en función de lo tecnológico, como tema y como técnica. Esto lleva inmediatamente a preguntar sobre la tecnología en sí misma y las correlaciones que se desarrollan con los cuerpos de los intérpretes y las temáticas, es decir con las otras áreas.

Se establecen teóricamente "correlaciones" porque, si bien se pueden construir concatenaciones (causa-efecto) a partir de lo tecnológico, estas no facilitarían aprehender los procedimientos de trabajo de las obras y se reduciría el foco de estudio a una descripción del uso de los dispositivos tecnológicos en el grupo y a considerarla como un elemento inamovible e ineludible y como el único determinante en la construcción de las obras. Más enriquecedor es, por consiguiente, observar ese entramado correlativo, dejando lo conceptual para problematizarlo luego.

2.1. Procedimientos de trabajo en las obras

La Tabla sirve como referencia para analizar y explicar los procedimientos de trabajo que el grupo ha empleado durante el periodo de estudio². En ella se observa un cruce continuo en el empleo de lo tecnológico como temática de las obras y como técnica para resolución de puestas en escena. En entrevista concedida, Juan Arellano (2014) pondera que la confluencia hacia lo tecnológico ha sido un proceder con incertidumbres, pues las resoluciones escénicas han estado supeditadas a "la construcción de la meta-imagen en cada una de las obras, porque cada una es particular aunque todas posean temáticas similares". A partir de esta reflexión artística, el grupo ha jugado con tecnologías analógicas haciéndolas pasar por digitales has-

// Tabla

Obras del grupo Scena XV sintetizadas en tres áreas durante el periodo 2010-2014.

ta arribar a un uso mayor de las digitales. Sin embargo, esto ha conllevado varios desencuentros con lo tecnológico, ya que no siempre se halló la meta-imagen de cada obra por falta de recursos y, en consecuencia, el empleo de la tecnología requirió ser adaptado a la disponibilidad de dispositivos. Estos problemas, con el tiempo, han devenido explícitas las relaciones con la tecnología, aun cuando anteriormente la reflexión sobre lo tecnológico haya estado latente o, en el mejor de los casos, supuesta.

A pesar de estas vicisitudes y vista en perspectiva, dicha fluctuación de lo tecnológico se ha convertido en un procedimiento característico del grupo mismo.

En cuanto a lo corporal, dados los problemas anteriores, su presencia ha estado signada, en cambio, por los des/encuentros con lo tecnológico a partir de las emulaciones. Dicha práctica sobrepasa la imitación y la mimesis en sus acepciones más clásicas, es decir las de la representación escénica. "Se parte de que los actores se relacionen con los dispositivos y amplíen los movimientos que emergen de ese trabajo" (Arellano, 2014). Lo corporal, consiguientemente, ha funcionado como una especie de antagonista de lo tecnológico pero que debe por necesidad entrar en diálogo y contacto. Si los cuerpos no interactuaran activamente, quizá no podrían construir las obras y tan solo marcarían un encuentro no conflictivo y armonioso. Por ello, alguna vez un cuestionamiento asaltó en el proceso creativo:

¿Es posible existir sin cuerpo? La pregunta puede parecer anacrónica en el vertiginoso mundo contemporáneo, por sus inefables ecos cartesianos, gnósticos y metafísicos. No obstante, la respuesta afirmativa parece ser una de las propuestas de la nueva tecnociencia de cuño fáustico, con su horizonte de digitalización total y sus sueños de disolución de las materias más diversas en flujos de bits; en las señales electrónicas que se presentan

como un "fluido vital" universal, capaz de nutrir tanto a las máquinas como a los organismos virtualizados. Pero el cuerpo anátomo-fisiológico todavía se yergue. Y su materialidad se rebela: por momentos parece ser orgánico, demasiado orgánico. Lo sensible persiste e insiste: el hombre parece estar enraizado hasta la médula en su estructura de carne y hueso. (Sibilia, 2005, p. 113)

En su momento, fue una queja y pasó desapercibida, pero Arellano (2014) contesta: "no se puede ni se debe humanizar la tecnología". Reconoce que hay un carácter conflictivo con los dispositivos, la concepción de la tecnología y la elaboración de una técnica para lograr una estética, que por el momento no se puede resolver.

En definitiva, existen dos procedimientos clave dentro del trabajo grupal:

- el juego de lo tecnológico que construye los temas y las puestas, y;
- la emulación que se afina en lo corporal y dinamiza las puestas en escena.

Ambos procedimientos han entrado un juego dialéctico del cual han emergido las obras.

3. Discusiones teóricas

Antes de cerrar esta reseña crítica, cabe denotar algunas líneas teóricas que, lejos de explicar o justificar los procedimientos técnicos y estéticos, sirven de reflexión necesaria para conocer posibilidades investigativas del grupo.

Primera discusión: el uso de la tecnología en escena sirve para explorar nuevas formas estéticas. Sin em-

bargo, la utilización demasiado amplia del término "tecnología" no es acertada, pues al no diferenciar entre "técnica", "dispositivos" y "tecnología". Esto ha redundado en un tratamiento por igual de lo que Rodrigo Alonso ha diferenciado no solo en el plano estético sino político: high-tech y low-tech, siendo esta última una de las características y de las potencialidades más propias del arte latinoamericano.

...la relación entre arte y tecnología en América Latina no puede plantearse sino en términos políticos. Cualquier propuesta de este tipo producida en los países de la región lleva implícita las tensiones entre el paradigma occidental forjado al calor de la expansión tecnológica y la ineludible realidad de las economías y culturas locales, derivativas y marginadas. La exigencia de preguntarnos por nuestro lugar en este mundo no es una opción, sino una necesidad. (Alonso, 2002/2015, p. 134)

Obviar esta ligera diferencia ha provocado que el uso en general de las tecnologías en Scena XV responda solo a una necesidad expresivo-comunicativa de las temáticas escogidas por el grupo y no a una investigación más técnica sobre la relación tecnología-dispositivos-cuerpo dentro de un marco estético-político.

Segunda discusión: la construcción de la meta-imagen, si bien como procedimiento permite particularizar cada obra, podría dar un salto cualitativo al juntarla con la noción de intersemiosis, pues:

...los signos de un sistema fueron entrelazados en el de otro, proveyendo posibilidades (muchas de ellas inéditas) para que esos lenguajes artísticos existan en el mundo. [...De esta manera...] Cuando ocurre el entrelazamiento de sistemas sígnicos en el proceso intersemiótico, no se trata de una imbricación de signos estancos, sino de una especie de reacción química, metafóricamente hablando. Una reacción

entre sistemas continuamente transformados y transformadores. (Santana, 2010, pp. 26-30)

Esta apertura completa producida al interrelacionar lenguajes distintos, además de generar inestabilidad, permite que el arte mismo se vuelva transductivo, cambie de naturaleza, "dando a una realidad localizada y realizada el poder de pasar a otros lugares y a otros momentos." (Simondon, 1958/2008, p. 217)

Pensada de esa manera, la noción se convierte en meta-imagen intersemiótica que tiene el

...poder de iteración que no suprime la realidad de cada recomienzo [...y para conseguirlo...] Hace falta que toda realidad, singular en el espacio y en el tiempo, sea sin embargo una realidad en red: este punto es homólogo de una infinidad de otros que le responden y que son en sí mismos sin por ello destruir la ecceidad⁵ de cada nudo de la red: aquí, en esta estructura reticular de lo real, reside lo que se puede denominar el misterio estético." (pp. 217-218)

Tercera discusión: el misterio estético se seculariza porque "América Latina ocupa un no-lugar en el desenvolvimiento tecnológico, un espacio de aparente reproducción derivativa de procedimientos, usos y formas determinados unívocamente en los ámbitos donde técnicas y herramientas ven la luz." (Alonso, 2010/2015, p. 186) Esa apariencia derivativa, imitativa y negativa, trasunta su signo porque, a pesar de las asimetrías tecnológicas, las obras toman el material disponible que:

...es todo aquello de lo que parten los artistas: todo lo que en palabras, colores, sonidos se les ofrecen hasta llegar a las conexiones del tipo que sea, hasta llegar a las formas de proceder más desarrolladas respecto del todo: por eso las formas pueden tornarse en material, como pueden convertirse en

todo lo que se les opone y sobre lo que tienen que decidir. (Adorno, 1970/1983, p. 197)

Así, Scena XV posee una potencialidad: investigar los usos estéticos de los dispositivos sin seguir los manuales de instrucción que los acompañan. No se trata de partir de los dispositivos tecnológicos (sean *high-tech* o *low-tech*) para fetichizarlos y reificarlos como signos ineludibles de nuestra época; más bien, se debería mostrar las enrevesadas relaciones que se mantiene con ellos: el aparente *Reality-Virtuality Continuum*, el 3D digital que termina siendo 2D analógico por su estructura binaria (0-1)... los objetos tecnológicos obsoletos y nuevos se incorporarían, entonces, en escena como dispositivos de confrontación o prótesis (o ambas) en una relación dialéctica y como un mecanismo de afirmación de lo humano en tono lúdico.

Conceptualmente, la *meta-imagen intersemiótica* se politiza gracias a esa construcción estética que emerge de la estructura de sentimiento contemporánea (Williams, 1977/2000, p. 156) que hoy busca la negación de la negación de la representación.

En conclusión, lo temático, lo tecnológico y lo corporal, por lo tanto, pueden transdeterminarse y seguir modificando los procedimientos. Queda pendiente, ahora, evaluar, con base en lo analizado, cómo el grupo varió sus *modus operandi* en las nuevas propuestas que elaboró desde el año 2014.

Notas

1. Lejos de lo que se pueda esperar, dado que no es un sector relevante en la sociedad ecuatoriana, apenas se han realizado estudios socioeconómicos de las industrias culturales y, menos aún, de la situación laboral de los artistas escénicos. Es una deuda pendiente dentro del país.
2. No se pretende dar una explicación exhaustiva de

las obras del grupo, pues excede los propósitos del presente trabajo.

3. "El término 'ecceidad' fue creado por Jean Duns-Scoto para designar lo que caracteriza a un individuo y lo distingue de cualquier otro. Simondon recurre a esta noción para mostrar que habría una especie de contradicción en la idea de atribuir una ecceidad al principio, puesto que eso no significa otra cosa distinta que la reducción del ser al individuo ya realizado. [...Y sin embargo...] el individuo no es un término absoluto; puede incluso 'convertirse en múltiples ecceidades', como afirma Simondon." (Montoya, 2006, p. 100)

Bibliografía

- Adorno, T. (1970/1983). *Teoría Estética*. (G. Adorno, R. Tiedemann, Edits.; F. Riaza, y F. Pérez Gutiérrez, Trads.) Buenos Aires, Argentina: Orbis / Hyspamerica.
- Alonso, R. (2002/2015). "Elogio de la Low Tech". En *Elogio de la Low Tech. Historia y estética de las artes electrónicas en América Latina* (pp. 132-143). Buenos Aires, Argentina: Luna Editores.
- Alonso, R. (2010/2015). "Mitología y crítica. El arte tecnológico y su exhibición". En *Elogio de la Low Tech. Historia y estética de las artes electrónicas en América Latina* (pp. 182-193). Buenos Aires, Argentina: Luna Editores.
- Álvarez, L. y Barreto, G. (2010). *El arte de investigar el arte*. Santiago de Cuba: Editorial Oriente.
- Arellano, J. (21 de septiembre de 2014). *Sobre Scena XV*. (J. Carrillo, Entrevistador)
- Montoya, J. (2006). *La individuación y la técnica en la obra de Simondon*. Medellín, Colombia: Fondo Editorial

Universidad EAFIT.

Santana, I. (2010). "Intersemiosis de la danza y las imágenes visuales en movimiento". En S. Szperling y S. Temperley (Edits.), *Terpsícore en ceros y unos: ensayos de videodanza* (pp. 26-32). Buenos Aires, Argentina: Guadalquivir.

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

Simondon, G. (1958/2008). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. (M. Martínez y P. Rodríguez, Trads.) Buenos Aires, Argentina: Prometeo Libros.

Williams, R. (1977/2000). *Marxismo y literatura*. (P. di Masso, Trad.) Barcelona, España: Ediciones Península.

La palabra como metaformance o la performance interactiva como metalenguaje



Sol Correa

correa.sol.82@gmail.com

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

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

La palabra como metaformance o la performance interactiva como metalenguaje

Resumen

A partir de conceptos propios de la Lingüística, en particular del sistema chomskiano que postula una Gramática Generativa transformacional, este ensayo indaga la problemática del cuerpo en la performance interactiva como un metalenguaje. El modelo lingüístico nos habilitará pensar una estructura de parámetros fijos y la dinámica de sus variaciones en relación con un elemento fundamental para la performance interactiva: las interfaces tecnológicas. El abordaje de estos dos campos en interrelación busca repensar la noción de cuerpo en su carácter abierto y relacional, esto es, como metacuerpo.

The word as metaformance or the interactive performance as metalanguage

Abstract

Beginning with specific linguistic concepts, particularly the Chomskyan linguistics, which postulates a Transformational-Generative Grammar, this essay investigates the body's problem in the interactive performance art like a metalanguage. This linguistic model will allow us to create a structure of fixed parameters and the dynamics of its variation in relation with a fundamental element for the interactive performance: the technology interfaces. The approach of these two items in interrelation try to rethink the notion of the body in its open and relational character, this is like a metabody.

A palavra como metaformance ou a performance interactiva como metalenguaje

Resumo

Com base em conceitos específicos da Linguística, em particular o sistema Chomskiano que postula uma Gramática Generativa Transformacional, este ensaio pesquisa a problemática do corpo na performance interativa como um metalinguagem. O modelo linguístico nos habilitará pensar uma estrutura de parâmetros fixos e a dinâmica de suas variações em relação a um elemento fundamental para a performance interativa: as interfaces tecnológicas. A abordagem desses dois campos em inter-relação procura repensar a noção de corpo em seu caráter aberto e relacional, isto é, como meta-corpo.

1. Preliminares

Chomsky toma al lenguaje como una parte del mundo natural. Algunas propiedades básicas de éste son inusuales entre los sistemas biológicos: se basa en principios simples que interactúan para formar estructuras generalmente complicadas. Sin embargo los fenómenos del lenguaje no están "sobredeterminados" por estos principios, por lo tanto no es redundante. *Rasgos inesperados entre los sistemas biológicos complejos, más parecido a lo que uno espera encontrar (por razones desconocidas) en el mundo inorgánico.*¹

De este mismo modo podríamos hablar del cuerpo en la performance interactiva: no se trata de diferenciar al hombre de la máquina, sino más bien, de pensarlos partes relacionales de la misma realidad. Lo biológico y lo virtual están obsoletos como componentes diferenciados, así como el proceso de generación del lenguaje es un proceso computacional.

Este ensayo abordará la problemática del cuerpo en la performance interactiva como un metalenguaje. Para ello, nos valdremos de conceptos propios de la Lingüística², sobre todo del sistema chomskiano que postula una Gramática Generativa transformacional acorde con el paradigma de la revolución cognitiva propio de su época. Este modelo lingüístico nos habilitará pensar una estructura de parámetros fijos y la dinámica de sus variaciones en relación con un elemento fundamental para la performance interactiva: las interfaces tecnológicas.

Tanto la lengua como la performance interactiva tienen la función de dar cuenta del cambio de paradigma en las relaciones sociales: buscan interpelar los modos de comunicación entre las personas y los elementos que forman parte de la misma realidad. Es nuestro objetivo, en el abordaje de estos dos campos en interrelación, resignificar los modos de mirar el cuerpo, la palabra y el arte.

2. Performance y metaformance

Jaime Del Val se apropia del concepto de *metaformance* de Claudia Giannetti para discutirlo y resignificarlo dentro del marco de su teoría metahumanista. Para él, el prefijo griego "meta" lleva consigo una parte fundamental del significado: "a través de" pero también "más allá de": a través del hombre, del cuerpo, de la carne, y más allá de ellos, los dispositivos tecnológicos. "Meta" se trata de estar en movimiento permanente como estrategia vital, política y estética: la metaformance como proceso de desterritorialización continua.

Critica de la definición de Giannetti la preponderancia de la interfaz, que actúa simplemente como el dispositivo de mediación entre la máquina y el sujeto, dando a entender una exterioridad separada del hombre. Para él, la metaformance es un *proceso de intervención crítica y productiva en las tecnologías relacionales metahumanas*³, proceso siempre abierto para la constitución del cuerpo relacional, en oposición al cuerpo humanista cartesiano de anatomía sensorial/perceptual.

Del Val plantea para la metaformance una excepcionalidad: la anulación de toda exterioridad. Las tecnologías actúan en y con el cuerpo, no habla de interface sino de intracuerpos en un proceso de inmanencia relacional, no hay mediación porque nada es ajeno entre sí. Estas características de la metaformance permiten establecer un nuevo concepto de obra de arte como así de sujeto creador y de espectador, que podremos analizar en el siguiente ejemplo.

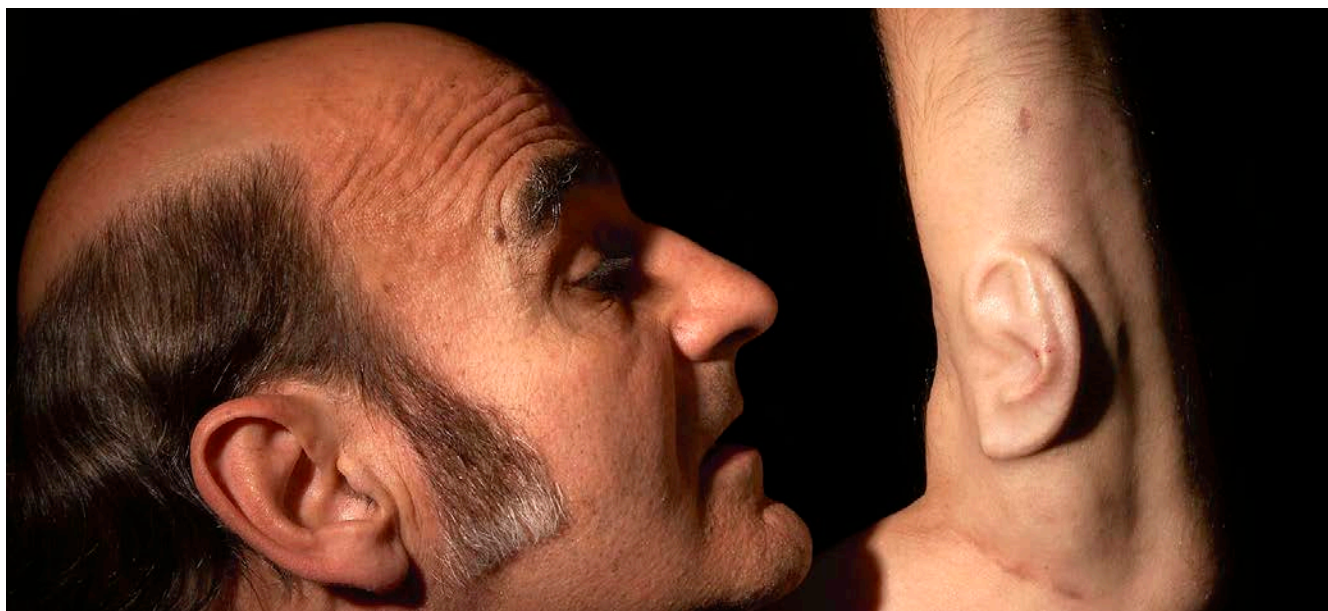
El artista Stelarc habla del cuerpo humano como un dispositivo obsoleto mientras exhibe una oreja confeccionada con células vivas implantada en su antebrazo con el fin de expandir su capacidad sensorial en la performance *Ear on arm*.

La intención de Stelarc con esta nueva anatomía era, a

través de un chip de bluetooth, con el que la oreja contaba, capturar los sonidos de su cuerpo y transmitirlos en tiempo real en internet para que todo el mundo tenga acceso a él. En sus palabras, su objetivo: *la oreja estará conectada inalámbricamente a internet, todo el mundo puede oír lo que ella oiga. Otra funcionalidad alternativa es, aparte de esta escucha remota, la idea de que la oreja sea parte de un sistema Bluetooth donde el receptor esté dentro de mi boca. Si me llamas al móvil, puedo hablarte a través de mi oído, pero escucharé tu voz dentro de mi cabeza. Si abro la boca alguien cercano a mi escuchará tu voz saliendo a través de mi, como una presencia acústica de otro cuerpo de otro lugar.*⁴

Esta acción, siguiendo a Del Val, es susceptible de ser caracterizada como metaformance. El cuerpo del performer desafía las posibilidades de su organismo en un proceso relacional e inmanente con la tecnología. El intracuerpo (chip de bluetooth) actúa como nodo mediador en el metacuerpo (performer) relacionando los elementos internos (oreja, brazo, etc.), lo que da lugar a una amorfogénesis que convierte al cuerpo en un laboratorio.

Otro punto interesante es la orientación de la percepción del espectador. Del Val reclama para la metaformance la abolición de la centralización sensorial propia de las disciplinas artísticas tradicionales, por ejemplo: el marco, la pantalla o el escenario, que reproducen el dualismo sujeto/objeto en tanto espectador/ficción.⁵ Stelarc, a través del micrófono y el chip que conforman la oreja implantada, invita al espectador a desorientar y desterritorializar la percepción. El espacio es multidimensional, lo constituye tanto un espacio virtual (internet), como intracorporal (lo percibido por la oreja implantada), que conforman un espacio metacorporal (Stelarc junto con los posibles espectadores). Esta múltiple dimensión da lugar a la metaformance. De lo que se deduce que la tradicional tríada "espectador-obra-artista" abandonan sus fronteras, siendo componentes de la misma realidad.

**// Imagen 1**

Stelarc, *Ear on arm*.

Fuente: <http://edition.cnn.com/style/article/stelarc-ear-arm-art/index.html>

Sin embargo, en este caso, la metaformance sólo fue una utopía: el cuerpo de Stelarc no ha podido soportar su tecnologización. El implante llevó al artista a una infección que necesitó sacarlo de su cuerpo. La carne rechazó el micrófono; el organismo, el chip. El espectador finalmente no tuvo la oportunidad de experimentar un cambio en la orientación de su percepción. Este desenlace nos permite hacernos algunas preguntas, ¿el cuerpo está realmente obsoleto frente a las circunstancias actuales o, al revés, la tecnología del cuerpo orgánico es todavía tiránica y en algunos casos, inaprehensible?

Acercarnos a alguna respuesta vale la pena, en este trabajo, para pensar el concepto de arte en la contemporaneidad y su diálogo con el cuerpo en la performance. No es el interés aquí ensayar una antropología.

Coincido con Arthur Danto⁶ en que las obras de arte encarnan significados, ideas estéticas, y que, para encarnarlas, el artista necesariamente tiene que partir de su experiencia y mostrarlas en algo material, lo que equivale a decir que transmite a través de formas, significados que no son más que su manera de ver el mundo. En el caso de la performance, la materia es el

propio cuerpo del artista; en la performance interactiva, un cuerpo en "intrarrelación" con sistemas computacionales y/o dispositivos tecnológicos.

Entonces, el **cuerpo**, en palabras de Del Val, está *planteado como campo de fuerzas relacionales y afectivas que operan en multiplicidad de escalas, (...) el cuerpo, como devenir relacional, excede los mismos marcos de interpretación en los que se constituye*.⁷ Por lo tanto, "encarnar" y "desencarnar" (interpretación) significados ya no forma parte de la función del arte en la performance interactiva. Me aventuro a pensar que la performance interactiva tiene como finalidad dar cuenta de un nuevo paradigma como sociedad para visitar nuestros modos de comunicación y sociabilidad entre las personas y su medio. De allí, que el arte tenga como características inherentes la autoconciencia y autorreflexión, una deriva del arte conceptual.

3. Lenguaje y metalenguaje

Si la performance interactiva busca discutir los modos de comunicación, podemos pensarla como un lenguaje, o mejor dicho, un metalenguaje: la reflexión del lenguaje sobre el lenguaje mismo. Me gustaría introducir algunos puntos sobre la teoría lingüística de Noam Chomsky ya que resultan sumamente análogos a la caracterización de la performance interactiva. Los modelos lingüísticos chomskianos⁸ son muy complejos, y no entraremos aquí en su profundización, pero sí enunciaremos algunos puntos que nos permitirán emparentar el lenguaje con la performance interactiva.

La facultad del lenguaje que el cerebro del hombre contiene lleva a cabo un **procedimiento generativo**, esto es: genera descripciones estructurales (DE), expresiones lingüísticas compuestas por propiedades semánticas y fonéticas (una palabra, por ejemplo).

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

La gramática universal (GU) es un estado inicial de esta facultad del lenguaje. Proporciona un sistema fijo de principios y una colección finita de parámetros. Las reglas particulares de una lengua se reducen a la elección de valores para estos parámetros⁹. Lo que sucede en el proceso de generación de una estructura lingüística es la **interacción** de los principios de la GU y los valores fijados en los parámetros.

Por otro lado, el lenguaje se compone de un sistema conceptual y un sistema de competencia pragmática. *Está encapsulado entre **sistemas de actuación**, a los que proporciona información relevante para sus funciones. Los sistemas de actuación parecen dividirse en dos tipos generales: el articulario-perceptual y el conceptual-intencional.*¹⁰ Por lo tanto, una expresión lingüística contiene instrucciones para cada uno de estos niveles. Se entiende entonces que hay dos niveles de interfaz AP y CI que dan las instrucciones al módulo del cerebro donde se encuentra la facultad del lenguaje.

Además, el lenguaje consta de dos componentes principales: un lexicón y un sistema computacional. El lexicón especifica los elementos que entran dentro del **sistema computacional** con sus propiedades idiosincrásicas. El sistema computacional utiliza estos elementos para generar derivaciones y descripciones estructurales.¹¹

Los conceptos claves que nos interesan destacar aquí son: **principios, parámetros, interacción, interfaz, sistemas de actuación**. De ello, parece constar el procedimiento de generación de una lengua según una mirada generativista. Para aclarar estos términos específicos, podríamos resumir este procedimiento del siguiente modo.

El cerebro humano consta de un módulo destinado a la facultad del lenguaje, el estadio cero de esta fa-

cultad corresponde a la Gramática Universal, ella proporciona una serie de principios comunes a todas las lenguas (p. e. la existencia de verbos conjugados), con los cuales interactúa la elección de ciertos parámetros propios de las lenguas particulares (por ejemplo, un tiempo verbal determinado, el pluscuamperfecto en español). De este modo, el hablante, limitado por los principios pero eligiendo los parámetros de ellos, genera una estructura de la lengua.

Ahora bien, el lenguaje se inscribe en un sistema de actuación para cumplir con sus funciones fundamentales, se supone diseñado para su uso: referir, preguntar, describir, etc.; para que ello se produzca entra en diálogo con dos **interfaces**: la articularia (Fonética) y la conceptual (Semántica). Las **interfaces** conectan al módulo facultad del lenguaje con el Lexicón, especie de diccionario en el que se especifican rasgos idiosincrásicos de las piezas léxicas de una determinada lengua (por ejemplo, los rasgos fónicos, sintácticos y semánticos de una palabra X). Y por último, esta interacción **interfaces/Lexicón** está regida por determinadas instrucciones que se producen en el sistema computacional del módulo de la facultad del lenguaje.

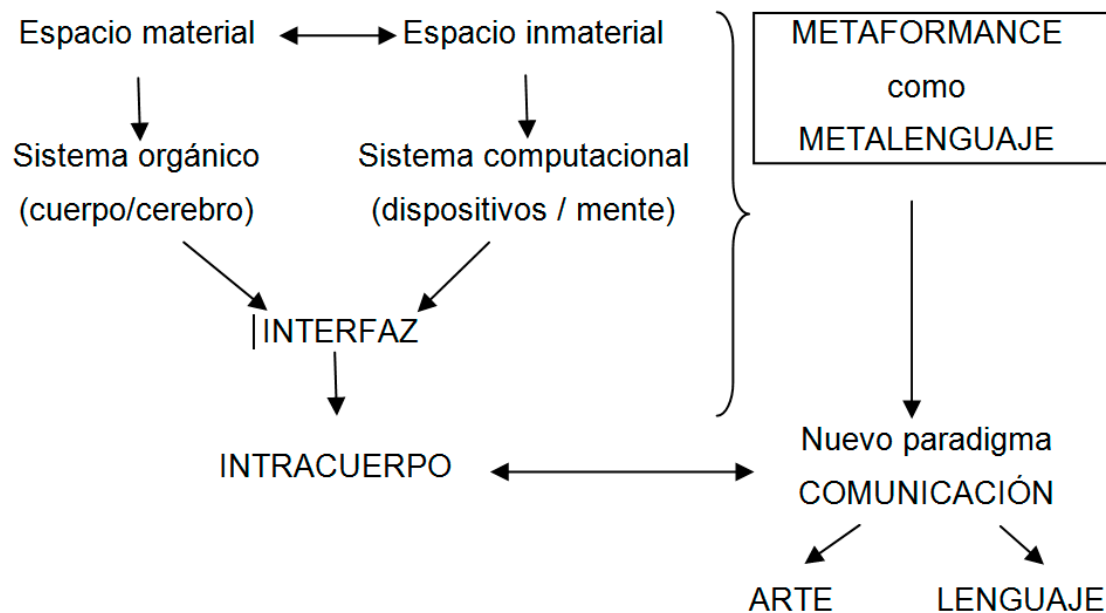
Me resulta muy significativa esta concepción del lenguaje en analogía con la performance interactiva. Veamos algunos puntos en común:

- Dan cuenta de dos **espacios** intrarrelacionados: uno material y uno inmaterial. El cerebro/mente en la lengua; el cuerpo físico y el cuerpo virtual en la performance.
- Ambos espacios interactúan a través de interfaces que, en tiempo real, traducen y transmiten la información de los sistemas implicados: computacional y orgánico. La forma fonética y la forma lógica en el lenguaje; y el software y/o dispositi-

vos tecnológicos mediadores en la performance.

- Ninguno de estos espacios y sistemas puede concebirse autónomo. Cada uno forma parte de un todo que le da sentido a las partes, conformando un nuevo concepto de estructura: se abandona lo dicotómico en pos de proyecciones y derivas nucleares. De allí, la redefinición de percepción, y del cuerpo mismo, hacia el concepto de **intracuerpos**. La lengua se caracteriza por ser atómica: una oración es la proyección máxima de un núcleo, abandonando la clásica dicotomía: sujeto + predicado. En la performance, el cuerpo positivista, individualista, pierde sentido y adopta una anatomía en proceso de transformación en tiempo real, ampliando las posibilidades de gestualidad.
- En los dos casos, la importancia se centra en el **proceso comunicativo**, más que en el resultado o producto de éste. En este sentido, tanto la estructura de la obra de arte como la estructura lingüística introducen un nuevo paradigma en su concepción. Se desanda la tradicional tríada artista-obra-recepción a raíz de la particularidad del vínculo material/ signo, como también en el lenguaje, la clásica tríada empirista: estímulo-lengua-respuesta. Hay una ruptura con el sistema secuencial tradicional.
- La retroalimentación es un componente fundamental en el funcionamiento del sistema. Una performance interactiva produce un intercambio real que transforma a todos los componentes de la misma. En el proceso de generación del lenguaje, es el sistema de actuación quien lo fundamenta, sin intercambio real (Pragmática) la lengua no puede ser generada.

Veamos en el siguiente esquema los elementos trabajados:



4. La metaformance como metalenguaje

Cobra especial interés para este trabajo mencionar la performance Q.B (2001) de Javier Sobrino.¹²

En Q.B., Javier Sobrino habla en “lenguas” mientras se proyecta sobre su cuerpo un video con textos y números constantemente en movimiento desde dos proyectores simultáneos. Todo esto dentro de un cubo de 3x3x3m. y filmado en circuito cerrado. El público accedía a la performance solamente a través de una proyección sobre una pared fuera del cubo. En un momento, otro performer (Guillermo Faivovich) filma al público durante dos minutos para luego ingresar al cubo y proyectar las miradas sobre el cuerpo de Sobrino.

“Hablar en lenguas” es una acción recurrente en este artista. Emite sonidos que forman una cadena fónica sin ningún referente signico. A la escucha, uno podría reconocer estructuras similares a cualquier lengua particular (como hebreo o alemán), sin embargo son sólo pura intuición sonora y creativa por parte del artista. En sus palabras: *en un estado paralelo, existe un canal donde lenguas dormidas u olvidadas brotan con naturalidad y fluidez. Pasando a narrar o dar testimonio de ciertas zonas “muertas” latentes, y que pueden ser transmitidas por una vía esencialmente intuitiva.*¹³

En este procedimiento puede verse el carácter creativo del hombre en la producción del lenguaje, propio de la teoría generativista analizada anteriormente. Además “lenguas” remite a un estadio universal del lenguaje,

independiente de las lenguas particulares, innato en todos los seres humanos, al que aludíamos como Gramática Universal en el modelo chomskiano. Es en esa latencia de la lengua donde se encuentra su potencial como sistema y la que nos permite relacionarlo con la interactividad, en el sentido de ser ambas, fuentes para la creatividad en la inmediatez de la relación del sujeto y su entorno.

En esta performance se juega con la noción de tiempo, particularmente, de simultaneidad. En un principio, el espectador no sabe que lo que ve proyectado está siendo filmado en tiempo real (en un espacio paralelo). Luego esta simultaneidad es quebrada cuando ingresa un pasado inmediato (la filmación de los espectadores) como un presente simultáneo. Lo que produciría un desfase de la simultaneidad a partir del dispositivo de circuito cerrado.

Es característica inherente de la performance interactiva la acción en tiempo real, pero como expresa Ceriani, *esta condición no es sinónimo de rapidez, de inmediatez, sino, que se liga a la configuración de la latencia del sistema con la que éste da respuesta al proceso activo de captación y evolución de la información.*¹⁴

Nos resulta más que aclaradora la analogía con el sistema lingüístico: el sistema latente del lenguaje en el ser humano comienza un proceso activo de generación de la información (“generación” en lugar de captación y evolución) que tiene como base una red de principios, de los cuales, creativamente seleccionará sus parámetros para comunicarse mediante una lengua particular.

Son varias las performances que Javier Sobrino ha llevado a cabo en relación con el lenguaje y la noción de tiempo, entre ellas, AYL, en donde realiza un diálogo consigo mismo “en lenguas” desfasado en el tiempo. Es el registro de una conferencia performática en la que responde preguntas que él mismo ha grabado con anterioridad.



// Imagen 2 e imagen 3

Sobrino, J. Q.B.

Fuente: www.performancelogia.org

La idea de Sobrino de la lengua como un terreno de creación desde la intuición y por ello, como procedimiento liberador de estructuras del ser humano, me permite conectar con la noción de cuerpo relacional de Del Val: *El metacuerpo sería este cuerpo relacional que no podemos entender de forma extensiva, sino intensiva: (...) siempre abierta, proliferante y difusa, donde se constituye en tanto que movimiento de las fuerzas relacionales*¹⁵. Lo que, según él, le permite liberarse de la opresión y control de los sistemas políticos.

5. Conclusiones

Acercar la lengua a la performance interactiva y viceversa, nos permite pensar en la noción de cuerpo. Un cuerpo que puede ser significado pero al mismo tiempo asignificante; un cuerpo revolucionario en su tecnologización pero también en el complejo entramado de su fisiología.

Este acercamiento también nos abre la posibilidad de enriquecer los campos, de abrirlos, de expandirlos para seguir explorando las posibilidades del cuerpo como también del arte en lo intuitivo y en lo sistémico.

La relación lengua/performance nos convoca para seguir pensando en la comunicación como vehículo entre los seres humanos. Nos permite desautomatizar la mirada sobre el cuerpo, desandar los discursos humanistas y los paradigmas congelados.

Pudimos ver que, aunque a simple vista estos campos podrían ser totalmente opuestos (la emisión del lenguaje como proceso fisiológico; la performance interactiva como proceso tecnológico), entran en interrelación constante y confirman el mismo carácter abierto y relacional del metacuerpo.

La palabra es un poderoso soberano, capaz de realizar las obras más divinas, a pesar de ser el más pequeño e indivisible de los cuerpos. (Gorgias, El elogio de Helena)

Notas

1. Ver Chomsky (1993). "Un programa minimalista para la teoría lingüística", en: El programa minimalista. Madrid: Alianza, 1999, pp. 81-89.
2. Como ya ha hecho Emiliano Causa (2006) en su trabajo "Los virus en el arte. El desarrollo de la instalación Tango-virus", quien alude con "gramática generativa" al proceso de creación de la performance interactiva. Es un de los objetivos de este trabajo profundizar en ese concepto, propio de la teoría lingüística chomskiana, y apropiarnos de su sistema para reflexionar sobre nuestro objeto de estudio.
3. Del Val, J. (2011). "Metaformance Metamedia", en: Ceriani, A. (comp.) Arte del Cuerpo Digital. Nuevas Tecnologías y Estéticas Contemporáneas. Buenos Aires: Editorial de la Universidad Nacional de La Plata, 2012, p. 70.
4. Citado en: Dueñas Villamiel, J. (2012). El cuerpo máquina. Cyborgs en el arte contemporáneo. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid. También están disponibles textos de Stelarc sobre sus performances en: www.stelarc.org.
5. Del Val, J. (2011). Op. Cit., p. 68.
6. Danto, A. C. (2013). Qué es el arte. Buenos Aires: Paidós.
7. Del Val, J. (2009). "Cuerpo común y guerra de los afectos. Coreografías globales y cuerpos en

serie del Afecto-capital". En: Cuadernos de Información y Comunicación, Universidad Complutense de Madrid, vol. 14, p. 123. Disponible en: <http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/CIYC0909110121A>

8. Noam Chomsky (Filadelfia, 1928) es un lingüista, filósofo y político estadounidense que llevó a cabo la teoría de la Gramática Generativa para responder qué es lo que alguien sabe cuando conoce una lengua y cómo surge ese conocimiento en la mente del hablante. Su preocupación principal fue explicar cuáles son los mecanismos cerebrales que hacen posible que todo ser humano conozca su propia lengua. Los modelos que él ha desarrollado son: Aspectos de la teoría de la sintaxis (1957 y 1964), Teoría estándar ampliada (1981), Modelo minimalista (1993). El primer modelo surge acorde con su contexto: la revolución cognitiva, un cambio de paradigma que involucró a la Psicología, Antropología y Lingüística, dejando atrás al conductivismo de Skinner. Este pasaje se dio a partir del desarrollo de la Informática y la Inteligencia artificial y su aplicación en el estudio de las facultades mentales. Justamente la emergencia de este modelo en este contexto específico es lo que cobra relevancia para este trabajo.
9. Chomsky, N. (1993). Op. cit., p. 82.
10. Chomsky, N. (1993). Op. cit., p. 83.
11. Chomsky, N. (1993). Op. cit., p. 84.
12. Registro disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=S0zN6C8hLYM>. Javier Sobrino (1968) es un artista argentino, formado en las Artes Visuales, miembro del Grupo Fosa. Ha obtenido varias distinciones, incluyendo el premio "Germain Derbecq" otorgado por la Asociación

Argentina de Críticos de Arte en 2000 por "Hacia" performance instalada en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires. En 2003 recibe el primer Premio MAMBA Fundación Telefónica Arte y Nuevas Tecnologías por URDE # 1 (CD ROM interactivo), su Tesis de graduación.

13. Sobrino, J. I. (2003). URDE. Una tesis de lenguas. Instituto Universitario Nacional de las Artes (IUNA). Seminario de Equivalencia Universitario.
14. Ceriani, A. (2009) "Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas: las instalaciones escénicas interactivas en tiempo real", en: Territorio Teatral. Revista digital, nro. 4, Buenos Aires. Disponible en: http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/pdf/n4_03.pdf
15. Del Val, J. (2009). Op. cit., p. 123.

Bibliografía

- Causa, E. (2006). Los virus en el arte. El desarrollo de la instalación Tango-virus, en: Publicación Inter/activos, Ambientes, Redes. Tele actividad. Programa de Arte Interactivo II.
- Ceriani, A. (2009). Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas: las instalaciones escénicas interactivas en tiempo real, en: Territorio Teatral. Revista digital, nro. 4.
- Ceriani, A. (2014). Proyecto Danza memética en cuerpos tecnologizados, en: Revista electrónica MAPA D2, nro. 1, Salvador, pp. 144-158.
- Chomsky, N. (1993). Un programa minimalista para la teoría lingüística, en: El programa minimalista. Madrid: Alianza, 1999, pp. 81-89.

- Chomsky, N. (1965). Aspectos de la teoría de la sintaxis. Madrid: Aguilar, 1970.
- Danto, A. C. (2013). Qué es el arte. Buenos Aires: Paidós.
- Del Val, J. (2009). Cuerpo común y guerra de los afectos. Coreografías globales y cuerpos en serie del Afecto-capital. En: Cuadernos de Información y Comunicación, Universidad Complutense de Madrid, vol. 14, p. 123.
- Del Val, J. (2011). Metaformance Metamedia, en: Ceriani, A. (comp.) Arte del Cuerpo Digital. Nuevas Tecnologías y Estéticas Contemporáneas. Buenos Aires: Editorial de la Universidad Nacional de La Plata, 2012.
- Dueñas Villamiel, J. (2012). El cuerpo máquina. Cyborgs en el arte contemporáneo. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid
- Giannetti, C. (1997). Metaformance - El Sujeto-Proyecto. En: Luces, cámara, acción (...) ¡Corten! Videoacción: el cuerpo y sus fronteras. Valencia.
- Disponible en: www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf
- Sobrino, J. I. (2003). URDE. Una tesis de lenguas. Instituto Universitario Nacional de las Artes (IUNA). Seminario de Equivalencia Universitario.
- Disponible en: <http://www.arteuna.com/talleres/lab/ediciones/URDE.pdf>

Tan Cerca: un nuevo concepto de sala teatral para un nuevo concepto de teatro que incorpora nuevas tecnologías de comunicación



Carolina Defossé

carodefosse@yahoo.com

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

Tan Cerca: un nuevo concepto de sala teatral para un nuevo concepto de teatro que incorpora nuevas tecnologías de comunicación**Resumen**

El siguiente ensayo trabaja las posibilidades de existencia de un teatro virtual propuesto a través de la plataforma web "Tan Cerca". En simultáneo, la creación de una obra "Medea Virtual", habilita reflexiones en relación a la puesta en práctica de los conceptos planteados y una investigación sobre el cuerpo en la escena virtual. Se fundamenta así la utilización de estas tecnologías emergentes, haciendo certera la necesidad de una "sala" de teatro virtual para dar lugar a trabajos de estas características.

Tan Cerca: a new conception of theatrical space for a new conception of theatre which includes new communication technologies**Abstract**

The following essay tries to approach the possibilities of existence of a virtual theater through "Tan Cerca": a website that works as a theatre. At the same time the development of a play "Medea Virtual" enables reflections on the implementation of this concepts and research of a body in the virtual scene that supports the use of these new technologies. Therefore the need for a virtual "space" is essential so that works of these characteristics can take place.

Tan cerca: um novo conceito de sala teatral para um novo conceito de teatro que incorpora novas tecnologias de comunicação**Resumo**

O seguinte ensaio trabalha as possibilidades de existência de um teatro virtual proposto através da plataforma site "Tan Cerca". Em simultâneo, a criação de uma obra "Medea Virtual", permite reflexões sobre a implementação dos conceitos e uma pesquisa sobre o corpo na cena virtual. Fundamenta-se assim a utilização destas tecnologias emergentes, assegurando a necessidade de uma "sala" de teatro virtual para dar origem a obras des-sas características.

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

Introducción

El siguiente ensayo trabajará sobre la página web "Tan Cerca" a fin de hacer un acerca-miento a las posibilidades de existencia de un teatro virtual. Este se planteará como una posible fundamentación a la dialéctica relación entre la continuidad de una disciplina o categoría artística cómo tal a partir de su constante transformación y adaptación al medio social. Se trabajará a partir de ciertos abordajes sobre los límites entre lenguajes o categorías artísticas que implican al cuerpo y sus especificidades como material de trabajo. El desarrollo de la creación de una obra (Medea Virtual, actualmente en proceso) durante la escritura de este ensayo, habilita ciertas reflexiones en relación a la puesta en práctica de los conceptos planteados. Esto funciona a modo de trabajo de campo y aporta elementos a modo de ejemplificación y clarificación de la hipótesis planteada. Muchas veces en lo que refiere al teatro estrictamente, se considera indispensable la simultaneidad, convivencia y presencia de espectador y actor, y es en esta línea que "Tan Cerca" planteará la posibilidad de visualización de obras únicamente en vivo mediante streaming (no videos de registro), a fin de dar validez a la hipótesis de la continuidad de la existencia del teatro en la inclusión del uso de nuevas tecnologías de la comunicación. Los espectadores que accedan a la plataforma compartirán con los actores un mismo tiempo y un espacio virtual, dejando abierta la pregunta acerca de la necesidad de compartir un espacio físico en las artes escénicas. Quedará un archivo de obra que será "para-teatral" y en todo caso revisitado cómo una nueva obra, acercando el concepto de archivo al concepto de obra y corriéndolo a su vez de su asociación al concepto de registro.



// Figura 1

Desarrollo

La creación de "Tan Cerca" surge a partir de la idea de crear y ocupar un espacio dentro del ciberespacio que dé lugar a creaciones de base teatral que indaguen en las posibilidades de un teatro virtual. Es sabido que las disciplinas artísticas son hoy más híbridas que nunca, teniendo en cuenta esto y buscando la especificidad de lo teatral incluyendo y apostando al cruce con esta tecnología, entendiendo que es estéril y obsoleta la discusión acerca de si sigue siendo teatro o no por no compararse el espacio físico (algunas obras incluirán también

la presentación en vivo pero esta estará supeditada a la transmisión vía streaming). Aparece así, desligándonos de esta aparente problemática una discusión que resulta más interesante y que es el desafío de desarticular el dualismo cartesiano sujeto-objeto, desarticulando como consecuencia un dualismo bastante fragmentado pero aún vigente que plantea la incoherencia en amalgamar cuerpo en vivo-teatro y, tecnología-ausencia de cuerpo presente. Este planteo adhiere a las tendencias y propuestas de diversos autores y está en resonancia con las palabras de Del Val: "Haciendo un paralelismo entre la tecnología de la cámara-pantalla y el escena-

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

rio, vemos como se ha perpetuado en ellos una división que extiende y reproduce el dualismo cartesiano sujeto-objeto cómo gran ficción cultural perteneciente a una tradición humanista de control de la realidad. Tenemos pues la tarea de desorientar y descentralizar la percepción de forma productiva." Del Val (2012, P:68)

Siguiendo el razonamiento que plantea Del Val, muchos de los usos que han hecho hasta el momento de obras con transmisiones en vivo o de obras que son íntegramente transmitidas vía streaming, replican estas ideas sin siquiera cuestionar este dualismo o poniendo el foco meramente en las posibilidades de interacción brindadas por un dispositivo de comunicación o incluso para justificar su uso o dar cuenta del tiempo real en el que todo sucede, cuando esto podría estar explícito tal vez por algún otro elemento implicado en la narración, en la ficción e idealmente en la dramaturgia. En busca de una alternativa surge la idea de incluir la teatralidad en distintos aspectos en esta creación. En relación a esto y haciendo un paralelismo con la danza y el movimiento es interesante el artículo de Alejandra Ceriani "Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas: las instalaciones escénicas interactivas en tiempo real" en cuanto a qué implica la interactividad. Si bien en esta propuesta se trabaja desde la actuación, en cuanto al trabajo con y desde la ficción y la construcción de personajes e historias, cabe destacar la importancia de entender la interacción cómo lo plantea la autora: "Cuando el artista en su performance interactúa de algún modo con los espectadores, lo hace desde la significación de sí mismo y de cómo presenta generalmente su identidad frente a algún otro, de esta forma, dependiendo de las particularidades del performer y de su sistemática, velará el significado del sí mismo. El espectador, de hecho, es un elemento más de la obra que potenciara al performer a participar simbólicamente en aspectos de su identificación. Ceriani(2009).



// Figura 2

Sin embargo en cuanto a lo que propone "Tan Cerca" la interacción con el espectador no se daría desde el lugar del vínculo real brindado por la conexión y por el hecho de compartir un espacio virtual, sino que en todo caso este compartir y esta conexión estarán incluidas en la ficción o en la construcción ficcional, sin necesidad de tematizar esta co-presencia virtual. Los espectadores sí son observadores externos, aunque, serán invitados a ser participantes en cuanto opere, en el caso ideal, la identificación en el sentido del teatro clásico (sin que la obra sea necesariamente "clásica"). Cabe entonces exponer otro fragmento del texto antes citado en relación a cómo

el espectador potencia la acción del performer, y aplicarlo en este caso al actor: "Esta acción vivificará una sinestesia sugerente en las prácticas lúdicas cuerpo e interfaz; por ello, "(...) en relación con una pragmática del juego, habría que afirmar que el espacio virtual del juego, recuerda la triple constitución esencial de la experiencia festiva: la presencia, la participación y la simultaneidad. Presencia, en tanto que se niega la representación —la repetición o imitación de lo real—, para afirmar la presencia "real" y vital; participación, en tanto que no hay observadores externos y distantes, sino individuos participantes que son, a la vez, protagonistas; y simultaneidad, en tanto que tiem-

po y espacio adquieren la única dimensión del presente, anulando la sucesión cronológica e instaurando la "lógica de lo instantáneo" (Ceriani, 2009)

En el caso por ejemplo de la obra en proceso "Medea Virtual" y de las condiciones que "Tan cerca" plantea, no se niega la representación en contraposición a la presencia real sino que en todo caso se expone y se representa en tiempo real. Así hay una doble evidencia por un lado del dispositivo "web" y por otro lado del dispositivo de actuación.

Entonces seguiría funcionando esta "lógica de lo instantáneo" tanto como la afirmación de esta presencia "real", sólo que en lugar de o, además de, ser una persona en vivo, un performer accionando o una bailarina moviéndose, es una actriz actuando.

En relación a la actuación bien podría hacerse un paralelismo entre el hecho de no poder analizar ni comparar la actuación en oposición a la verdad así como lo virtual no aparece en oposición a lo real. Como bien plantea Claudia Gianetti en un desarrollo profundo e interesante en relación a la simulación "(...) no puede haber unidad en la comprensión de realidad, sino que vivimos en diversos ámbitos de realidades. Por consiguiente, el problema no consiste en diferenciar entre realidad (hipotética), ilusión, simulación o realidad virtual. Lo que diferencia las diversas realidades que se perciben es cómo el sujeto experimenta e incorpora las vivencias." Gianetti (1997) Igualmente en el teatro no interesaría la "verdad" o "veracidad" sino en todo caso la verosimilitud, la afectación o el modo en que un actor puede ser médium o hacer contacto con determinados temas (obviamente depende mucho del tipo de teatro y de actuación, pero a grandes rasgos esta comparación puede aportar a los fines de defender la idea de un espacio de teatro virtual).

Abuín Gonzáles en un trabajo titulado "Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos" plantea la posibilidad

de modificación de la definición misma de teatro a partir de la irrupción de nuevas prácticas escénicas donde ya no es indispensable la co-presencia de actores y espectadores. "Se han olvidado los procesos performativos y relacionales (metaformativos) que se producen tanto en la producción como en la percepción de una obra de "arte visual". En esta línea podemos cuestionar también la noción misma de obra, cómo parte de la tradición positivista y las divisiones entre autor, intérprete y público espectador (...).Paradójicamente muchos dispositivos de la web 2.0 y sus paradigmas participativos de usuario-productor (prosumer) reproducen y multiplican las distancias y marcos de lo espectacular (...) y reproducen la anatomía sensorial del sujeto cartesiano" Abuín González (2008, P:37)

Por su lado, Del Val plantea que lo esencial en ciertos procesos, es elaborar relaciones, inventarlas, y estas relaciones son las que cuentan. Entonces él propone cambiar el término de interacción por el de intra-acción para definir las mediaciones que se

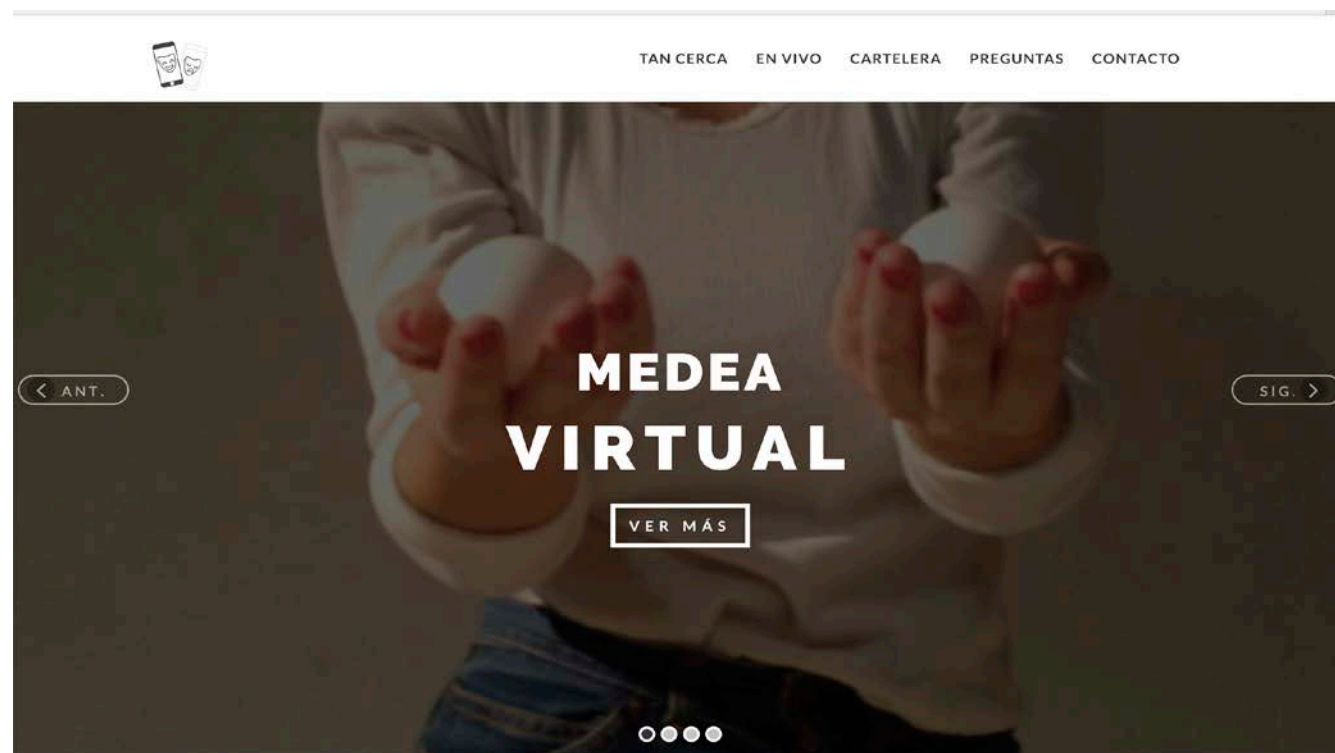
producen en los sistemas relacionales. Entonces como se supone sucedería en la plata-forma "Tan Cerca", se potencia efectivamente la producción de "escenarios híbridos donde los límites entre escena y producción visual desaparecen". Del Val (2012, P:74)

Sin embargo, como se plantea anteriormente esta investigación busca profundizar y trabajar extremando herramientas teatrales específicas en este nuevo modo de "teatralidad" en cruce con tecnologías. Sin negar que las producciones sean obras híbridas fruto de este cruce, está como objetivo no perder de vista los elementos "teatrales" que se puedan explotar.

En relación al uso que el teatro hace de la tecnología es muy interesante el planteo que hace Valeria Cotaimich y la denominación que toma de Vaglio : "En el caso de la escena teatral, podemos observar una diversidad de

experiencias (...) desde la disciplina específicamente teatral en la que se incorpora tecnología como un recurso lumínico o escenográfico más, hasta lo que Fulvio Vaglio [2002] considera como 'teatro tecnológico', en tanto teatro que integra las nuevas tecnologías, acercándolo a lo que hoy conocemos como multimedia Vaglio señala que en principio, nos encontraríamos, todavía con que, en el campo teatral, las más de las veces, los soportes tecnológicos se utilizan tan solo a modo de efectos especiales. Sin embargo, actualmente se están desarrollando diversas formas poéticas en las que la tecnología se vuelve personaje e interactúa con los mismos actores, imponiendo su lógica". Cotaimich (S. /F.).

En el caso específico de la obra "Medea Virtual", sin duda la virtualidad impone su lógica y tanto así que la venganza que busca Medea es una venganza simbólica que parece ser habilitada por la mediación de la tecnología. Si bien Jasón a quien Medea desea vengar está invisibilizado para quien ve la transmisión, está compartiendo el mismo espacio físico con ella, queda sometido a sostener la cámara y seguirla sosteniéndole y garantizándole un espacio. El espectador virtual puede inferir esta información por determinadas acciones sobre él y hacia él, que bien pueden también dejar al espectador en el lugar de Jasón. Es desde la búsqueda de elementos dramaturgicos y narrativos que se busca que aparezca esta interacción. "En las últimas décadas, el desarrollo de nuevas tecnologías, ha llevado a transformaciones en el campo de la estética teatral, que alcanzan, no solo la incorporación material de nuevos soportes (Ej. el sonido e imágenes digitales), sino también en el desarrollo de nuevas tecnologías narrativas. En lo que respecta al arte teatral, en la actualidad, más que en cualquier otro momento de la historia, nos encontramos con una mezcla de estilos, géneros y técnicas sin precedentes, que provoca en el espectador un re- posicionamiento y una nueva forma de percibir y relacionarse con el espacio escénico. Cotaimich (S. /F.).



// Figura 3

El proyecto presentado busca que las obras que se presenten aborden la virtualidad en todas sus acepciones posibles. Siguiendo esta premisa se presenta a una Medea que se venga virtualmente y los espectadores pueden presenciar este descargo o, ser los receptores de esta declaración recibida vía internet. Si, como explica Pierre Levy (1999), la palabra "virtual" procede del latín medieval, que deriva de virtus: fuerza, potencia, y es aquello que existe en potencia y no en acto, entonces esta Medea busca reivindicar la fuerza en la potencia y en un acto simbólico actualiza el sentido de la venganza.

El hecho de utilizar internet para hacer obras de teatro, algo que quizá en un primer momento atentaría contra la esencia misma del teatro, puede volverse una estrategia para retomar contacto con ciertos aspectos del teatro clásico como ser el lugar donde un público contempla una acción que le es presentada en otro sitio Pavis (1998, P:435). En-tonces, quizá valdría retomar ciertos conceptos de Gianetti en relación a las estrategias para lograr un objetivo y la simulación como estrategia. Si la simulación permite que experimentemos una ilusión como si fuese una realidad, entonces debe emplear, para que esto

sea posible, una estrategia. La estrategia significa el dominio y la transmisión de una determinada información para llegar a un determinado objetivo o resultado. A los conceptos de simulación y de ilusión vinculamos, entonces, otros dos conceptos: el de estrategia y el de información. Gianetti (1997).

En el caso de este proyecto, las obras, está claro, no tienen el objetivo de transmitir información como tal, (adhiriendo al concepto de arte como una finalidad sin fin) sino más bien una experiencia. No hay más objetivo que las obras en sí mismas, y en todo caso generar una plataforma que habilite una experiencia estética y simultáneamente la posibilidad de reflexionar acerca de cómo esas experiencias son posibles a partir del cruce de lenguajes y tecnología, buscando siempre el desarticular la gran ficción cultural perteneciente a una tradición humanista de control de la realidad mediante la posibilidad de generar una experiencia presente real y virtual que imponga su lógica.

Conclusión

La propuesta de plataforma teatral web "Tan cerca" es un proyecto que hace un cruce con nuevas tecnologías y propone transmitir obras de teatro creadas específicamente para ser transmitidas por internet insistiendo en mantenerse dentro de un marco teatral. Queda claro el carácter experimental que la misma conlleva y a su vez, y a la luz de los diversos autores revisados y citados en este trabajo, parece inscribirse dentro de una investigación artística y teórica mayor a nivel global.

Gracias al intercambio y el cruce cada vez más frecuente entre artes escénicas y dispositivos tecnológicos y, si nos ubicamos dentro del arte contemporáneo (Danto 1999; 27) tenemos cada vez más acceso



// Figura 4

a los procesos y procedimientos de obra. Hoy las artes escénicas y el arte interactivo se vinculan cada vez más desde los desarrollos programáticos que facilitan el análisis y el censado de espacios, de patrones de movimiento y de gestualidad. Esto invita a la producción escénica y multimedia actual a convertirse en un campo de experimentación más que en una obra cerrada. Por ende, la circunscripción de las prácticas disciplinares se torna infructuosa ante la ampliación del panorama creativo, productivo y receptivo que inauguran las nuevas poéticas tecnológicas. Ceriani (2009). Teniendo en cuenta que en todo caso a una

obra terminada puede ser la exposición de un proceso, "Tan Cerca" propone que el registro de los procesos de la obra conformen un archivo que sea parte de la obra. Se busca así, en diálogo con lo que plantea Tavia Nyong´ (2012) aprovechar el rol de archivo y documentación que la tecnología aporta pero privilegiar lo que construye y crea por sí misma. Es decir la forma en que la tecnología le da forma a la subjetividad, la expresión artística, a la vida diaria, y al cuerpo en sí mismo. (2012, P:3).

Más allá de las denominaciones y categorías en las

que podamos catalogar a "Tan Cerca" y de lo afortunado o no que se aprecie en las producciones como resultado, vemos que al menos en la obra que se trabaja: "Medea Virtual" está constantemente cruzado el uso de este dispositivo con las decisiones dramáticas y narrativas, buscando siempre corromper el dualismo cartesiano sujeto-objeto. Esto se ejerce mediante la múltiple relación entre la actriz, la cámara, los materiales utilizados y los espectadores. Quizá no alcancen el uso de la ficción, la dramaturgia y el "en vivo" de la transmisión para justificar el empeñarse en inscribir la propuesta en un marco teatral, sin embargo, sin dudas esta obstinación parece ser más que fructífera a la hora de construir e invita a recordarnos lo provechoso que pueden ser los límites a la hora de crear, así como la importancia de de-rribarlos cuando lo propuesto supera lo que las categorías existentes pueden contener.

Bibliografía

- AA. VV., (2012) Arte del Cuerpo Digital; Nuevas Tecnologías y Estéticas Contemporáneas, en Alejandra Ceriani (comp.), Buenos Aires, Editorial de la Universidad Nacional de La Plata.
- AAVV, (2003) Arte, Cuerpo y Tecnología, Ediciones Universidad de Salamanca, España.
- DANTO, Arthur, "Después del fin del arte" Paidós, Barcelona. 1999
- LA FERLA, (2009) Jorge, Teatros virtuales inmersivos interactivos: La Ópera del mundo, en Cine (y) digital, Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora, Ediciones Manantial SRL, Buenos Aires.
- LEVY, Pierre, (1999) ¿Qué es lo virtual? Paidós Ibérica. Barcelona.

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!**Artículos o ensayos incluidos en Internet**

- ACCONCI, Vito (1979), "Pasos de entrada (y salida) del performance" Disponible en <http://artecon-tempo.blogspot.com.ar/2005/10/vito-acconci.html>
- AGAMBEN Giorgio (2011) ¿Qué es un dispositivo?, Sociológica, año 26, número 73, pp. 249-264, Disponible en <http://www.revistasociologica.com.mx/pdf/7310.pdf>
- CERIANI Alejandra, (2009) "Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas: las instalaciones escénicas interactivas en tiempo real" Disponible en http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/n4_03.htm
- CERIANI Alejandra, (2009) "El antropocentrismo tecnológico: figura en disolución" Disponible en <http://www.arteuna.com/talleres/lab/CERIANI.pdf>
- COTAIMICH, Valeria, (Sin Fecha) -El impacto de las nuevas tecnologías en la puesta en escena. La estética dialógica como desafío estético, poético, político. Generalidades acerca de la integración de nuevas tecnologías en la escena teatral. Facultad de Psicología. Córdoba. Argentina. Disponible en: <http://liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/cotaimich.pdf>.
- DEL VAL Jaime, (2009) Cuerpo común y guerra de los afectos. Coreografías globales y cuerpos en serie del Afecto capital, Disponible en <http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/viewFile/CIYC0909110121A/7222>
- GIANETTI Claudia, (1997) "Metaformance – El Sujeto-Proyecto", Disponible en http://www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf
- GIANETTI Claudia, (1997) "Estética De La Simulación", Disponible en: http://www.artmetamedia.net/pdf/1Giannetti_EstSimulacion.pdf
- GONZÁLEZ Abuín Anxo (2008) "Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos" Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica. Núm. 17, 2008, Disponible en <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcdn4m1>
- NYONG'O Tavia (2012), "Performance y Tecnología", New York University, Disponible en: <http://scalar.usc.edu/nehvectors/wips/performance-y-tecnologia>
- RODRIGO Alonso: "Elogio de la Low Tech", Disponible en http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/low_tech.php

Cuerpos vivos



María Paula Doberti

mpdoberti@gmail.com

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

Cuerpos vivos

Resumen

En 1971 Luis Pazos realizó una obra que hoy puede verse como precursora del videoarte y en 1973 una serie que actualmente denominaríamos fotoperformance, también de manera anticipatoria en Argentina. Nos referimos a Homo Sapiens, que fue primero intervención urbana y luego tuvo una versión en video y una serie de “esculturas vivientes” a las que denominó Transformaciones de masas en vivo.⁵ “Cada uno de los cuerpos, nos explica el investigador Fernando Davis (DAVIS 2015:103), operaba como unidad-módulo de la forma total”. Observamos un traslado del cuerpo performático al lente de la cámara, lo que Alonso piensa como la relación política entre arte y tecnología. Así la gestualidad se vuelve un colectivo sensible que denota la violencia social de la época, generando un cuerpo en tanto sistema urgente y disciplinario. Deleuze se pregunta sobre la relación entre cuerpo y ausencia y entre cuerpo y memoria. Lo leemos teniendo en cuenta que varios de los estudiantes participantes fueron poco tiempo después secuestrados por la dictadura militar y aún hoy permanecen desaparecidos.

videoarte | fotoperformance | cuerpo | gesto | público

Living bodies

Abstract

In 1971, Luis Pazos created an artwork which may be seen today as a precursor of videoart, and in 1973, he made a series that nowadays would be considered as a photo-performance. The artworks we are referring to are Homo Sapiens, which was first an urban intervention, then had a video version, and a series of “living sculptures” he named Transformaciones de masas en vivo. “Each of the bodies, tells us researcher Fernando Davis (DAVIS, 2015:103), worked as a unit-module of the whole shape.” We notice a move from the performative body to the camera lens, which Alonso considers to reflect the political relationship between art and technology. Thus, gestures become a sentient collective that denotes the social violence of the time, producing a body as an urgent and disciplinary system. Deleuze ponders on the relationship between body and absence, and between body and memory. We take this into account considering the fact that many participating students were shortly after taken by the military dictatorship and remain desaparecidos to this day.

videoart | photoperformance | body | gesture | public

Corpos vivos

Resumo

Em 1971, Luis Pazos realizou uma obra que hoje pode ser vista como precursor da arte de vídeo e, em 1973, uma série que hoje chamaríamos de foto performance, também de maneira antecipada na Argentina.

Referimos-nos a Homo Sapiens, que foi a primeira intervenção urbana e depois teve uma versão em vídeo e uma série de “escultura vivente” às que denominou Transformaciones de masas en vivo. “A cada um dos corpos, nos explica o pesquisador Fernando Davis (DAVIS 2015:103), operava como unidade-módulo da forma total”. Observamos uma transferência do corpo performático para a lente da câmera, o que Alonso pensa como a relação política entre arte e tecnologia. Assim a gestualidade se torna um coletivo sensível que denota a violência social da época, gerando um corpo como um sistema urgente e disciplinar. Deleuze pergunta-se sobre a relação entre corpo e ausência e entre corpo e memória. Lemo-lo tendo em conta que vários dos estudantes participantes foram pouco tempo depois sequestrados pela ditadura militar e ainda hoje permanecem desaparecidos.

videoarte | fotoperformance | corpo | gesto | público

Introducción

Luis Pazos¹ es un artista platense de amplia trayectoria en diversos campos del arte contemporáneo. Nos proponemos analizar sólo dos trabajos de su extensa obra con el objetivo de situarlo como precursor en la Argentina en visualizar la relación entre el cuerpo performático y la tecnología. Su obra se ve atravesada por esta cuestión desde que comenzó a pensar las relaciones estéticas, políticas y sociales en territorios ajenos al mundo del Arte. No haremos hincapié en las categorías donde se podrían ubicar estos trabajos (videoarte y fotoperformance) sino en la implicancia del cuerpo con los soportes tecnológicos. Nos referimos a *Homo Sapiens* (1971) y *Transformaciones de masas en vivo* (1973).

Tomaremos como punto de partida las exhaustivas investigaciones sobre Pazos realizadas por Fernando Davis y María de los Ángeles Rueda.

Desde una mirada filosófica nos interesa reflexionar con Gilles Deleuze, sobre las relaciones entre cuerpo cotidiano y cuerpo ceremonial así como sobre cuerpo y memoria y cuerpo y ausencia, y con Giorgio Agamben, acerca de las imágenes como huellas, como restos que nos preceden.

También abrevaremos en las ideas de David Le Breton respecto al cuerpo cultural y simbólico. Nos interesa específicamente su enfoque antropológico del cuerpo modelado por el contexto social y cultural.

Nos detendremos en la mirada de Vilem Flusser acerca del gesto. En las obras seleccionadas se trata de gestos en tanto "movimientos del cuerpo que expresan una intención" política y a la vez por momentos cotidiana, casi casual. (FLUSSER: 8) Prestaremos atención a dos gestos particulares: el de filmar y el de fotografiar.

Desde la performance revisitaremos los textos de Fis-

cher-Lichte y de Diana Taylor. Sobre la primera investigadora nos acercaremos a la relación performer-espectador. Tendremos en cuenta esa mirada contextual y nuestra relectura actual. De Taylor nos interesa su relación con la performance como "actos vitales de transferencia" y su mirada política contextual.

1. Imágenes en movimiento: el cuerpo en la calle, el cuerpo virtual

"Como sucedió en Europa y Estados Unidos, nos explica Rodrigo Alonso, las primeras manifestaciones del video arte en nuestro país son anteriores a la aparición de la tecnología de video portátil". (Alonso 2005) Como se sabe, la imagen electrónica fue usada por primera vez en Buenos Aires por Marta Minujín y Rubén Santantonin en La Menesunda, en 1965, en el Instituto Di Tella. Allí mismo la continuaron utilizando para diversas experiencias (tanto ellos como otros artistas, entre los que podemos mencionar a David Lamelas y al Grupo Frontera²). Durante los años '70 (cuando el Di Tella ya había cerrado) la creación desde el videoarte fue exigua. "No había muchos equipos de video en Argentina, y su producción era cara y engorrosa", continúa Alonso. Sin embargo es destacable mencionar a Jorge Glusberg, director del Centro de Arte y Comunicación (CAyC) como uno de sus promotores. En este contexto se sitúa la obra de Pazos.

Homo Sapiens, realizado junto al Grupo de *Experiencias Estéticas* (integrado también por Héctor Puppo y Jorge de Lujan Gutiérrez) en 1971, fue primero una propuesta urbana participativa que luego devino en video. En ambos formatos se trabajó desde el concepto de cuerpo social en relación al espacio (público y virtual).

Sobrevolaban las ideas de Edgardo Antonio Vigo³ sobre el concepto de interferir en la percepción a través

de señalamientos, delimitaciones o marcaciones espaciales. Hoy lo sintetizaríamos como una intervención urbana, campo en donde también Pazos fue uno de los iniciadores. Esta propuesta se presentó en la Plaza Rubén Darío de la ciudad de Buenos Aires⁴. Colocaron un alambrado dividiendo el lugar e interfiriendo en su tránsito, casi obligando al público a moverse por ambos lados. Participaron cincuenta y dos artistas.

En un mismo cartel, replicado en cada sector, se podía leer: "*HOMO SAPIENS* Vulgo: Hombre o ser humano. Natural de la tierra, ocupa casi todas sus zonas. Es carnívoro. Se aparea en parejas: tiempo de gestación siete a nueve meses. Se divide en cuatro grandes grupos: raza blanca, negra, amarilla y roja (en extinción) que luchan constantemente entre sí por el predominio del planeta. Una de sus características más notables es la tendencia al auto aniquilamiento masivo. Animal peligroso e irascible. Se ruega no molestarlo". Debajo otro cartel explicaba la longitud posible del alambre: "Distancia real del planeta tierra: 40,070.368 km".

Los cuerpos de los hombres referidos en los carteles serían para Le Breton "el elemento indiscernible de un conjunto simbólico". Si el cuerpo se confunde con el mundo, gran cantidad de hombres caminando sin rumbo específico por una plaza se pueden entender como subsumidos por el espacio urbano. (Le Breton (2002 [1990]): 18)

Los participantes de la intervención urbana fueron los artistas invitados y los transeúntes desprevenidos, que se vieron interceptados en su devenir habitual. Deleuze considera que "el cuerpo cotidiano se apresura a una ceremonia que tal vez no llegará nunca, se prepara para una ceremonia que tal vez consistirá en esperar." (Deleuze: 254) El público participante pudo haber pasado por diversos estados: mantener una expectativa en los preparativos para que finalmente nada ocurriera, sostener la perspectiva y retirarse sin conocer el resultante, advertir la fatiga o pasar a una lenta

teatralización cotidiana del cuerpo al comenzar a reaccionar de manera ajena a la habitual. Todo ello ocurrió.

Esta experiencia fue llevada un año después al video. Nos explica la investigadora De Rueda que

“De acuerdo a las notas periodísticas de la época, Glusberg introdujo ese año el videoarte como nueva forma de producción artística. La revista Somos comenta la experiencia resaltando que el primer producto lo realiza el Grupo La Plata, que se presenta en la muestra Arte de Sistemas en el Museo de Arte Moderno de Buenos

Aires. En la nota mencionada se explican cuatro funciones del video en el arte argentino: documenta una obra, registra el proceso de creación, inaugura la posibilidad de integrar la tecnología electrónica al arte y difunde masivamente el producto artístico, en una forma “testimonial”.

El video adquirió peso por sí mismo y se lo empezó a ver separado de la experiencia original. La idea no fue realizar un registro de la intervención urbana sino generar un trabajo que pudiera sostenerse conceptual y narrativamente. Ya no formaba parte de una obra mayor, ni se proponía como una experiencia interactiva y lúdica. Ya no se trataba de proyecciones que acompañaban objetos o interferían en happenings, ahora el video adquiría peso propio, obtenía categoría de obra. El cuerpo social mantenía su ruptura espacial y el formato tecnológico mantenía esa incomodidad.

Entre 1975 y 1978 *Homo Sapiens* integró varias exposiciones internacionales (en América Latina, Europa y Asia) presentadas por el CAYC.

El grupo realizó el video en blanco y negro, manteniendo el nombre y el concepto original. Partieron de los registros fotográficos y fílmicos tomados por Puppo en la plaza con una cámara que Glusberg acababa de traer

de Estados Unidos como gran novedad tecnológica. Realizaron montajes diversos, mezclando fotos fijas e imágenes en movimiento. No se trató del registro sino de una nueva pieza. El tiempo fue claramente otro, ya que la intervención permaneció varias horas mientras que el video dura pocos minutos. Tampoco se respetó cronológicamente lo que sucedió aquel día sino que las imágenes acontecen de manera arbitraria y casi caótica.

Para Flusser el gesto de filmar pasa precisamente por el “cortar y pegar”, mucho más que el del punto de vista, el de la manipulación de la escena y el de la autorreflexión. (FLUSSER 1994: 119) Nos detenemos en el doble sentido del “acontecer” y el “contar un acontecimiento”, al volver presente algo que ya fue filmado. En esta línea exacta es en la cual se realizó el video de *Homo Sapiens*. La idea no fue recrear la escena de la plaza sino “hacer un acontecimiento”.

Treinta años después Fischer-Lichte da nombre a estas performances al denominar como estética de lo performativo la dialéctica entre lo artístico y lo social y su posible retroalimentación (FISCHER-LICHTE 2011:114). Entiende la realización escénica como acontecimiento, revelando una manera particular y específica de entender el arte y su correlación con lo público.

2. El cuerpo como metáfora de la violencia

En 1973 Pazos realizó una serie de “esculturas vivientes” a las que denominó Transformaciones de masas en vivo. “Cada uno de los cuerpos, nos explica el investigador Fernando Davis (DAVIS 2015:103), operaba como unidad-módulo de la forma total, adoptando las sucesivas posiciones -variables, provisorias-solicitadas por cada nueva configuración visual: un arco y una flecha, el cuerpo del militante caído o las letras VP, entonces signo inequívoco de la consigna “Perón vuelve””. Podemos observar un traslado del cuerpo

performático al lente de la cámara, lo que Rodrigo Alonso piensa como la relación política estrecha entre arte y tecnología. Así la gestualidad se vuelve un colectivo sensible que denota la violencia social de la época, generando un cuerpo en tanto sistema urgente y disciplinario.

Estos cuerpos jóvenes habitando espacios abiertos y solitarios, tomados por una cámara que se encontraba alejada y elevada, hablan de una época de conflictos políticos violentos, en una ciudad que se involucró particularmente por la lucha social. Las tomas son ajenas en apariencia, casi documentales, y sin embargo todos los participantes responden coreográficamente a las directivas de Pazos, que habla desde y hacia el cuerpo social.

Además de las tomas, narradas por Davis, hay otra secuencia (sumando un total de ocho fotos), protagonizada por los mismos estudiantes, en la estación de trenes de Tolosa: jóvenes tirados sobre las vías, cuerpos desnudos entre o sobre barriles, cabezas que se asoman. Algunas sostienen cierta carga dramática y otras dejan traslucir la risa del proceso de gestación de las imágenes. Estas últimas fotos denotan gestos, que, como diría Flusser, se vislumbran como movimientos del cuerpo que no tienen “explicación causal satisfactoria”. (Flusser 1994:8)

Continuamos con Flusser para pensar en Luis Pazos. Como director de la obra describe bidimensionalmente los gestos que promueve, traduciendo un contexto en otro. “El gesto del fotógrafo es un gesto filosófico”, es un gesto de ver, es el gesto de generar una imagen a partir de esa mirada. (Flusser 1994:104)

Repensemos las ideas de Deleuze sobre cuerpo y ausencia y sobre cuerpo y memoria, teniendo en cuenta que varios de los estudiantes participantes fueron poco tiempo después secuestrados por la Dictadura militar y

aún hoy permanecen desaparecidos. Existe una "relación dialéctica entre la imagen y su ausencia". (Deleuze 1985: 265) Las fotos muestran también el significado de la ausencia a través de la capacidad de la memoria de relacionar el pasado con los estratos de realidad, de comunicar el adentro con el afuera para lograr enfrentarse y estar co-presentes. Pazos crea imágenes de cuerpos para ordenar el tiempo a futuro, dando coexistencia a las relaciones entre presencia y ausencia y entre cuerpo y memoria: una mirada anticipatoria.

Le Breton considera que las representaciones y los saberes del cuerpo "son tributarios de un estado social, de una visión del mundo". (Le Breton 2002 [1990]:13) Si el cuerpo es una construcción simbólica ¿qué es lo que fotografía Pazos? ¿lo inaprehensible? ¿una construcción sociocultural alejada del sentido del sujeto individual?

Por su parte, Agamben piensa las imágenes como huellas, como restos que nos han precedido, esperado, desechado, temido y desterrado. Se pregunta "¿cómo puede una imagen cargarse de tiempo?" (Agamben 2010: 13). ¿Cómo pueden las fotoperformances de Pazos asumir tiempos violentos, ocupar contextos, referir a ausencias desde corporalidades entrecruzadas? Parecen ser los mismos cuerpos los constructores de imágenes que se volverán epocales.

Sobre la relación de los cuerpos con la cámara, podemos pensar a la misma imagen como el lugar del acontecimiento, ya que no ha sido creada sólo para ser registrada, ni para ser conservada, ni para resguardar un tiempo y un lugar específicos. Diana Taylor nos habla del presente de la transmisión al afirmar que el significar mismo es el acontecimiento. Ella considera que "las performances operan como actos vitales de transferencia al transmitir saber social". (Taylor 2014) Pazos fue más allá, ya que lo que construyó fueron imágenes premonitorias de una violencia que iría en crecimiento y llegaría a la desaparición de los cuerpos allí registrados.

A partir de esta interacción cuerpo- tecnología podemos reflexionar entonces acerca de la referencialidad en tanto generador de sentido a partir de elementos (cuerpos, locaciones, situaciones) que forman parte de lo presencial (incluso a través del lente de una cámara). Las tomas de Pazos pueden entenderse entonces como recursos corporales para significar un estado de violencia político específico y situado y a la vez para abrir sentidos múltiples. Estas imágenes han sido leídas de maneras muy diversas a lo largo de las últimas cuatro décadas. Han sido vistas como plataformas para generar nuevas series performáticas, donde los cuerpos accionen en relación a un espacio determinado en referencia a un punto de vista determinado por un dispositivo.

La tecnología reformula el sentido del presente y del contexto, nos reposiciona acerca del criterio de lo eficiente y del uso del cuerpo.

3. Reflexiones finales

Repensar dos obras emblemáticas de la década del '70, como precursoras de acciones performáticas realizadas para la cámara en la actualidad, ubica estas experiencias en su dimensión sincrónica y diacrónica. Pazos (junto al Grupo de los Trece) se proponía, como escribió Glusberg, "plantear una nueva cultura de la imagen". (Citado en Davis 2015: 103)

Nos parece interesante reflexionar sobre la violencia contextual y su lectura crítica del medio artístico, periodístico, político y social a través de la generación de imágenes que se observan como emblemáticas y simbólicas. La manera de Pazos de interferir en la contemplación urbana nos resulta de particular interés a la hora de acercarnos a los gestos de fotografiar y de filmar, en relación al posicionamiento de qué y desde dónde observar. La mirada de la lente sobre los parti-

cipantes (amontonados, tapados, fraccionados) en acción situada no es neutral. No son cuerpos que se ofrecen ni se deseen, son cuerpos que señalan, afirman y habitan. Crea una política de la visualidad al generar imágenes como acontecimientos, que traspasan la inmediatez para proponer obras anticipatorias.

Notas

1. Artista y poeta, nació en 1940 en la ciudad de La Plata, donde vive y trabaja. Formó parte de gran cantidad de colectivos de artistas, junto a Horacio Zabala, Juan Carlos Romero y Edgardo Antonio Vigo, entre otros. En 1970 fundó junto a Héctor Puppo y Jorge de Luján Gutiérrez el Grupo La Plata. En 1971 se sumó al Grupo de los Trece del CAYC y en 1988 gestó el grupo Escombros. Su obra múltiple -donde el cuerpo siempre tiene un lugar central-, circula por las instalaciones, los objetos, la gráfica experimental, la edición de libros, la organización de eventos participativos, la poesía visual y fonética, la fotografía, la performance, el video y las intervenciones.
2. integrado por Adolfo Bronowsky, Carlos Espartaco, Mercedes Esteves e Inés Gross.
3. Vigo (La Plata, 1928-1997) fue un artista conceptual de continua experimentación y promotor de artistas jóvenes y del arte colectivo. Trabajó en poesía visual, arte correo, ediciones de revistas, grabado, objetos, acciones e intervenciones urbanas. En 1962 formó el grupo Movimiento Diagonal Cero. En 1967 fundó el Museo de la Xilografía de La Plata de carácter ambulante. En 1968 comenzó con una serie de dieciocho acciones a las que llamó señalamientos. En 1975 organizó con Horacio Zabala la Última Exposición de Arte Correo, la primera muestra internacional en Argentina y

- segunda en Latinoamérica. En 1976 desapareció su hijo Abel Luis (Palomo). Entre 1977 y 1983 trabajó junto a Graciela Gutiérrez Marx, firmando G.E. MARXVIGO.
- convocado por el CAYC dentro de la muestra Escultura, Follaje y ruidos en el marco de la Semana de Buenos Aires.
 - en colaboración con un grupo de estudiantes de 5° año del Colegio Nacional "Rafael Hernández" de la ciudad de La Plata, que eran alumnos de Edgardo A. Vigo. Las fotos, bajo las instrucciones de Pazos, fueron tomadas por Carlos Mendiburu Elicabe. Las presentó por primera vez en la muestra del Grupo de los Trece Arte en cambio en el CAYC.

Bibliografía

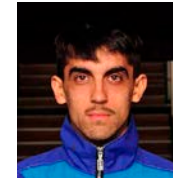
- Agamben, G. (2010) "Ninfas". Barcelona, Pre-Textos.
- Alonso, Rodrigo (2005) "Hazañas y peripecias del video arte en Argentina" en "Cuadernos de Cine Argentino. Cuaderno 3: Innovaciones estéticas y narrativas en los Textos Audiovisuales". Buenos Aires, Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales.
- Davis, F. (2015) "Luis Pazos. El "fabricante de modos de vida". Acciones, cuerpo, poesía". Buenos Aires, Ediciones Document-art.
- Deleuze, G. (1985) "La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2". Barcelona, Paidós.
- De Rueda, M. (2003). "La incorporación de artistas platenses al conceptualismolatinoamericano (De Vigo y el Movimiento Diagonal Cero al Grupo de La Plata y Escombros)." Mención Especial del Jurado -Premio FIAAR- Telefónica 2003. La Plata, Ediciones Rápidas.

- Fischer-Lichte, R. (2011) "Estética de lo performativo". Madrid, Abada Editores.
- Flusser, V. (1994) "Los gestos. Fenomenología y comunicación". Barcelona, Herder.
- Le Breton, D. (2002 [1990]) "Antropología del cuerpo y Modernidad". Buenos Aires, Nueva Visión.
- Taylor, D. y Fuentes, M. (2011) "Estudios avanzados de Performance". México D. F., Fondo de Cultura Económica.

Sitios Web

- Jorge Glusberg: http://cvaa.com.ar/03biografias/glusberg_jorge.php
- Grupo Escombros: <http://www.grupoescombros.com.ar>
- Luis Pazos: http://cvaa.com.ar/03biografias/pazos_luis.php

Poética de la duda: el tiempo y el espacio performático en relación el uso de medios tecnológicos



Nicolás Sebastián Rodríguez

nicosrod@gmail.com

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

Poética de la duda: el tiempo y el espacio performático en relación el uso de medios tecnológicos**Resumen**

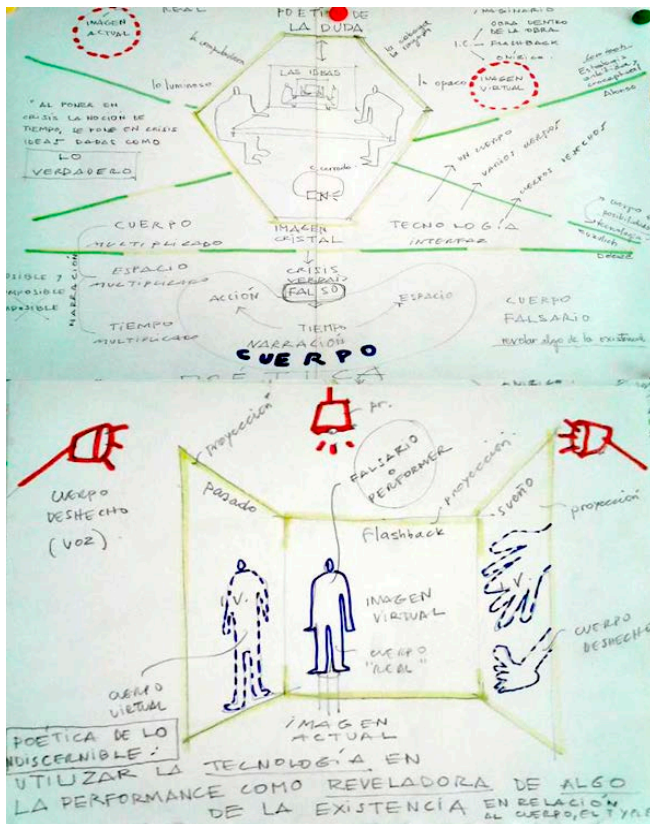
Este trabajo se desarrolla en el marco de la materia "Performance y corporalidad" dictada por Alejandra Ceriani en la Maestría en Artes Performáticas de la Universidad Nacional de las Artes. Investiga el desarrollo de una poética desde los ejes cuerpo, espacio y tecnología a partir del trabajo con interfaces que nos posibilitan nuevas posibilidades poéticas desde la manipulación y la multiplicación de un cuerpo en un espacio-tiempo determinado. Repensar el espacio performático en pos de hacer dialogar, a través de diferentes interfaces, múltiples cuerpos performáticos físicos y virtuales que interactúen y pueden potenciar la dimensión temporal y espacial de una obra.

Poetic of the doubt: time and performative space related to technological mediums**Abstract:**

This work is part of the course "Performance and Corporality" dictated by Alejandra Ceriani in the Masters in Performing Arts of Universidad Nacional de las Artes (Argentina). It investigates the development of a Poetic base on the following axes: body, space, technology working with interfaces that allow new poetic challenges working with the manipulation and the multiplication of a body in a determined space-time. Rethinking the performance space in order to create dialogue through different interfaces, multiple physical and virtual performative bodies that interact and can enhance the temporal and spatial dimension of a art work.

Poética da dúvida: o tempo e o espaço performático em relação o uso das mídias tecnológicas**Resumo**

Este trabalho desenvolve-se no marco da matéria Performance e Corporalidade ditada por Alejandra Ceriani no Mestrado em Artes Performáticas da Universidad Nacional de las Artes. Pesquisa o desenvolvimento de uma poética desde os eixos corpo, espaço e tecnologia a partir do trabalho com interfaces que nos possibilitam novas possibilidades poéticas da manipulação e multiplicação de um corpo em um espaço-tempo determinado. Repensar o espaço performático em pós de fazer dialogar, através de diferentes interfaces, múltiplos corpos performáticos físicos e virtuais que interatuem e podem potenciar a dimensão temporária e espacial de uma obra.



// Figura 1

Boceto y dibujos del autor

“A la vez es el hombre de las descripciones puras y fabrica la imagen-cristal, la indiscernibilidad de lo real y lo imaginario; pasa al cristal y hace ver la imagen-tiempo directa; suscita las alternativas indecibles, las diferencias inexplicables entre lo verdadero y lo falso, y con ello mismo impone una potencia de lo falso como adecuada al tiempo, por oposición a cualquier forma de lo verdadero que disciplinaría al tiempo.”

La imagen tiempo – Giles Deleuze

“En todas las ficciones, cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas, opta por una y elimina las otras; en la del casi inextricable Ts'ui Pên, opta —simultáneamente— por todas. Crea, así, diversos porvenires, diversos tiempos, que también, proliferan y se bifurcan.”

“El jardín de los senderos que se bifurcan” Jorge Luis Borges

Introducción

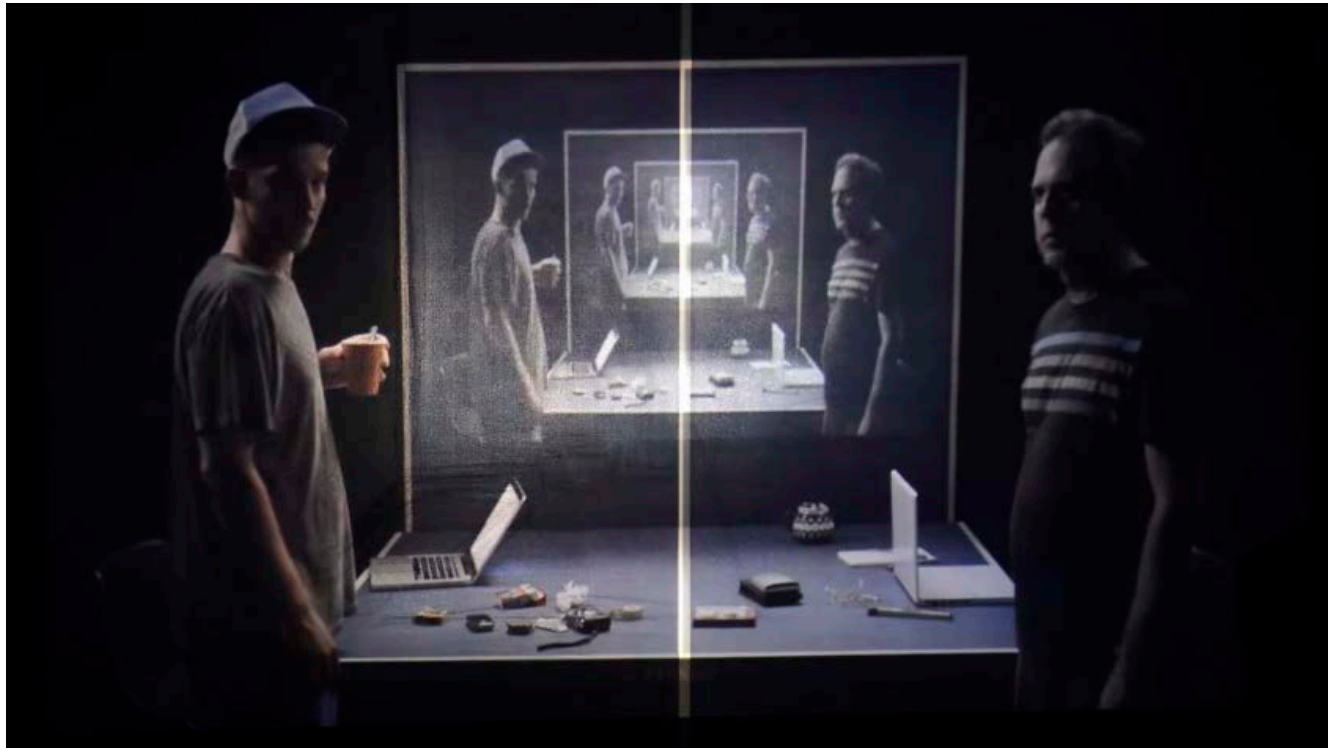
La idea de este ensayo de pensar las posibilidades de la migración del cuerpo performático al contexto mediatizado (sea digital o analógico) lleva consigo el interés de repensar y re-inventar una poética de la performance, en donde, no solo el cuerpo es el resultado, sino su relación con los diferentes medios tecnológicos, donde este puede intervenir aprovechando las posibilidades espaciales y temporales que la tecnología nos brinda. Este punto es el que deseo desarrollar: Pensar una poética desde los ejes cuerpo, espacio y tecnología es comprender que las interfaces nos posibilitan, además de posibilidades técnicas, nuevos desafíos poéticos desde la manipulación y la multiplicación de un cuerpo en un espacio-tiempo determinado.

Hay un nuevo elemento poético que entra en juego con el uso de la tecnología que escapa a las formas de la búsqueda de lo verdadero como nombra Deleuze. Esta es, la posibilidad de lo indiscernible entre lo verdadero y lo falso, entre lo imaginario y lo real, entre lo posible y lo composable. Así como en el cuento de Jorge Luis Borges, la posibilidad de repensar el espacio performático es la posibilidad de eliminar la selección de alternativas en pos de hacer dialogar, a través de diferentes interfaces múltiples cuerpos performáticos

físicos y virtuales que interactúen y puedan potenciar la dimensión temporal y espacial. La obra de Bill Viola y Bruce Nauman son, para mí, referentes donde el nivel poético se logra utilizando la imagen cristal a partir del aprovechamiento de las relaciones entre el cuerpo, el espacio y la tecnología logrando piezas que de otra forma no podrían ser posible.

Reinterpretando lúdicamente la frase deleuziana “*Dadme pues un cuerpo*” en “*la imagen tiempo*” (donde nos habla acerca de la capacidad del cine de hacer aparecer y desaparecer un cuerpo en la mirada bidimensional) propondría su reescritura para reflexionar acerca de lo dicho anteriormente: “*dadme pues varios cuerpos*”. *Dadme*: un cuerpo real y todos los cuerpos posibles que pueda la virtualidad. Además “*deshazme pues un cuerpo*”: frente a los todos los medios tecnológicos que puedan deshacerlo mediante la grabación de la voz, o una imagen sin sonido alguno o grabar solo algunos fragmentos de este cuerpo “*deshecho*”.

En base a estas ideas, intentaré pensar y hacer dialogar a partir de autores trabajados en la materia (Giles Deleuze, Jorge Zuzulich, Rodrigo Alonso) esta primera hipótesis con una obra de Teatro Performático argentina: “*Las ideas*” de Federico León. La intención de seleccionar una obra de teatro antes que una performance tiene una intención clara en este ensayo: desentrañar los mecanismos tecnológicos y performáticos referentes al tiempo y el espacio, pensándolos a partir de los conceptos *deleuzianos*, para luego poder pensar en mi propia obra cómo configurar una poética potenciadora de lo falso, a partir de una lógica de lo no-cotidiano, de lo composable, fuera del tiempo cronológico y de las exigencias de la vida (Artaud). En síntesis lograr una *Poética de la duda a partir de la manipulación del tiempo y del espacio performático con el uso de medios tecnológicos*.



// Figura 2

Obra "Las ideas" de Federico León.)

Primeras aproximaciones a la obra: Cuerpo, tiempo y espacio

Federico León director de Las Ideas sintetiza la obra como: "la explosión de mi cabeza / de la razón / de mi computadora". La obra narra el proceso de dos artistas intentando escribir una obra de teatro. Para esto, utilizan una cámara que graba lo que están pensando y a la vez grabaciones pasadas de "ensayos" en donde se vuelven a ver escenas que ya hemos visto, como un

sinfín de refracciones de un mismo cristal¹ que hace del tiempo y del espacio los elementos principales de la obra, la cual finaliza siendo el proceso creativo de cómo hacer una obra.

La obra comienza con dos personas enfrentadas por una mesa de ping-pong, una computadora y una cámara filmándolos en todo momento. Vemos la imagen actual² de dos cuerpos presentes en la escenario (el artista y su colaborador). Esta primera escena sirve para presentar la imagen "real y "verdadera": dos cuerpos

que, intencionalmente buscan un estar fuera de lo teatral, como estrategia para que la obra más adelante deconstruya lo que ha creado. La performatividad de estos cuerpos se encuentra en su estar (fuera del orden teatral pero tampoco dentro un orden cotidiano) y en el uso de la palabra como hacedora de acciones.

El artista (a la derecha) realiza una serie de acciones y palabras que pensamos no se volverán a repetir y aparentemente son el motor de la obra para crear (o continuar) una narración lineal. Luego, un proyector empieza a reflejar sobre la mesa de ping pong la computadora del artista que busca en sus documentos imágenes, escritos, archivos, videos que le servirán para hacer la obra. Aquí aparece el primer indicio de que la obra comenzará a refractarse (primero de forma metafórica): la cabeza del artista mostrando su propia cabeza en su computadora. Si lo luminoso y lo límpido en la obra abarca dos personas pensando (cuerpo real) y una computadora (tecnología) que podríamos denominar: la razón. ¿De qué forma se presentará la cara opaca del cristal en la obra? ¿De qué manera esto afectará los cuerpos en escena? ¿Cuáles son las posibilidades que brinda aquí la imagen electrónica en relación al cuerpo y a la obra?³

Estrategias de composición en la obra "las ideas" Bajo el concepto de imagen-tiempo e imagen cristal

La obra presenta una primera imagen virtual a manera de "recurso técnico" (una computadora proyectada sobre la mesa de ping pong) pero que avanzada la obra nos daremos cuenta se convertirá en una estrategia estética y conceptual⁴ de montaje para generar otra imagen del cristal.

La multiplicación de los cuerpos que empieza a fun-

cionar a manera de caleidoscopio en la obra, crea una mixtura entre lo que fue dado a primera vista como real-verdadero-límpido y *racional*, que empieza a fusionarse y a quebrarse reproduciendo repetidas veces la escena primera.

Lo interesante de la presencia de los cuerpos aquí es como entran en diálogo con los cuerpos virtuales, y es el cuerpo (o los cuerpos) el "portador" donde se manifiesta lo falso⁵ y que permite comprender otras nociones de espacio y tiempo con ayuda de la tecnología. Esto quiere decir, si bien la tecnología es la interfaz y la posibilitan te, son los cuerpos de los actores los encargados de albergar tiempos y espacios multiplicados que se vuelven indiscernibles. No indiscernibles debido a no reconocer "qué cuerpo es real y qué cuerpo es virtual" sino el no poder discernir si lo que vimos primeramente es lo verdadero o tan solo un elemento más de lo falso. Un ejemplo claro es: ¿la cámara realmente estaba grabando la escena primera para luego reproducirla o estaba grabada con anterioridad a la función? En síntesis, es a través del cuerpo a cuerpo (cuerpo del espectador y cuerpo del actor) que el espectador puede experimentar la crisis de la noción de tiempo, por lo tanto poner en crisis las ideas dadas como verdaderas. (6) Una vez que experimentó lo verdadero para luego darse cuenta que era falso, al igual que un cristal en el cual empiezo a confundir entre lo límpido y lo opaco, al igual que un truco de magia.

La obra continúa y la imagen cristal se sigue refractando y sumando imágenes reales, virtuales, recuerdos, imágenes oníricas y flashbacks de lo sucedido anteriormente. Aquí vemos como la aparente narración lineal entra en crisis, y como la computadora (en principio lo racional y lo límpido) termina por convertirse en posibilitante de esta potenciación de lo falso y de una narración que se quiebra y multiplica hasta que, literalmente, la computadora termina prendiéndose

fuego, mediante artilugios teatrales en la última escena, representando el fin de lo racional.

¿Cómo se hace visible y sonoro el tiempo y el pensamiento? (Deleuze, 1987, p. 32) Como primera respuesta, podríamos decir: utilizando el cuerpo mediado por la tecnología.⁶ Esta pregunta recorre toda la obra y hace al proceso creativo dando lugar a cuatro estrategias de composición que nos interesan nombrar:

Estrategia 1: La imagen que aparece proyectada o en espejo es virtual respecto de los dos cuerpos actuales, pero es actual en la proyección que ya deja a los cuerpos "reales" en una simple virtualidad y los expulsa fuera del campo.⁷

En palabras de Deleuze: cobra la actualidad de los personajes y a la vez los quiebra. (En la obra esto se produce multiplicadas veces) Esto responde a la pregunta que tienen estos cuerpos virtuales que toman entidad propia en la escena creando un espacio y tiempo propios que dialogan con el anterior a la vez que lo quiebran.

Estrategia 2: La poética de la duda que empieza a sembrar el director en la obra se basa en poner en duda la verdad de los cuerpos y las dos caras del cristal (lo límpido, lo opaco) que a medida que avanza la obra se van interfiriendo. La estrategia es presentar una imagen como lo límpido para luego quebrarlo y fragmentarlo. (9)

Estrategia 3: Pensar la obra y su narración a partir de un modo de composición de imagen cristal, estética y conceptual que permita la aparición y la multiplicación de cuerpos, recuerdos, flashbacks, imágenes oníricas y a partir de esto contar con los recursos técnicos que hagan posible este tipo de composición.

Estrategia 4: El director es consciente de las diferen-

cias entre imagen actual (el presente ahora) la imagen virtual o recuerdo puro (aquello que paso instantáneamente en un pasado-presente, y según Deleuze sucede a la vez como un pasado contemporáneo) y la imagen en espejo (aquello que sucede de forma simultánea donde pueden aparecer flashbacks, imágenes recuerdo, ensoñaciones, la obra dentro de la obra, etc.) y compone la obra a partir de estos tres elementos.

Análisis de los cuatro puntos del régimen cristalino en la obra

- PUNTO 1: La obra crea una poética de la imagen cristalina utilizando las imágenes actuales para luego remplazarlas, crearlas, recrearlas y borrarlas a la vez, contradiciéndose, desplazándose y modificando las precedentes a partir de su multiplicación.
- PUNTO 2: Mediante la tecnología crea un circuito "donde lo real y lo imaginario, lo actual y lo virtual, corren uno tras el otro, intercambian sus roles y se tornan indiscernibles"⁸ Es aquí donde podría hablarse de imagen cristal para empezar a bocetar una poética de lo indiscernible.
- PUNTO 3: La narración cristalina pone en crisis la idea de tiempo y espacio único, permitiendo la multiplicación, repetición y variaciones de los mismos a través de una crisis de la acción. Esto se ve claramente en la obra, cuando en la primera escena todo parece llevar a una narración lineal de la obra, cuando la repetición de escenas pregrabadas y de imágenes recuerdos no hacen avanzar la obra volviéndose una acción cíclica y multiplicada.
- PUNTO 4: "El tiempo siempre fue la puesta en crisis de la noción de verdad. Al poner en crisis la

noción de tiempo, lo que se realiza es poner en crisis ciertas ideas dadas como verdaderas."⁹ A partir de la tecnología, el tiempo en "Las ideas" ya no es cronológico, sino virtual, cíclico y abre la posibilidad de que la obra pudiera terminar y volver a empezar debido a la crisis de la acción.

Conclusiones hacia una poética de lo indiscernible desde los ejes cuerpo, espacio y tecnología

¿Por qué nos interesan las estrategias de una obra de teatro en su construcción ficcional? Porque en estos puntos analizados del régimen cristalino deleuziano, es donde lo indiscernible es utilizado como estrategia para poner en crisis ciertas ideas acerca de lo verdadero.

La poética de la duda se reinventa a partir de utilizar la tecnología como reveladora de algún aspecto de la existencia, poniendo en crisis la noción de lo verdadero a partir de la manipulación del espacio y el tiempo que se expresan en el cuerpo mediado por la tecnología. El performer se vuelve un falsario.¹⁰ Es el encargado de visibilizar y poner en crisis ciertas ideas a partir de su propio cuerpo y la tecnología, como un mago mostrando la artificialidad de sus trucos al público. Esta poética se logra cuando realmente se toma el low tech como una opción estética y no como una limitación técnica o fascinación tecnológica. Sino, como denomina Rodrigo Alonso, solo se logran "fracasos en propuestas de menor interés" en donde la idea impulsiva y acrítica sobrepasa a todo aspecto de la existencia que es posible de ser revelado.

La imagen cristal es el resultado de la indivisibilidad de la imagen actual y la imagen virtual. Si bien Deleuze piensa en el cine al escribir esto, ya que la edición cinematográfica permite la disolución total entre lo real y lo virtual debido a su bidimensionalidad, es in-



// figura 3

Computadora quemandose

teressante pensar cómo impacta esta idea cuando hay cuerpos en escena y cómo esto influye en las artes escénicas mediadas por la tecnología. La imagen cristal podría ser utilizada aquí para poner en crisis la noción de tiempo, poniendo en crisis a la vez, las ideas dadas como verdaderas, mostrándonos algo nuevo de la

existencia. Por lo tanto, no es solo una intención estética sino fuertemente conceptual y estratégica a la hora de pensar las artes Performáticas.

Notas

1. Deleuze, Gilles – (1987) *La imagen-tiempo*. Estudios sobre cine 2 – Barcelona, Buenos Aires, México. Ediciones Paidós
2. Imagen actual es un término utilizado por Gilles Deleuze en “La imagen-tiempo” donde diferencia esta como lo presente y lo que está sucediendo a diferencia de una “Imagen virtual”.
3. Zuzulich, Jorge. (2013) *Una tensión productiva, performance y tecnología*.
4. Alonso, Rodrigo (1997), “Performance, fotografía y video: la dialéctica entre el acto y el registro
5. Del capítulo “Potencia de lo falso” de “La imagen-tiempo” en donde el autor habla sobre de las posibilidades del arte de aprovecharse de la potencia de lo falso, ya no en búsqueda de lo verdadero, del tiempo cronológico y de la vida cotidiana.
6. Zuzulich, Jorge. (2013) *Una tensión productiva, performance y tecnología*.
7. Deleuze, Gilles – (1987) *La imagen-tiempo*. Estudios sobre cine 2 – Barcelona, Buenos Aires, México. Ediciones Paidós.
8. ¿Qué es lo luminoso, el claro esquema científico de un corte de cerebro o la caja craneana opaca de un monje orando? (Iluminación) Entre las dos cajas craneanas existirá siempre una duda, impidiéndonos saber cuál es límpida, y cual es oscura, en atención a sus condiciones. Deleuze, Gilles – (1987) *La imagen-tiempo*. Estudios sobre cine 2
9. Deleuze, Gilles – (1987) *La imagen-tiempo*. Estudios sobre cine 2 – Barcelona, Buenos Aires, México. Ediciones Paidós.

10. “El falsario en el personaje mismo del cine, dando lugar al cuerpo falso. Ya no “yo es otro” sino “yo es igual a yo”. Quienes pueden ser múltiples “yo” fuera de la identificación. Si el falsario revela algo es la existencia. La narración expone estos falsarios, su deslizamiento de uno a otro, su metamorfosis mutuas.” Es interesante la palabra utilizada por Deleuze para nombrar al actor o artista, y pensar este término en nuestro medio como termino en tensión entre el teatro y la performance.

Bibliografía

- DELEUZE Gilles, (1991) *La imagen-Movimiento/ Estudios sobre Cine*. Ediciones Paidós
- ALONSO, Rodrigo (1997), *Elogio de la Low Tech*. Disponible en: http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/low_tech.php
- ZUZULICH Jorge (2013) *Performance y tecnología, una tensión productiva*, Ed. Arte xArte.
- ARTAUD, Antonin (1978) *El teatro y su doble*. Editorial: EDHASA, 1999
- BORGES, Jorge Luis. (1941) *El jardín de los senderos que se bifurcan*. Editorial: SUMMA Mexicana, 2007

Link de la obra seleccionada:

- Federico León LAS IDEAS. Canal youtube.com, Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=-gC-WOIEGksw>
- <http://www.alternivateatral.com/obra37360-las-ideas>

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



Martín Seijo

funciones.patrioticas2010@gmail.com

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

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

El presente trabajo tiene por objeto sistematizar la primera etapa de experimentación multimedial interactiva que la Compañía de Funciones Patrióticas inauguró con Desapariciones. La reflexión hará hincapié en las potencialidades poéticas de la tecnología en relación a los mecanismos que operan en la construcción de la memoria, que es una preocupación histórica del grupo que bien puede sintetizarse en las siguientes preguntas: ¿cómo se cristaliza un recuerdo y qué se deja afuera de esa cristalización?; ¿es posible hablar de un canon de la memoria?; ¿es adecuado pensar en términos de una historia oficial dominante por vez o es más ajustado a la realidad suponer la coexistencia de historias oficiales en pugna permanente?

Interacting is to disappear into the other: performative reconfigurations of memory**Abstract**

This work is aimed at systematizing the first stage of interactive multimedial experimentation that the Compañía de Funciones Patrióticas inaugurated with Desapariciones. The accent will be placed on the reflection about the poetic potentialities of the technology in relation to the mechanisms that operate in the construction of memory, as it is a historical concern of the company group that could be synthesized in the following questions: ¿How memory crystallizes and what keeps outside of this crystallization?; ¿Is it possible to speak of a canon of how memory is builded?; ¿Is it appropriate to think in terms of a dominant official history alternance or is more accurate in accordance to reality to suppose the continuous coexistence of official histories in permanent conflict?

Interatuar é desaparecer no outro: reconfigurações performáticas da memória**Resumo**

O presente trabalho tem por objeto sistematizar a primeira etapa de experimentação multimedial interativa que a Companhia de Funciones Patriótica inaugurou com Desapariciones. A reflexão enfatizará as potencialidades poéticas da tecnologia em relação aos mecanismos que operam na construção da memória, que é uma preocupação histórica do grupo que bem pode ser sintetizado nas seguintes perguntas: ¿como se cristaliza uma memória e daí se deixa afora dessa cristalização?; ¿é possível falar de um cânone da memória? ¿é adequado pensar em termos de uma história oficial dominante de cada vez ou é mais apropriado assumir a coexistência de histórias oficiais em luta permanente?

Introducción

En 2010, la Compañía de Funciones Patrióticas¹ incorpora por primera vez el video como herramienta para la construcción de sus obras de *teatro performático*². De un uso del audiovisual, en principio, meramente instrumental o ilustrativo (por ejemplo, la imagen proyectada oficiando de soporte escenográfico fijo o animado), o bien como interferencia, pausa o bloque separado de lo que ocurría en escena, poco a poco, se fue pasando a producciones que planteaban un grado de interacción que provocó reticencias en algunos actores.

La crisis se desató con el estreno de *37º Congreso de Revisionismo Histórico Nacional*³. Para este trabajo, se tomó la decisión de que los tiempos del espectáculo los impusiera un video grabado al inicio de los ensayos, para el cual, se aplicó la técnica del croma, propia del cine. Por primera vez en la Compañía, el lenguaje audiovisual acaparaba toda la atención del público, relegando a los actores de “carne y hueso” a un segundo plano (o plano inferior si consideramos el punto de vista de la platea). En realidad, esa no había sido la intención original de la dirección, pero en definitiva es lo que experimentaron los actores: no estar actuando, al menos no como ellos conciben la actuación teatral.

Quizá el producto final no estuvo correctamente balanceado en todos sus componentes. Como bien señala la artista visual e investigadora Silvia Maldini (2015), hay que procurar que el medio tecnológico se adapte al actor y no al revés. No haber logrado esto ocasionó un pequeño cisma al interior del elenco que allanaría el camino hacia lo performático, lo interactivo, lo multimedial. De la reacción a la interacción, de los actores a los performers, cual serpiente, la Compañía cambió paulatinamente de piel.

A 37º Congreso... le siguió una serie de espectáculos donde lo audiovisual continuó relacionándose con



la escena (*Los Siete Platos de Arroz con Leche y Era de Piedra*, 2012 y 2013 respectivamente, ambos en PROA). Algo pregrabado se proyectaba y dialogaba con o interrumpía a los actores. Finalmente, a mediados de 2014, con *Desapariciones*, el desafío de la interacción mediada por tecnología empezó a involucrar directamente al público, algo posible gracias a la utilización en tiempo real del software de código abierto Moldeo.

El presente trabajo tiene por objeto sistematizar esta



primera etapa de experimentación multimedial interactiva que la Compañía inauguró con *Desapariciones*. Se hará hincapié en las potencialidades poéticas de la tecnología en relación a los mecanismos que operan en la construcción de la memoria, que es una preocupación histórica del grupo que bien puede sintetizarse en las siguientes preguntas: ¿cómo se cristaliza un recuerdo y qué se deja afuera de esa cristalización?; ¿es posible hablar de un canon de la memoria, una suerte de juego mnemotécnico cuyas reglas no solo tendrían que ver con leyes de la Naturaleza sino también con construcciones sociales negociadas o impuestas?; ¿es adecuado pensar en términos de una *historia oficial dominante* por vez o es más ajustado a la realidad suponer la *coexistencia de historias oficiales* en pugna permanente?

Interrogantes que nunca serán clausurados, pero sí enriquecidos por una praxis interactiva que apueste a la elaboración de un lenguaje contemporáneo. Será además un modo de abordar primariamente las problemáticas sobre cuerpo analógico, cuerpo virtual, cuerpo expandido, cuerpo desaparecido, en clave patriótica.

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

La Patria es el otro⁴

La otredad es una problemática medular para pensar la interacción. Pero, ¿quién es el otro? ¿Lo conocemos al interactuar? ¿La comunicación es efectiva cuando está mediada tecnológicamente? ¿Una pantalla es una puerta de acceso a otra persona o es apenas un espejo que nos devuelve nuestra propia imagen intervenida por variados estímulos e ilusiones? ¿La interactividad es un mito? Por lo pronto, hay que decir que en el campo artístico hace tiempo que dejó de ser una moda pasajera. En un contexto híper conectado, lo interactivo es aquello que da su signo de contemporaneidad a la obra. En otras palabras, representa una suerte de evolución en el contexto histórico del arte. Y sin embargo, es un paso que no está exento de peligros.

En este tipo de propuestas, el mayor riesgo radica en no reflexionar sobre el público. La investigadora Claudia Giannetti considera que:

“...el creador de una producción u obra interactiva debe ser capaz de pensar, más allá de su inspiración, a favor del usuario, (...) ya que una parte imprescindible de la obra interactiva gira en torno al propio desarrollo de la interactividad. Esto significa adecuar el proceso comunicativo de la interfaz a la conducta humana en general” (Giannetti, 2004, p. 2).

En este sentido, experiencias como la del software Moldeo, de código abierto y con una interfaz cada vez más amigable, o el trabajo desarrollado por Fabián Kesler con celulares, joystick y otras opciones tecnológicas sumamente accesibles, se inscriben en esta preocupación por el destinatario de la performance, buscando evitar que la interacción se torne fría, hermética, algo solo para entendidos. Aquí se pone en juego una forma de trabajo que podría vincularse a algunos postulados pedagógicos de Paulo

Freire (2002). Porque el usuario, lejos de ser una *tabula rasa* sobre la cual el artista debe operar desde cero, trae consigo conocimientos previamente adquiridos sobre multimedia que deben ser aprovechados a favor de la interacción.

Para Rodrigo Alonso, especialista en arte contemporáneo y nuevos medios, las performances interactivas más eficaces son aquellas que provocan algún tipo de identificación con el público gracias a que tanto los saberes que convoca como las interfaces que utiliza son rápidamente decodificadas por aquél. Según Alonso (2000), después de un primer periodo en donde las nuevas tecnologías pusieron en entredicho los límites del cuerpo y de las identidades sociales, alimentando las visiones críticas apocalípticas típicas de la ciencia ficción, se inaugura una etapa en la cual las incursiones artísticas “...buscan re-corporeizar al individuo atraído por sus propuestas, a través de un lenguaje dirigido a múltiples respuestas sensoriales, a sus elecciones y a su capacidad reflexiva”.

Ni utopía ni distopía, lo virtual ya forma parte de nuestra realidad concreta. La pantalla es una superficie de contacto que tocamos y que a su vez nos toca porque es capaz de afectarnos emocional y hasta sexualmente. No hay nada ilusorio o ficticio en esta relación, es real porque incide en nuestras vidas y se deja transformar. Pero no es una mera extensión del espacio público y/o privado tal como lo conocemos, al contrario, posee sus propias especificidades. Por lo tanto, el artista las debe conocer de antemano para lograr adecuarlas al marco conceptual de su búsqueda, y así evitar que la navegación por lo interactivo se transforme en un naufragio de buenas intenciones.

En el caso de la Compañía, desde sus inicios, allá por 2008, el interés por propiciar la participación del espectador estuvo presente de formas variadas. Ejemplos: las meriendas patrias, los programas de mano/

souvenirs y las funciones únicas (debut y despedida), que enfatizan el carácter efímero del evento y asignan al espectador el rol de testigo privilegiado (o único registro) de una experiencia irrepetible. Pero dicho interés se profundizó con propuestas como *Pirucho y La Parodia está de Moda* y *las Salas Alternativas Fomentan el Amateurismo*, ambos trabajos presentados en Elefante Club de Teatro en 2014, donde se trabajó a partir de la concepción política de la filósofa Hannah Arendt. Esta pensadora plantea que el ser humano no es esencialmente político sino apolítico, y que adquiere su condición política al relacionarse con sus semejantes: “La política nace en el Entre-los-hombres, por lo tanto completamente fuera del hombre. De ahí que no haya ninguna substancia propiamente política. La política surge en el entre y se establece como relación” (Arendt, 1997, p. 46). En otras palabras, la política es entendida aquí como un espacio de construcción intersubjetiva (de lo público y de lo privado como un asunto público) de contenidos variables no esencialistas.

En Moldeo, la Compañía encontró una plataforma adecuada para desarrollar una interacción en sintonía con su marco teórico y su perfil de espectador ideal, aquél que Claudia Giannetti, reconociendo la tradición teatral del término⁵, denomina como interactor, un usuario que es capaz de dialogar “...no sólo a través de la interfaz, sino en la propia interfaz del sistema, generando su propio espectáculo” (Giannetti, 2004, p. 3).

El desafío de toda obra interactiva consiste en lograr que se produzca un intercambio real de información con lo digital: “...la posibilidad de que un elemento externo a la máquina entre a formar parte del proceso mediante la introducción de información, y pueda generar nueva información no contenida en el programa” (Giannetti, 2004, p. 3). El participante activa el sistema y es activado por éste. Participa interna y externamente de la obra. Se transforma en voyeur de



su propio espectáculo. Consume y produce de manera colaborativa. Así, se anula "...la separación entre el cuerpo remoto o telepresente, y el cuerpo físico real, ya que los interactores pasan a existir virtualmente EN y ENTRE ambos" (Giannetti, 2004, p. 3).

La Compañía apuesta a una construcción horizontal en tiempo real de sus espectáculos donde el público se sienta partícipe necesario. Para lograrlo, la tecnología constituye una herramienta ineludible puesto que es algo inseparable de la vida de las personas.

Éstas existen y se recrean en un continuum que oscila entre la realidad y la virtualidad. Sus cuerpos están ex/pan/ten/didos en entornos aumentados. Conforman una comunidad de cyborgs cuyo futuro depende de lograr una sinergia positiva y crítica entre lo humano y lo tecnológico.

Sin embargo, las artes escénicas, en general, se resisten a incorporar lo virtual amparándose en la defensa de un cuerpo y una mirada que ya han dejado de existir. Y por culpa de temores infundados, corren el riesgo de autoexcluirse de la producción de lenguaje contemporáneo. Esto no quiere decir que usar tecnología de punta en un hecho escénico/performativo sea la condición para generar un discurso que interpele a su tiempo. Lo nuevo quizá sea contemporáneo pero la contemporaneidad es mucho más que la mera novedad. Es un modo corporal de hablar y escuchar, de relacionarse con lo real y con lo virtual.

El arte contemporáneo posee su propia gramática generativa, es decir, un conjunto de reglas que el artista le propone a los espectadores para que éstos desarrollen su propio discurso: "...es muy importante que el 'artista interactivo' construya una gramática realmente variada y rica, de gran potencialidad, dado que esta gramática, si bien no determina el discurso del público, sí decide los límites del territorio accesible por éste" (Causa, 2006, p. 22).

Una gramática interactiva es contemporánea porque apela a un público que está preparado para participar y producir sus propias reflexiones. Las artes escénicas que "bajan línea" o que se apoyan en convenciones como la cuarta pared han dejado de ser contemporáneas. Podrán sobrevivir por muchos años más, incluso con gran afluencia de público, pero ese esplendor no será más que un estadio de una agonía tremenda y melancólica.

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

Desapariciones

Crear un espacio de interacción estético-política mediado por una tecnología accesible. Desde un primer momento, esta fue la dirección que la Compañía le quiso imprimir a Desapariciones, desarrollando la accesibilidad en función de las siguientes premisas:

1. la propuesta debía montarse sobre algún saber que ya portaran consigo los ocasionales participantes;
2. el uso del software tenía que propiciar la participación del público;
3. el trabajo asumía por convicción una estrategia low-tech, poniendo en entredicho "...la superioridad política y estética que pretende fundarse en una supuesta superioridad técnica" (Alonso, 2002). Es decir, el acento no estaría puesto en la fascinación de los efectos sino más bien en la estética que estos recursos permitirían construir.

Guiada por estos ítems, la Compañía empieza a experimentar con el software Moldeo. Se realizan algunas presentaciones parciales del proceso de investigación⁶ hasta que finalmente el grupo es invitado a participar de la IV^o edición de Teatro Bombón⁷, un festival permanente de piezas cuya duración no debe exceder los treinta minutos. En el marco de ese evento, toma forma Desapariciones como una propuesta interactiva dividida en dos instancias: la primera, más reactiva, con dos performers accionando entre el público; la segunda, antecedida por una brevísima capacitación, más interactiva, con los espectadores ocupando el lugar de los performers.

Dentro de la diversidad de recursos que ofrece Moldeo, para Desapariciones se eligió trabajar específicamente



amente con "dibujo con luz", un efecto que permite componer en tiempo real una ambientación digital del espacio (en este caso, una sala totalmente a oscuras), gracias a la captación acumulativa de diferentes estímulos lumínicos a través de una cámara (interna o externa) que envía de inmediato la información al software para que éste lo procese y regenere en pan-

talla con un mínimo delay. En cuanto a los estímulos lumínicos, los mismos se producen con fuentes low-tech (linternitas, láseres, encendedores, fósforos, velas), cuya utilización no requiere de un saber técnico elevado. El juego con las luces es acompañado por sonoridades que incluyen voces y ruidos pregrabados o emitidos en vivo tanto por los performers como por

los espectadores, quienes reciben por escrito instrucciones que solicitan la lectura de textos que remiten a casos de desaparición ocurridos en distintos momentos de la historia argentina⁸. El final de la performance se produce cuando la pantalla queda totalmente en blanco: performers y espectadores han desaparecido luego de interactuar entre sí.

Si bien la temática elegida se deja de lado en la segunda parte de la performance, que es cuando el público se hace cargo del manejo de las fuentes lumínicas, algo de dicho tópico persiste en el ambiente. Durante la breve capacitación, se utiliza la palabra "sesión" para hablar de la obra⁹, y esto bien podría vincularse con el término "sesión de tortura". Los espectadores son instruidos para hacer "desaparecer" a otros espectadores, proponiéndose de manera solapada un paralelismo con la enseñanza recibida por muchos militares en la Escuela de las Américas en Panamá durante los años sesenta y setenta. Una pedagogía del terror que se conecta con otro concepto que pertenece a Arendt (1999): la banalidad del mal. Cualquier persona común y corriente puede llegar a cometer actos crueles por el simple hecho de encontrarse dentro de un sistema sustentado en actos de exterminio. Esto no la exime de culpa. Al contrario. Lo que Arendt argumenta es que las motivaciones de un genocida pueden estar fundadas en algo tan banal como querer ascender dentro de una estructura burocrática. Y que esa banalidad debe ser materia de conocimiento para poder neutralizarla.

El abordaje escénico de un tema como la desaparición forzada de personas suele caer muchas veces en solemnidades o, lo que es peor, en posturas maniqueas. La Compañía, habituada a tomar distancia respecto de las historias oficiales, se siente identificada con reflexiones filosóficas como las de Arendt o con propuestas escénicas como las de Eduardo Pavlovsky o Emilio García Wehbi. Entonces, ¿cómo aportar estéticamente

en esta dirección? No alcanza con incorporar a la selección de textos algunos hechos ocurridos en los últimos años. Tampoco basta con la innovación tecnológica. Actualidad no siempre es sinónimo de complejidad. Ésta debe ser de otra espesura.

En Desapariciones lo que se intenta es plasmar en escena una conceptualización dinámica de la memoria. La Compañía coincide con Nelly Richard cuando sostiene que: "El recuerdo histórico no es una reserva estática de significaciones definitivamente consignadas en los archivos del tiempo" (Richard, 2007, p. 197). La memoria es un proceso activo de reconfiguraciones de lo pasado desde un presente interesado (Richard prefiere caracterizarlo como un presente curioso o disconforme). ¿Cuál es, entonces, el interés que persigue la Compañía con todo esto? Una respuesta posible podría ser revisar los usos públicos de la memoria para alertar sobre posibles simplificaciones que dejen en el olvido hechos, procesos o personalidades que no pueden omitirse en un discurso histórico crítico:

...el debate sobre la memoria sólo es útil si logramos descifrar las operaciones discursivas que arman las diferentes narrativas del pasado para demostrar que no todas las construcciones de la memoria valen lo mismo, ni que buscan interpellar a las subjetividades sociales para comprometerlas con las mismas políticas del recuerdo. (Richard, 2007, p. 210)

El dinamismo de la memoria y sus reconfiguraciones performáticas se presentan tanto metonímica como metafóricamente en el transcurso de cada "sesión". El canon de la memoria está construido también por arbitrariedades, muchas, sobre imágenes difusas o cambiantes, fogonazos efímeros, omisiones interesadas, olvidos involuntarios. La memoria en sí es una obra/herida abierta que se escribe en/desde el presente, una instancia de negociaciones e imposiciones entre

"lo real-consumado y lo imaginario-utópico" (Richard, 2007, p. 211)

La interacción desemboca en desaparición como metáfora del cuerpo patrio. En parte analógico, en parte virtual, presente desaparecido, es un cuerpo *cyborg* que se está expandiendo y reprimiendo todo el tiempo y que necesita re-corporeizarse cotidianamente en la relación política que construyan sus miembros. La memoria corporal patria se enriquece con la gestación de espacios poéticos-políticos cada vez más horizontales, interactivos, accesibles, de código abierto. Ese es el interés de la Compañía. A eso aspira con Desapariciones.

Notas

1. Creada en 2008, la Compañía de Funciones Patrióticas es un grupo de teatro y performance que indaga sobre el sentimiento patrio desde una perspectiva crítica. Sus producciones se han presentado en salas de teatro alternativo, oficial o comercial, y en espacios de arte contemporáneo como Fundación PROA. Para más información: www.funcionespatrioticas.blogspot.com.ar
2. Se trató del estreno de una adaptación de Tres Jueces para un Largo Silencio, obra de Andrés Lizarraga, en Fundación PROA. Fue la primera vez que se presentó una obra de teatro en dicha institución. La Compañía estrenaría allí otros seis espectáculos.
3. En Fundación PROA, el 20 de junio de 2012.
4. Frase pronunciada por la presidenta Cristina Fernández de Kirchner tras la terrible inundación que sufriera la ciudad de La Plata y sus inmediaciones a principios de abril de 2013. Esta defini-

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

ción de la Patria provocó una revisión del planteo estético de la Compañía, abandonando definitivamente la parodia como recurso (Seijo, 2015).

5. La palabra remite sin dudas al espectador de Augusto Boal (2004).
6. Durante 2014, se presentaron avances de Desapariciones en: las I^o Jornadas Cuerpo Danza y Performances en Clave Audiovisual (Centro Cultural Paco Urondo); en el encuentro Artes Escénicas y ¿Nuevas? Tecnologías, organizado por el Área de Comunicación y Artes Escénicas de la Facultad de Ciencias Sociales de la UBA; Jornada artística Ya Me Cansé. Acción por los 43, realizada en La Casona Iluminada.
7. Para este Festival, que se realiza en La Casona Iluminada desde 2014, el elenco de performers estuvo compuesto por: Mónica Acevedo, Fiorella Cominetti, Laura Lina, Felipe Rubio y Martín Seijo. Luego de participar de este evento, Desapariciones formó parte de: Maratón LODO 2015, en el Club Cultural Matienzo; ciclo Interfaces, en La Postura; IV^o ECART (Encuentro Platense de Investigadores sobre Cuerpo en las Artes Escénicas y Performáticas).
8. Para la Jornada artística Ya Me Cansé. Acción por los 43, se utilizaron testimonios de amigos y familiares de los estudiantes mexicanos desaparecidos en Ayotzinapa.
9. El texto completo de la capacitación es el siguiente: "Para esta sesión, se utilizó el programa Moldeo, que es una herramienta de acceso libre para la com-

posición de ambientaciones interactivas en tiempo real. Dentro de los efectos que ofrece Moldeo, se encuentra la posibilidad de dibujar con luz. A través de la webcam, el programa capta la luz y la transforma en imagen en la pantalla. A mayor oscuridad en el ambiente, mayores posibilidades de graduar la entrada de luz y de jugar con las intensidades, los colores, los reflejos y las distancias. Nuestra performance es una posibilidad entre tantas. Nos gustaría que ustedes prueben la suya. Se necesitan tres voluntarios. Dos operadores de luces y un protagonista que se sentará en esta silla. No vamos a utilizar textos. Uno de nosotros se va a ocupar de la operación del programa. Ustedes se van a concentrar en operar las luces. Recuerden que si apuntan las fuentes lumínicas hacia la webcam, la pantalla se va a poner rápidamente en blanco y será el final de su performance. ¿Están listos? Empecemos".

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, R. (2000). La balada del navegante. Apuntes para una estética de los soportes digitales. En: J. La Ferla (Ed.), *De la Pantalla al Arte Transgénico*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Alonso, R. (2002). *Elogio de la Low Tech*. Disponible en: http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/low_tech.php
- Arendt, H. (1997). *¿Qué es la Política?* Barcelona: Paidós.
- Arendt, H. (1999). Eichmann en Jerusalén. *Un Estudio Acerca de la Banalidad del Mal*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Boal, A. (2004). *El Arco Iris del Deseo*. Barcelona: Alba Editorial.
- Causa, E. (2006). Los virus en el arte. El desarrollo de la instalación Tango Virus. En: *Inter/activos, Ambientes, Redes. Tele actividad. Programa de Arte Interactivo II*. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica.
- Ceriani, A. (2009) Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas: las instalaciones escénicas interactivas en tiempo real. *Territorio digital*, 4. Disponible en: http://territorioteatral.org.ar/html2/dossier/n4_03.html
- Freire, P. (2002). *Pedagogía del Oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina.
- Giannetti, C. (2004) *El Espectador como Interactor. Mitos y perspectivas de la interacción*. Conferencia presentada en el Centro Gallego de Arte Contemporáneo de Santiago de Compostela. Disponible en: http://www.artemedia.net/pdf/4Giannetti_InteractorES.pdf
- Maldini, S. (2015, mayo). *Las nuevas tecnologías de la imagen y el encuentro escénico*. Ponencia presentada en la Mesa inaugural de las III^o Jornadas del Área de Comunicación, Artes Escénicas y Artes Audiovisuales de la Carrera de Ciencias de la Comunicación Social, Facultad de Ciencias Sociales (UBA), Buenos Aires, Argentina.
- Manovich, L. (2005). *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Richard, N. (2007). *Fracturas de la memoria*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina.
- Seijo, M. (2015). *Compañía de Funciones Patrióticas*. Buenos Aires: Editorial Libretto.
- Valderatto, S. (2011). A modo de introducción: un romance sobre Marshall McLuhan. En: S. Valderatto (Coord.), *El Dispositivo-McLuhan. Recuperaciones y Derivaciones*. Rosario: UNR Editora.

Curriculum



Jorge Xavier Carrillo Grandes

archipampanos@gmail.com

Becario SENESCYT

Ecuador

(Ecuador, 1982). Estudió economía en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, teatro en la Universidad Central del Ecuador y performance en la Universidad Nacional de las Artes, Argentina. Emplea la performance como noción inestable para cruzar la teoría económica, la práctica artística y la gestión cultural. Actualmente investiga la performance desde la fenomenología.



Alejandra Ceriani

aceriani@gmail.com

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

Graduada y docente en la Facultad de Bellas Artes, con los títulos de Profesora y Licenciada en Artes Plásticas con orientación en Pintura y en Cerámica. Magíster en Estética y Teoría de las Artes; actualmente finalizando la escritura de la tesis doctoral. 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.

Sitio web: www.alejandraceriani.com.ar



Sol Correa

correa.sol.82@gmail.com

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

(Buenos Aires, 1982). Es Profesora de Letras por la Universidad de Buenos Aires y Maestranda en Teatro y Artes performáticas 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 decimos 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.

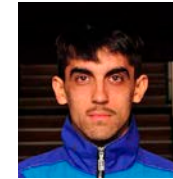


Carolina Defossé

carodefosse@yahoo.com

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

Actriz y Licenciada en Artes Combinadas por la UBA. Estudió actuación, y Puesta en Escena con varios maestros en Buenos Aires y realizó cursos de teatro físico en LISPA London International School of Performing Arts. Fue becaria del CIA (Centro de Investigaciones Artísticas) durante 2013. Fue parte de varios grupos de investigación escénica y estreno obras como intérprete y directora. Completó la cursada de la Maestría en Teatro y Artes Performáticas en la UNA en 2017. Trabaja como intérprete y como productora en proyectos de fotografía, artes visuales y obras de teatro.

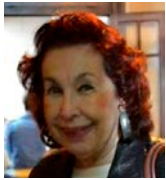


Nicolás Sebastián Rodríguez

nicosrod@gmail.com

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

(1989, Misiones, Arg.) Artista interdisciplinar y arquitecto. Investiga las relaciones entre el cuerpo y el espacio en las Artes Performáticas en los bordes entre lo real y lo ficticio, a través de la hibridación entre el teatro, las artes visuales y la arquitectura. Ha desarrollado diversas piezas performáticas y teatrales como director: "¿Dónde quedaron los rieles por donde viaja la memoria?" (2015) instalación site-specific acerca del patrimonio y la memoria. RING (2016) es una investigación escénica acerca de poesía latinoamericana y boxeo. "(28) aproximaciones a la muerte" (2016) performance duracional, para ser hecha una vez al año durante toda su vida. Ha desarrollado proyectos para Argentina, México, Alemania y EE UU. Se desempeña como asistente artístico del artista Fernando Rubio y forma parte del equipo creativo de la Escuela de performance "El Jardín Sahel". Este año se encuentra finalizando la Maestría en Artes performáticas en la U.N.A. y dirigiendo su segunda obra "Autobiografía" (2017).



Dra. Julia Elena Sagaseta

jesagaseta@gmail.com

Maestría en Teatro y Artes Performativas
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 Performativas 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.



Gabriel Sasiambarrena

gsasiambarrena.com.ar

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

Artista argentino nacido en Quilmes, Buenos Aires, el 24 de septiembre de 1976. Ha presentado su obra dentro de marcos nacionales e internacionales, continúa la misma en la Pintura, la Performance, el video y la escritura. Es docente en: la UNA (Maestría en Teatro y Artes Performativas), EMBA Carlos Morel (Profesorado en Artes Visuales / Jefe Dpto Carrera de PAV Pintura). Jurado de selección en FAUNA (Performance) y en la Trienal Internacional de Arte Digital en el Museo de Artes Visuales Víctor Roverano 2017.

Sitio web: gsasiambarrena.com.ar



Martín Seijo

funciones.patrioticas2010@gmail.com

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

Performer, actor, dramaturgo y director (Buenos Aires, 1977). Licenciado en Ciencias de la Comunicación Social (UBA), con orientación en Procesos Educativos. Desde 2008, dirige la Compañía de Funciones Patrióticas, grupo estable que lleva estrenados más de veinte espectáculos de teatro y performance, presentándose en diversos circuitos teatrales y de arte contemporáneo. Integra también el staff de Alternativa Teatral, realizando tareas de investigación para el Archivo Histórico de Artes Escénicas de esa página web. Maestrando en Teatro y Artes Performativas en la Universidad Nacional de las Artes (UNA).

***¡CUERPO,
MÁQUINA,
ACCIÓN!***

***¡CUERPO,
MÁQUINA,
ACCIÓN!***

 E—PERFORMANCE—