

Año 5 N° 7  
ISSN 591-539

ESTUDIOS SOBRE  
CUERPO,  
PERFORMANCE  
Y TECNOLOGÍAS  
EMERGENTES

*¡CUERPO,  
MÁQUINA,  
ACCIÓN!*

 — PERFORMANCE —

# INDICE

3/

Prólogo  
Editorial

5/

Prólogo de la 7ma edición  
Por Luz Hojsgaard

10/

Performance en línea. The art is #cute  
Por Silvia Maldini

25/

¿La virtualidad cambiará nuestra  
corporalidad - identidad?  
Por Carolina Ruy

35/

Centers live, la economía de la mirada.  
Acto, registro y redes en contextos de  
aislamiento  
Por Mateo de Urquiza

43/

Sensorium Mutante  
Por Gerardo Cardozo

53/

La desmaterialización del gesto  
Por Gonzalo Monzón

65/

HCI y nuevas interfases aplicadas a  
performances interactivas en  
conectividad  
Por Alejandra Ceriani

86/

C.V. Participantes 7° edición

89/

Staff

# PROLOGO

## Editorial

En la presente publicación de *Cuerpo, Maquina, Acción. Estudios sobre el Cuerpo y la Tecnología Emergente*; hemos invitado a publicar tanto a investigadores de la Universidad Nacional de La Plata, Universidad Nacional del Centro, así como a estudiantes de la Maestría en Teatro y Artes Performativas, Universidad Nacional de las Artes. Nuestro tema vital siempre será la performance corporal estudiada desde el gesto y los dispositivos tecnológicos interactivos. Por consiguiente, los presentes artículos transitan por la interconexión entre el cuerpo, las tecnologías emergentes y las redes sociales; el gesto y su desmaterialización.

De acuerdo con lo enunciado, el punto de partida para Silvia Maldini es entender cómo los nuevos recorridos en las redes de Internet, afectan nuestras vidas y al cuerpo puesto que, en la red, ya no es sólo carne sino, materia en permanente mutación y circulación. Por consiguiente, expone y analiza una performance autobiográfica que se desdobra ficcionalizando y ligando lo procesual y lo efímero.

Por su parte, Carolina Ruy indaga sobre las prácticas cotidianas que se vieron alteradas debido a, el aislamiento social, preventivo y obligatorio por la pandemia de COVID-19. Analiza una performance de autoría compartida a partir de la siguiente pregunta: ¿Los gestos sobreviven a la virtualidad? Aborda, asimismo, diferentes temáticas vinculadas a la disposición de la corporalidad frente a las pantallas, la gestualidad, la territorialidad, la exposición de la intimidad y el vínculo que se desterritorializa en la virtualidad; inquietudes e interrogantes que le permitirán reflexionar sobre el cuerpo social interconectado.

En otro orden de ideas, pero sin perder de vista al cuerpo y sus acciones situadas; Mateo de Urquiza -tomando en cuenta la situación de la pandemia COVID-19 y el aislamiento social preventivo y obligatorio- analiza las ceremonias propias de la vida social que fueron encaminadas por las herramientas virtuales. Propone, igualmente, una lectura de la experiencia realizada sobre una performance de su autoría, dilucidando a través de ella la política de

la mirada que constituye los entramados virtuales.

Del mismo modo, Gerardo Cardozo cuestiona de qué manera podemos generar resistencias desde nuestras prácticas en este entorno de aislamiento. Para ello, analiza una video-performance con la proposición de visitar e intervenir un archivo desde lo sonoro, lo visual y lo performático, induciendo a la multiplicación de sentidos que la diversidad de prácticas viabiliza. Comparte, de igual modo, la preocupación sobre cómo ingresan nuevas corporalidades en la performance actual y cuáles son los elementos de anclaje que la vinculan con el arte contemporáneo.

Para Gonzalo Monzón, dentro de este nuevo contexto de pandemia, las videollamadas se volvieron esenciales para la comunicación de lo cotidiano que pasó a ser un binomio, conectado/desconectado. En estas videollamadas los gestos se espesan, se ralentizan, se rasgan, se pixelan y

entorpecen la interacción fluida y constante. El cuerpo se desmaterializa, deformando su propia fisonomía volviéndose irreconocible. Por consiguiente, cabe reflexionar sobre la creación artística y su reconfiguración en una actualidad que se presenta inestable y formulando desafíos inéditos con nuevas maneras de abordar la realidad.

Por último, Alejandra Ceriani –siendo parte del proyecto de investigación y desarrollo (PID/UNLP) HCI y Nuevas Interfaces Aplicadas desde el Diseño Multimedial acreditado por la UNLP- estudia la aplicación de nuevas herramientas físico-virtuales a otros ámbitos, desde el campo de las HCI (Human Computer Interaction). Aborda, en este sentido, el estudio de caso de un trabajo colaborativo de investigación y producción en arte y tecnología aplicada entre artistas de la performance, la multimedia e ingenieros electrónicos desarrollado en el contexto de la pandemia y su consecuente aislamiento.

Con respecto a lo antes mencionado; damos cuenta que -desde los artículos escritos en la presente publicación- los condicionamientos actuales nos recuerdan que, *“la desaparición del cuerpo en la virtualidad es comparable con la pérdida del aura en la época de la reproducción técnica. Cuando surgió el cine, Walter Benjamin consideró que al desaparecer la presencialidad se perdería la sublimidad de la experiencia. El arte se marchitaría con el cine, pues no podría captar el carisma presencial. Sin embargo, el cine creó su propio hechizo y se impuso como un nuevo arte completo y diferente. ¿Algo similar ocurrirá con la virtualidad como nueva forma de vida?”*

Quedan invitados/as/xs a continuar leyéndonos.

Nota

Díaz, Esther (2007). Entre la tecnociencia y el deseo. La construcción de una epistemología ampliada. Buenos Aires: Biblos

## Prólogo de la 7ma edición

*¡CUERPO,  
MÁQUINA,  
ACCIÓN!*



Mag. Luz Hojsgaard  
Facultad de Arte  
Universidad Nacional del Centro (UNICEN)

## Prólogo de la 7ma edición

En esta edición, así como también podría decirse gratamente sobre las anteriores, se pueden observar rasgos que destacan este espacio de publicaciones. Por un lado, nos encontramos con diversas reflexiones sobre prácticas artísticas desde su metodología, desde el cómo se desarrollan las mismas junto con la valiosa reflexión teórica. Esto implica detenerse, acompañar esos procesos creativos desde la unidad teórico-práctica fortaleciendo ambos aspectos del campo artístico. De este modo, se van construyendo bases epistemológicas de análisis sin determinaciones dicotómicas y estructuradas sobre lo qué es o no es que empujarían a definiciones estancas; sino una apertura a la reflexión de cómo están siendo lo que ya son con su propio dinamismo.

Se dirá prácticas artísticas adhiriendo a la postura de La Société Anonyme (2001)<sup>1</sup> en su redefinición de las mismas cuando plantean que no existen “obras de arte”

sino que existe un trabajo, existen unas prácticas y éstas son artísticas, que no tienen que ver con la producción de un objeto sino de efectos circulatorios: efectos de significado, efectos simbólicos, efectos intensivos, afectivos.

Otro de los rasgos que se destaca en estas publicaciones es el de la vinculación entre las prácticas artísticas y la tecnología; vinculación que tiene lugar desde un proceso de creación y experimentación, desde una perspectiva de dominio de la técnica al servicio del artista, donde la esencia de la técnica no es lo técnico dirá Heidegger (1983)<sup>2</sup> sino que sostendrá que;

*A lo que la técnica es pertenece el elaborar y utilizar instrumentos, aparatos y máquinas, pertenece este elaborar y utilizar mismo, pertenecen las necesidades y fines a los que sirven. El todo de estas organizaciones es la técnica. Ella misma es una organización, dicho en latín: un instrumentum. (...) Por eso, la representación instrumental de la técnica determina todos los esfuerzos para llevar al hombre a la justa relación con la técnica.*

*Todo estriba en manejar la técnica, en cuanto medio, de la manera adecuada. (p.55-56)*

Las nuevas tecnologías aparecen como nuevos medios de expresión artística, todo radica en dominar esos medios para lograr las expresiones que el artista pretende y no la técnica acabar dominando al artista. Como tales avanzan a gran velocidad por lo que es fundamental la permanente reflexión sobre las prácticas artísticas emergentes y sus nuevos medios. Dentro del título mismo de ¡Cuerpo, máquina, acción! se define como estudios sobre las tecnologías emergentes junto a cuerpo y performance y de esta manera ya ofrece ese espacio de actualización permanente; abre el campo hacia lo que está emergiendo generando espacios de reflexión dinámicos.

Si hay que detenerse y reflexionar entonces sobre qué sería lo emergente en el desarrollo y experimentación de la vinculación entre prácticas artísticas y nuevas tecnologías, se podría considerar que más que particular ha sido el 2020 en

Argentina y en el mundo bajo el contexto de pandemia mundial por el virus Covid-19. Nos vimos inmersos en tiempos de aislamiento social, preventivo y obligatorio y cabe preguntarse ¿Qué impacto tuvo esto en el desarrollo de las prácticas artísticas? ¿Qué espacios se vieron desarrollados en grandes magnitudes lo que antes aparecía como algo levemente incipiente?

Podemos reflexionar sobre estas experimentaciones en términos de poéticas políticas tecnológicas, podría decirse que hay prácticas artísticas que en la apropiación del discurso científico generan poética tecnológica en términos de Machado (2000)<sup>3</sup>. Por su parte Kozac (2012)<sup>4</sup> introduce al término de Machado el encuadre de “política” redefiniéndolo como poética política tecnológica, la técnica/tecnología no sólo es instrumento. Machado sostendrá que “Cuando las prácticas artísticas y sus “programas” asumen explícitamente el entorno tecnológico, nos encontramos frente a una “poética tecnológica” o “tecnopoética” (...) toda práctica

artística que experimenta y problematiza el fenómeno técnico/tecnológico.”

Pero cuando de poética tecnológica se habla, Kozac (2012)<sup>5</sup> sostendrá que como cada fenómeno técnico/tecnológico está atado a una sociedad determinada, esto implica cierta historia y construcción social hegemónica del sentido de lo tecnológico. Se trata así de un fenómeno político que no puede ser abordado desde una supuesta neutralidad. En tanto las poéticas tecnológicas asumen el fenómeno técnico que les es contemporáneo también son políticas.

También podría reflexionarse sobre las prácticas artísticas contemporáneas en términos de economías de red y distribución según José Luis Brea (2007)<sup>6</sup>, también desde nuevas tecnologías de la representación en términos de Jorge Iván Suárez (2010)<sup>7</sup>, o más que representación nuevas presencias, de las redes sociales y plataformas de streaming como nuevos espacios de representación, o nuevos tiempos ya que el espacio es un encuentro más temporal que físico, de nuevas técnicas de entrenamiento

corporal, vocal, de montaje. De nuevos equipos de trabajo artístico multidisciplinares, de nuevos campos de conocimiento asociados se piensa en arte y tecnología pero detrás de ello se puede pensar en arte e ingeniería, en arte y biología, las disciplinas que se reúnen a desarrollar procesos creativos van más allá que las artísticas en sí mismas.

Por otra parte, se destaca a Brea (2003)<sup>8</sup> cuando sostiene que,

*Las artes de nuestro tiempo, y más aún las de los tiempos venideros, no pueden pensarse ajenas a las extraordinarias nuevas posibilidades que el escenario de las tecnologías electrónicas les proporciona y proporcionará con creces en un futuro ya muy cercano. Sin que ello suponga en modo alguno afirmar que otras formas de hacer u otros soportes de la práctica artística vayan a desaparecer, creemos que la fertilidad de ese territorio es indiscutible. (pp.60)*

Sin duda son espacios que problematizan las prácticas artísticas, que están



plagados de incertidumbre pero será peor negarse a la época que les toca transitar y aún mejor será superar los conflictos que pueda generar en primera instancia ya que como sostiene Machado (2000) cuando evoca a Lewis Mumford (1958)<sup>8</sup> quien resume bien que hay una concepción romántica según la cual el arte responde a la vida interior, a la subjetividad del hombre, mientras que la técnica es mecánica y objetiva y como la máquina deshumaniza al hombre, el arte se le opone proclamando la autonomía del espíritu.

Machado entonces dirá que todo arte producido en el corazón de la tecnología vive, por lo tanto una paradoja y no debe en sí resolver esta contradicción, sino ponerla a trabajar como un elemento formativo.

A modo de cierre se podría decir entonces que estas reflexiones sobre los procesos creativos y experimentales que se relatan en estas publicaciones, trabajan como elemento formativo desde la potencialidad que tiene la vinculación entre el arte y la tecnología así como la

capacidad de sus artistas-investigadores de detenerse, reflexionar desde el cómo se desarrollan y así poder abordar y dominar al nuevo medio al servicio de nuevas expresiones contemporáneas emergentes.

### **Bibliografía**

La Sociéte Anonyme (2001). Redefinición de las prácticas artísticas. Ed. Carmen. Cantón Gallery. p.42

Heidegger, Martin (1983) “La pregunta sobre la técnica”, en Ciencia y técnica. Ed. Universitaria. Santiago de Chile.

Machado Arlindo. (2000) Poéticas tecnológicas. Máquina e imaginario. en El paisaje mediático. Sobre el desafío de las políticas tecnológicas. Editorial Libros del Rojas (UBA)

Kozac, Claudia, (2012)“Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología”. Ed. Caja Negra. Bs.As. p.182

Brea, J.L., (2007) Cultura RAM. Ed. Gedisa, Barcelona.

Suarez, J. (2010) Escenografía aumentada. Teatro y realidad virtual. Ed Fundamentos. Madrid. 2010

Brea, J.L (2003) El Tercer Umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural. Ed. Cendeac. España.

Mumford, Lewis, (1958) “El arte y el símbolo”, en Arte y Técnica. Buenos Aires, Ed. Nueva Visión. pp. 9-30, pp. 50-69.

### **Notas**

<sup>1</sup> La Sociéte Anonyme (2001). Redefinición de las prácticas artísticas. Ed. Carmen. Cantón Gallery. p.42

<sup>2</sup> Heidegger, Martin (1983) “La pregunta sobre la técnica”, en Ciencia y técnica. Ed. Universitaria. Santiago de Chile.

<sup>3</sup> Machado Arlindo. (2000) Poéticas tecnológicas. Máquina e imaginario. en El paisaje mediático. Sobre el desafío de las



políticas tecnológicas. Editorial Libros del Rojas (UBA)

<sup>4</sup> KOZAC, Claudia, (2012) “Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología”. Ed. Caja Negra. Bs. As. p.182

<sup>5</sup> Brea, J.L., (2007) Cultura RAM. Ed. Gedisa, Barcelona.

<sup>6</sup> Suarez, J. (2010) Escenografía aumentada. Teatro y realidad virtual. Ed Fundamentos. Madrid. 2010

<sup>7</sup> Brea, J.L (2003) El Tercer Umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural. Ed. Cendeac. España.

<sup>8</sup> Mumford, Lewis, (1958) “El arte y el símbolo”, en *Arte y Técnica*. Buenos Aires, Ed. Nueva Visión. pp. 9-30, pp. 50-69.

Performance en línea:  
The art is #cute

*¡CUERPO,  
MÁQUINA,  
ACCIÓN!*



Lic. Silvia Maldini  
Maestría en Teatro y Artes Performáticas  
Universidad Nacional de las Artes (UNA)

## Resumen

El ensayo presenta una performance en la red social Instagram titulada **The art is #cute** y ciertas reflexiones en relación a la migración del cuerpo real performático hacia un contexto digital, mediatizado, también performático. En esta performance se construyó una identidad de ficción -correspondiente a Silvia Dulom, una artista performer contemporánea- como punto de partida para pensar la relación cuerpo-cámara. En paralelo se atraviesan temas concernientes al mundo del arte, que incluyen temas individuales como la construcción y manipulación de la identidad de la artista y temas sociales en relación al mercado del arte.

**Palabras claves:** Performance, Cuerpo, cámara, redes sociales, artista

## Abstract

The essay presents a performance on the social network Instagram entitled The art is #cute and certain reflections in relation to the migration of the real performative body towards a digital, mediated, also performative context.

In this performance, a fictional identity -corresponding to Silvia Dulom, a contemporary performer artist- was constructed as a starting point to think about the body-camera relationship. In parallel, themes concerning the art world are traversed, including individual themes such as the construction and manipulation of the artist's identity and social issues in relation to the art market.

**Keywords:** Performance, Body, camera, social networks, artist

## Resumo

O ensaio apresenta uma performance na rede social Instagram intitulada The art is #cute e certas reflexões em relação à migração do corpo performativo real para um contexto digital, mediado, também performativo.

Nessa performance, uma identidade ficcional -correspondente a Silvia Dulom, uma performer contemporânea- foi construída como ponto de partida para pensar a relação corpo-câmera. Paralelamente, são percorridos temas relativos ao mundo da arte, incluindo temas individuais como a construção e manipulação da identidade do artista e questões sociais em relação ao mercado da arte.

**Palavras chaves:** Performance, corpo, câmera, redes sociais, artista

## Introducción

En este ensayo presentaré una performance de mi autoría, titulada *The art is #cute* y ciertas reflexiones que surgen al poner el foco en la migración del cuerpo real performático hacia un contexto digital, mediatizado, también performático.

Dicha performance estuvo en línea, desde el 30 de mayo de 2019 hasta el 30 julio de 2019, exponiendo una performer virtual, un cuerpo ficcionado interactuando en la red social Instagram.

En esta performance en línea, se construyó una identidad de ficción, Silvia Dulom, correspondiente a una artista performer contemporánea como punto de partida para pensar la relación cuerpo-cámara. En paralelo se atraviesan temas concernientes al mundo del arte, que incluyen temas individuales como la construcción y manipulación de la identidad de la artista y temas sociales en relación al mercado del arte.

A través de las características particulares de la interfaz de Instagram, se observará cómo se afecta un cuerpo cuando interactúa con la cámara, exponiéndose a la comunidad virtual principalmente por medio de imágenes, sonidos, y el agregado de textos.

El ensayo puede ser leído dentro de un marco amplio como es el tema cuerpo material y cuerpo inmaterial, atendiendo el vínculo entre la corporalidad, la performance y la tecnología, teniendo en cuenta las reflexiones de Don Ihde y de Alejandra Ceriani, esto es en sus respectivos textos: *Los cuerpos en la tecnología* y *Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo* y *Cuerpos en redes de la cultura digital*.

Como marco general también es de importancia entender cómo Internet y las redes afectan nuestras vidas, para eso se trabajará con *¿Capitalismo afectivo?* de Juan Martín Prada (2011).

Con la lectura de *Performance* de Diana Taylor se puede analizar como performance, ya que *The art is #cute* aún

siendo mediatizada mantiene características de acontecimiento performativo y puede ser leído como la performance de un cuerpo en interacción con dispositivos móviles inteligentes y la red.

Se tomará como antecedente y referencia a otra performance en Instagram, analizada en La Tesis de grado de Catalina Poggio (2018) *Putas, pero limpiotas. Ficciones somáticas femeninas en Instagram a través de la obra Excelencias y Perfecciones de Amalia Ulman*.

### **Desarrollo. Los hechos en Berlín: Antes y después de Internet**

La búsqueda de los cuadros robados a otra artista en un tiempo pasado, funciona como punto de partida en la dramaturgia de la performance y deriva en desplegar otras acciones que ponen de manifiesto todas las herramientas y modalidades de uso en las redes sociales.

Era mayo de 1993 cuando viajé como artista plástica a exponer mis obras en una galería de arte en Berlín, no existía el uso de Internet tal cual lo conocemos hoy día. Si bien los orígenes de Internet se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras entre tres universidades en California (Estados Unidos), el exitoso servicio de la Web (World Wide Web) fue un desarrollo posterior, en 1990. Recién a mediados de la década del noventa comenzó a ser usada masivamente. Yo tuve mi primera conexión en 1996, y era una de las pocas personas conectadas a la red en mi círculo social.

La exposición se realizó en la Galería Dr. Christine Muller, auspiciada por el Consulado argentino en Berlín y la Embajada de Alemania en Argentina. Era una galería de arte dirigida por mujeres y que realizaba muestras de artistas mujeres. Finalizado el mes de la exposición, autoricé a las galeristas a realizar otras muestras con mis cuadros. Fueron llevados por varios centros culturales y también en galerías de empresas como Mercedes Benz, por

ejemplo. Pasado un año, ya en 1994, solicité que me envíen los cuadros a Francia, ya que iba a realizar una muestra en la ciudad de Toulouse. Fue en esa ocasión que me informaron que seis de los cuadros habían sido sustraídos en un robo que sufrió la galería. Con mediación del consulado argentino en Berlín, solicite la devolución de las obras o un resarcimiento económico. A partir de ese momento se dieron una serie de contradicciones, negaciones y trabas burocráticas e idiomáticas que nunca concluyeron en nada resolutorio, sino más bien, todo quedó flotando en una nebulosa de excusas y también la huída de las galeristas. No pude afrontar en ese momento un juicio con abogados internacionales como requería el problema y preferí dejar el tema, luego de que la galería cerrara y mis amigos en Berlín agotarán las posibilidades de encontrar a las fugadas directoras.

Pienso que si hubiera existido la web en ese momento, la búsqueda hubiera sido muy simple. Es muy difícil, casi imposible no dejar huellas en la red. No se puede desaparecer de la vida social, en este caso

también de la vida laboral, del campo del arte, de los datos gubernamentales, etc. Imposible.

Hoy, 25 años después, retomo la búsqueda. Lo hago artísticamente, con una performance y usando la red social del momento, Instagram. He creado para esto, a una artista internacional, una performer llamada Silvia Dulom, que será quien inicia la búsqueda de los cuadros robados a la otra artista, Silvia Maldini.

Instagram, como red de vinculación social entre individuos es ideal para hablar de cómo afectó Internet el sentido de CUERPO. El cuerpo antes de Internet, esto es el cuerpo UNO de Don Ihde (2002), es fenomenológicamente nuestro “ser en el mundo”. Un modo de ser emotivo, perceptivo y móvil.

El cuerpo en una Red social como Instagram es experimentado también en un sentido social y cultural. A este espacio de significación Don Ihde lo llama Cuerpo DOS. La conexión entre los Cuerpos Uno y Dos da por resultado una tercera

dimensión: la dimensión de lo tecnológico.

Se puede interpretar esta performance como una expresión de estos 3 cuerpos si tomamos en cuenta que hay un cuerpo Uno representado en Silvia Maldini de 1993 y también en Silvia Dulom del 2019, un cuerpo Dos que son las mismas dos personas pero experimentadas en la red social y un cuerpo Tres: en la intersección entre la tecnología y el cuerpo (corporal y social) que es donde surgen las tecnofantasías como las que se ven reflejadas en Instagram.

Como explica Don Idhe hoy podemos entrar en el “ciberespacio” a través nuestros teléfonos móviles o computadoras y eso nos lleva a la percepción de que es posible trascender nuestro cuerpo, llevándolo a cualquier sitio del planeta, de manera ubicua, inmaterial, multiplicada en diversas identidades. Tomo como ejemplo de estos planteos a mi experiencia de la performance en Instagram, ya que me permitió jugar con los tiempos, mezclando los hechos ocurridos en Berlín

en 1993 con los actuales en 2019. También gracias a los filtros de imagen se puede jugar con la edad cronológica de la artista (Probablemente, Silvia Dulom tiene la misma edad que tenía Silvia M. en 1993) o inventar localizaciones por medio de etiquetas de posición geográfica. Las fotos que se publican dan cuenta de una performer que puede estar al mismo tiempo en varias ciudades, con apariencias físicas cambiadas, con nombres de ficción.

Don Idhe (2002,p 33) en el año 2002, casi veinte años atrás de este presente de INSTAGRAM, relata como con el uso de técnicas gráficas, colores brillantes y efectos de sombra, se da forma a las cosas en el mundo virtual como parte de cierta teatralidad que nubla a la realidad y destaca que “La cuestión hoy pasa más por saber si la hiperrealidad ha alcanzado tal desarrollo que “ya la realidad no es suficiente”.

### **¿Por qué Instagram?**

La invención de la red Internet permitió la instalación de varios servicios, entre ellos la exitosa Word Wide Web. En la actualidad, luego de algo más de treinta años de historia, con un desarrollo vertiginoso, encontramos que las redes sociales son los servicios más utilizados y que han cambiado las formas de comunicarse y relacionarse entre las personas. En este siglo a la par del desarrollo de estas aplicaciones informáticas, ha cambiado de un modo notable toda la tecnología de hardware que permite la comunicación de estos protocolos, se ha difundido masivamente el uso de computadoras, tablets, teléfonos móviles inteligentes, ha aumentado la velocidad de conexión de las tecnologías de telecomunicación. Todo en su conjunto ha producido un cambio paradigmático que se ve reflejado en los cuerpos y las relaciones humanas. Juan Martín Prada afirma al respecto:

*“Las nuevas empresas de Internet tratan de producir sobre todo relaciones humanas, vida social, en una muy rentable estrategia basada en la indistinción entre economía y comunicación, y de la que*

*emerge un nuevo capitalismo que bien podríamos denominar como “social” o “afectivo”. Ahora la mayor parte de los esfuerzos de las nuevas corporaciones de Internet se basarán en la generación de situaciones de cooperación y de puesta en marcha de comunidades comunicativas, intensificando cada vez más el carácter afectivo de la comunicación.” (Prada, Juan Martín, 2011, p. 14)*

En este contexto surge Instagram. La función original de Instagram es subir fotos y vídeos. Los usuarios pueden aplicar efectos fotográficos como filtros, marcos, colores retro y posteriormente compartir las fotografías en la misma red social o en otras como Facebook. Las fotos tienen un formato cuadrado en honor a la Kodak Instamatic y las cámaras Polaroid. De ahí viene su nombre, “INSTAGRAM”, de las “instantáneas” que se obtenían con esas cámaras en los años ‘60. También presenta un medio de comunicación privado, historias de 24 horas y TV en directo.

En 2010 se lanza como aplicación Apple y se comienza a popularizar a partir de 2012, fecha de la primera versión abierta para Android y es cuando lo adquiere Facebook. Según Wikipedia, en esa fecha se anuncia la cifra de 27 millones de usuarios registrados y más de 100 millones de usuarios registrados en Facebook. A cada segundo se subían 58 fotografías y se unía un usuario nuevo. El número total de fotografías había superado los mil millones. En noviembre de 2019, se confirma que Instagram llegará a superar los 1.000 millones de usuarios activos. Su utilización se ha extendido a empresas, a través de herramientas de pago, que sirven como shopping on line.

- 80% de usuarios de Instagram siguen, por lo menos, a una empresa.
- Está comprobado que las marcas en Instagram tienen 58 veces más participación que en otras redes sociales.
- El 65% de las publicaciones con productos tienen un mejor rendimiento en Instagram.

- El 60% de los usuarios dice conocer un producto o servicio gracias a Instagram.
- El 59% ha usado Instagram para descubrir una marca o comprar un producto.

Estas cifras pueden graficar lo que explica Juan Martín Prada (2011) cuando se refiere a Capitalismo afectivo: “Lo que habría sucedido en nuestros días es que las interrelaciones afectivas y vitales en general se han vuelto directamente productivas”. Esto se debe a que las interrelaciones en la red son parasitadas por las grandes corporaciones de las telecomunicaciones. La producción de vida social y la producción económica se fusionan en una misma red de manera intercambiable e indistinguible.

Se puede afirmar que en medio de este uso comercial fusionado con la vida misma, Instagram vende personas, en este caso “vendo” a una artista contemporánea, Silvia Dulom con todas sus problemáticas y vivencias existenciales. Tengo fundadas certezas que de continuar la performance durante



más tiempo e incrementando la cantidad de seguidores, el perfil de Silvia Dulom se podría convertir en una influencer y obtener sponsors y rédito económico. Prada al referirse al capitalismo afectivo, trae claridad respecto a este fenómeno de las redes sociales:

El éxito de las redes sociales en Internet está basado en la creación de territorios afectivos, de entornos cargados de expectativas de socialización. Las redes conforman un inigualable escenario donde se evidencia cómo la nueva economía biopolítica es capaz de extraer un enorme beneficio obtenible de la vida afectiva y en una estructuración territorial global. En el contexto de este modelo de producción económico-afectivo, el individuo será considerado siempre como riqueza en sí mismo, incluso cuando permanezca laboralmente inactivo; su valor productivo no estará situado sólo ya en su potencial como fuerza de trabajo, sino sobre todo en su condición de poseedor de una vida que desea socialización, empatía, amistad, disfrute compartido. Es, de hecho, en la época de las redes sociales cuando parece más

cierta la consigna de que es la vida misma la que trabaja. (Prada, Juan Martín, 2011, p.4)

### **La relación cuerpo-cámara en las redes sociales**

En la performance *The art is #cute* se puede apreciar la variedad de recursos que se utilizan para vender a la artista, en tanto exhibe su vida en el escenario de Instagram. Pero, ¿qué distingue a esta performance de una película de ficción, un documental, una pieza de videoarte? ¿Qué rol se le asigna a la cámara? ¿Qué pasa con el cuerpo respecto a la cámara? Por otra parte aparecen cuestiones en torno a cómo fluye la identidad de las personas, y cómo influencia en las diferentes subjetividades.

La performance de acuerdo a Diana Taylor (2012) tiene público o participantes (puede ser también sólo a través de una cámara). Tanto los performers o actores sociales como los espectadores siguen

ciertas reglas que están implícitas en el acontecimiento. “La participación es una práctica, un hacer que se ensaya, se repite y es reiterada, convencional o normativa.” Por ejemplo, en las redes todos sabemos cómo comportarnos. Lo mismo pasaría en una obra de teatro, un funeral, una marcha, sabemos que hay ciertas normas, aunque puede darse también una performance que reta al espectador más directamente, sorprendiéndolo. La performance opera esencialmente como actos vitales de transferencia, “transmitiendo el saber social, la memoria y el sentido de identidad a partir de acciones reiteradas.” Este concepto se corresponde con lo que se pretende transmitir en la performance *The art is #cute*. Acerca de una práctica corporal mediatizada por la tecnología digital y las redes, insertada dentro de un sistema de códigos y convenciones reiteradas, conocidas por quienes participan, y a la vez un acto de memoria que ilumine un poco un hecho del pasado, y que juegue con el sentido de identidad dentro del mundo del arte.

Para analizar la relación cuerpo-cámara, parto de Don Idhe (2002) teniendo en cuenta que estamos ante una mediación tecnológica, de donde surge la reflexión respecto a que la vida real y la realidad virtual se cruzan en un límite muy delgado:

*“Se trata, por supuesto, del modo en que literalmente incorporamos cada vez más tecnología. Los cuerpos de la realidad virtual son delgados. Jamás llegan a tener el espesor de la carne. La fantasía que se nos revela diciéndonos que podemos tener simultáneamente los poderes y las capacidades de un medio tecnológico tan incorporadas a nuestros organismos que se sientan partes vivientes del mismo y sin limitaciones, es la fantasía del deseo.”( Idhe, Don, 2012, p.36 )*

El cuerpo de la performer se sabe ante una cámara que la registra, conoce el software que retoca su imagen por medio de filtros y es consciente de que hay una red que la multiplica y la vuelve ubicua.

Ese cuerpo ya no tiene el espesor del cuerpo real, esa idea de lo ilimitado esta ahora incorporada en todas las acciones que pueda realizar la performer ante la cámara. El cuerpo en la red no es ya un cuerpo carnal, y en función de ese nuevo estatus es que se piensa, siente, percibe el cuerpo propio y el cuerpo de los otros. Como dice Alejandra Ceriani (2017) en su propuesta de pensarnos en este presente y en un futuro bien cercano, en el que somos/estamos “compartidos en permanente estado procesual, adaptativo, transitorio, pero no perdiendo de vista cierta perspectiva apocalíptica de una humanidad acoplada y reducida a la uniformidad.” En este compartir la performance en redes, hecha con un sentido paródico y crítico, se busca movilizar al espectador y así lograr cierta empatía en las redes sociales.

El cuerpo en las redes sociales es un cuerpo en permanente mutación, en circulación, por lo tanto se trata de una performance que está ligada “a lo procesual y a lo efímero”, siguiendo a Ceriani (2017) cuando afirma que la performance, con la multiplicación de

posibilidades de las nuevas tecnologías, hacia un concepto ampliado de artes escénicas. Entendiendo que hay una comunicación artística directa entre la performer y el espectador-usuario de Instagram más allá de que la relación está mediatizada, como en este caso a través de una aplicación digital, se puede decir que es un hecho escénico en un concepto ampliado respecto al teatro o la performance presencial. Para pensar la relación entre el cuerpo y la cámara comentaré algunos de los feeds y stories 2 tomados por ejemplo de la performance en línea.

Ejemplo 1- Feed y story: Foto con mascota

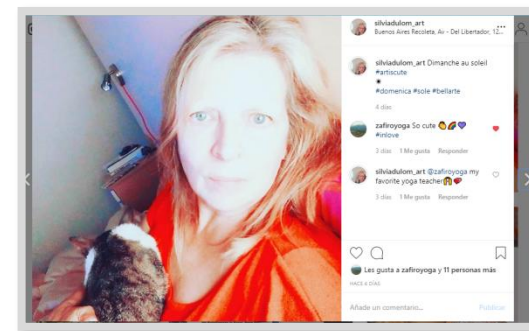


Fig. 1. Foto cotidiana (tipo selfie) con gata. Localización: Buenos Aires. Idioma: Francés.

Damos cuenta de la cámara, la cámara se transforma en el otro que nos mira desde su perfil de Instagram. La mirada está puesta entonces en el otro que mira. Hay un público potencial que presencia cada una de nuestras acciones desarrolladas en los feeds y en las Stories 3 .El cuerpo se muestra en una imagen de pretendida naturalidad cotidiana, pero hay cuestiones técnico expresivas que hablan de un diseño, una dirección de arte, de decisiones ideológicas y artísticas que dan una vida propia a la protagonista. Se percibe una distancia de la performer a la cámara y un encuadre estudiado, que es explicado por Alexander Veras Costa (2010, pp. 107-109) al describir lo que ocurre cuando la cámara entra en escena y realiza básicamente tres operaciones en el espacio de representación: en primer lugar, se ingresa a la bidimensionalidad, en segundo lugar la vivencia del movimiento realizado por el cuerpo muda en el trabajo de encuadre-distancia de la cámara: y en tercer lugar, se da una transformación de la mirada estereoscópica hacia una cámara monoscópica.

Mark L. Knapp (1982, p. 17) define los comportamientos cinésicos cuando hace referencia a los diferentes tipos de conducta no verbal. Obviamente hay algunas señales no verbales que son muy específicas y otras más generales. Algunas comunican y otras son expresivas, dando cuenta de las emociones y de la personalidad. Hay actitudes y posturas que responden a la imagen “esperable” de una artista contemporánea. Su mascota, su espacio, sus objetos. “El movimiento del cuerpo o comportamiento cinésico comprende de modo característico los gestos, los movimientos corporales, los de las extremidades, las manos, la cabeza, los pies y las piernas, las expresiones faciales (sonrisas), la conducta de los ojos (parpadeos, dirección y duración de la mirada y dilatación de la pupila), y también la postura.” Todos estos movimientos del cuerpo son estudiados y reproducidos en las imágenes de la performance en línea.

Ejemplo 2: Inauguración de Silvia M. en Berlín *Artistas solidarias con el robo acaecido en el pasado:*



Fig. 2. Inauguración de Silvia M. en Berlín

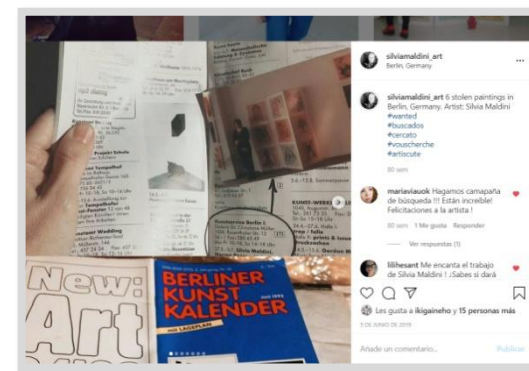


Fig. 3. Inauguración de Silvia M. en Berlín



Fig. 4 y 5. Artistas solidarias con el robo acaecido en el pasado



Fig. 6 y 7. Artistas solidarias con el robo acaecido en el pasado



Fig. 7 y 8. Artistas solidarias con el robo acaecido en el pasado



Por momentos parece ser un documental, cuando se muestra la exposición realizada por Silvia Maldini en Berlín en 1993. Todo el material que se exhibe tiende a documentar el evento realizado en ese año y en esa precisa ciudad. Son registros documentales verdaderos; las fotos y también los catálogos, notas de prensa, etc. En cambio, el registro de los artistas solidarios son acciones documentales del tipo “fake”, producidos como una especie de fotoperformance, en la cual es muy importante verificar como los cuerpos están en relación al espacio, los objetos, la actitud, la gestualidad, como afirma Gabriel Sasiambarrena (2016) “lo que trasciende en una fotoperformance es la operación del cuerpo en relación con el espacio real, virtualizado.” La acción se ubica entre el cuerpo de la artista que tiene en sus manos un objeto (foto de un cuadro robado), en un espacio determinado que parece ser un taller o similar pero apropiado para una artista, su pose y su gestualidad. Está articulando una imagen que acciona, que se transforma en performance y que como fotoperformance es compartida en la red

Instagram para que llegue a otras personas.

Ejemplo 3: Videoperformance de Silvia Dulom

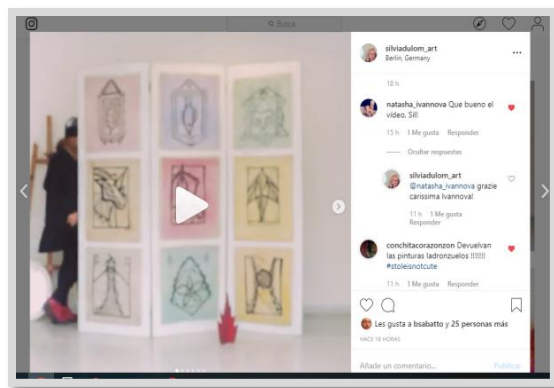


Fig. 10. Video de la performer Silvia S. en referencia a los cuadros robados

Dentro de la performance en línea es interesante percibir como se suceden a la vez otras performances. Como en el caso del ejemplo del Feed 3, que es una foto performance dentro de la performance general. También se han publicado unas

videoperformances que suman contenido a lo que se está contando, están insertas dentro de Instagram, pero a la vez son piezas independientes que podrían funcionar por sí solas.

Un ejemplo es esta videoperformance que da cuenta de otra manera de comunicar el robo de los cuadros. La acción consiste en establecer un diálogo del cuerpo con la cámara, como una cámara de aislamiento. Silvia Dulom entra al espacio con ropa de calle y se ubica detrás del cuadro- biombo. Sugiere que se está desvistiendo. En realidad, al salir del cuadro-biombo se puede ver que no es así, que sólo se ha puesto la ropa de pintar. Cierra las puertas vidriadas y desde el interior, realiza con marcador blanco sobre el vidrio unos dibujos similares al cuadro del fondo.

Abre las puertas, sale al exterior, ya más cerca de la cámara. Cierra las puertas y pega unas tiras de papel sobre los vidrios. Se lee: Buscados/Wanted. Hace referencia a los cuadros que han sido robados en el pasado en la ciudad de Berlín.



En la videoperformance coinciden el tiempo real y el tiempo de la imagen. Las acciones fueron meticulosamente planificadas. Todo lo que acontece es en torno a la acción de Silvia D.

Cámara fija, sobre un trípode, en el centro de la imagen. El plano es general, se ve un cuadro-biombó en el centro del plano. Las puertas vidriadas acentúan la simetría de la composición.

Video performance fue concebida Tal como lo que plantea Zuzulich respecto a que las performances, a partir de mediados de los años sesenta y durante los setenta, con la comercialización de equipos portátiles de video, se incorporan como herramienta de producción por los artistas conceptuales de la época y que el acontecimiento performático va a ser concebido siempre para ser registrado por la cámara de video, no se realiza para un público en vivo que es registrado en el lugar, “sino por el contrario el artista en la soledad de su estudio o del espacio elegido realiza la acción frente a la cámara, dando cuenta de la presencia de ésta.

Algunas de las herramientas y comportamientos que se utilizan para operar en INSTAGRAM, extraídas del sitio oficial:

- Se utiliza un título, que es una especie de eslogan que identifique: The art is #cute. Siendo #cute, de acuerdo a las estadísticas oficiales de Instagram, uno de los hashtags más populares.

- Publicación de Feeds
- Publicación de Historias
- Estetización de las imágenes a través de filtros
- Imágenes del presente e imágenes del pasado, unidas en un tiempo
- irreal.
- Imágenes de la cotidianidad de la performer
- Imágenes de viajes
- Imágenes con otros artistas de ficción que se solidarizan por el robo.
- Hashtags
- AppTags for likes (Son más importante los likes que los seguidores)
- Consulta para elegir los hashtags: <https://top-hashtags.com/instagram/>

- Emojis
- Etiquetado de los otros usuarios
- Música
- Posición geográfica falsa, que denota viajes por distintas ciudades.

## Conclusiones

He realizado una investigación respecto a los hashtags correspondientes al tema #arte, #performance y #artistas (en inglés, francés, italiano y español indistintamente). También he preparado un conjunto de fotografías realizando una postproducción acorde al perfil, poniendo atención en la composición, temas y clave de colores. La mirada, los gestos, el cuerpo espacio-cámara puestos en relación para accionar en la red social. Estas fotos se fueron subiendo como feed y como historias, diariamente, durante dos meses. Es probable que vuelva a ponerla en línea por un nuevo período de tiempo, en esta nueva normalidad, para seguir experimentando y también con la intención subyacente de recuperar los

cuadros robados. La esperanza persiste, ahora que son tiempos de redes.

En ese breve espacio temporal de dos meses en línea, se pudo acceder a ciertos patrones y tendencias que dan cuenta de estereotipos visibles en esta red social Instagram. Coincido con Catalina Poggio (2019), al referirse a La performance que lleva adelante Amalia Ulman, cuando dice que: “Encuentro necesario exhibir al menos algunos de los mecanismos que parecen estar operando con las imágenes para generar verdaderos y eficientes dispositivos de gestión y control.”

En este sentido la performance The art is #cute puede ser leída como un experimento acerca de la manipulación de la imagen y de la construcción de identidades en internet y también como una forma de realizar una performance con un cuerpo ficcionado de forma virtual.

La performance The art is #cute está realizada por Silvia Maldini de 2019 bajo el pseudónimo de Silvia Dulom, pero los tiempos pasado y presente parecen

mezclarse porque durante todo el tiempo que dura la performance, las publicaciones juegan con las cronología al mostrar fotos de 1993 y de 2019 alternadamente. Esta supuesta linealidad cronológica se rompe permanentemente. Se genera una confusión que roza los límites de lo que es real y de lo que es ficción. Ya que por tratarse de la misma persona en distintas épocas de su vida, el público no llega a distinguir cual es actual. Las fotos de 2019 han sido manipuladas digitalmente, jugando con los cánones de belleza hegemónica, son cuerpos sin edad. Se generó un grado de confusión al punto tal que mi hermana y otros amigos creyeron que yo estaba efectivamente en Berlin y no les había avisado: increíblemente no distinguían las fotos de Berlin en 1993 de las fotos actuales. Se pone en evidencia lo que mencionaba más arriba, respecto al cuerpo Tres de Don Idhe, la intersección entre la tecnología y el cuerpo (corporal y social) donde surgen las tecnofantasías.

El concepto ampliado de artes escénicas que conlleva una performance expandida a las redes, resultó muy oportuno para

desplegar la personalidad y otras acciones de la performer. Esto fue sucediendo siempre teniendo en cuenta la co-participación de los demás actores de la red INSTAGRAM, a través de los comentarios y de los mensajes. El ejercicio tiene un punto de inicio planificado meticulosamente, pero sus derivaciones fueron surgiendo performativamente, sensibles a las solicitaciones del medio. En la red se desarrollan contactos personales, identificaciones y demostraciones afectivas que son utilizadas finalmente por la empresa que maneja Instagram para un uso comercial. Cito una vez más a Prada cuando explica:

*“Precisamente, y siguiendo muchas de esas pautas, los proyectos artísticos que exploran hoy el mundo de las redes sociales o los lugares de encuentro y diálogo en Internet, son, en el fondo, aproximaciones a los problemas surgidos en torno a la naturaleza afectiva de la producción propia del Sistema-red. Propuestas que se caracterizan por un sin fin de referencias a los deseos de contacto personal y afecto a través de las redes y, sobre todo, a los procesos en los que tiene lugar su*



*colonización empresarial y económica.”*  
(Prada, 2011, p. 3)

Vuelvo a Don Idhe (2002) en relación a los cuerpos virtuales como tecno fantasías. “Los cuerpos de la realidad virtual son delgados.” La fantasía del deseo lleva a pensar que somos esos cuerpos desmaterializados viajando por el mapa del mundo y también en viaje por el tiempo. Don Idhe se refiere a la dirección que han dado las tecnologías del cuerpo y sus consecuencias positivas y negativas. En la performance vemos a la performer, desdoblarse en dos artistas. Su avatar, Silvia Dulom, una materialización electrónica, traducción al universo digital, se encuentra encerrada en una pantalla y en estado de desfragmentación, pixelación y deformaciones digitales variadas. Identidades, subjetividades multiplicadas por los diferentes puntos geográficos a través de la red social Instagram. Como se menciona en el texto de Idhe, esta instrumentación ha sido una gradual extensión de nuestra percepción de nuevas realidades, y el deseo de

escapar a un cuerpo que apenas se ha extendido a raíz de un nuevo avance tecnológico. En la relación cuerpo/tecnología se pone en juego la manera personal con la que deseamos vivirla, esto es: “La distinción entre la vida real y la realidad virtual se desvanece o, aparentemente, ambas se cruzan.”

### **Bibliografía**

Enlace a la performance completa recuperada en el perfil de Silvia Maldini:

[https://www.instagram.com/silviamaldini\\_art](https://www.instagram.com/silviamaldini_art)

Ceriani, Alejandra (2017). Cuerpos en redes de la cultura digital. p. 43 a 54. En La tecnología de/en la escena de Buenos Aires. Experiencias Escénicas y Entrevistas, Silvia Maldini [et.al.] Buenos Aires: Ed. escénicas.sociales.

Idhe, Don (2002). Los cuerpos en la tecnología Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo, Publicado

por acuerdo con University of Minnesota Press. U.S.A. Recuperado de: <http://www.uoc.edu/dt/esp/ihdeo704/ihde0704.pdf>

Knapp, Mark L. (1982). La comunicación no verbal: el cuerpo y el entorno. Madrid: Editorial Paidós.

Prada, Juan Martín. (2011) ¿Capitalismo afectivo? Revista EXIT Book, núm.15.

Prada, Juan Martín. (2012). Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales. Madrid: Editorial AKAL, Colección Arte contemporáneo.

Poggio, Catalina (2018) Tesis de grado: Puta, pero limpita. Ficciones somáticas femeninas en Instagram a través de la obra Excelencias y Perfecciones de Amalia Ulman. (UNLP-FBA) URL:<<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/74347>>

Sasiambarrena, Gabriel. (2016) La imagen del cuerpo en tanto el cuerpo de la

imagen. Bernal, Bs As. URL:<  
www.gsasiambarrena.com.ar>

Taylor, Diana. Performance. Asunto  
Impreso Ediciones. Buenos Aires, 2012.  
Cap.6

Veras Costa, Alexander. (2010). Kino-  
coreografías en AAVV, Terpsícore En  
Ceros y Unos. Ensayos De Video Danza.  
Buenos Aires: Ed. Guadalquivir,

Zuzulich, Jorge. Una tensión productiva:  
performance y tecnología.  
URL:<[http://www.untref.edu.ar/cibertronic/tecnologias/nota5/JorgeZuzulich\\_una\\_tension\\_productiva\\_\\_performance\\_y\\_tecnologia.pdf](http://www.untref.edu.ar/cibertronic/tecnologias/nota5/JorgeZuzulich_una_tension_productiva__performance_y_tecnologia.pdf)>

## Notas

1. <https://es.wikipedia.org/wiki/Instagram>
2. Feed: Así se denomina en Instagram la publicación de una foto, con sus etiquetas y descripción correspondiente
3. Instagram Stories" (o "Historias", como se le llama en español) permite a los usuarios compartir momentos y luego personalizarlos con texto, dibujos y emojis. a diferencia de las publicaciones normales, son volátiles, es decir, tienen una duración determinada y, tras ese período, desaparecen.

¿La virtualidad cambiará  
nuestra corporalidad - identidad?

*¡CUERPO,  
MÁQUINA,  
ACCIÓN!*



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

## Resumen

El presente ensayo se propone indagar sobre las prácticas cotidianas que se vieron afectadas debido al Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio (ASPO) por la Pandemia de COVID-19. Analizaremos la performance “¿Los gestos sobreviven a la virtualidad?”, realizada durante la cursada de la materia “Performance y corporalidad” en la Maestría en Teatro y Artes Performáticas de la UNA. Abordaremos diferentes temáticas: la disposición de los cuerpos frente a las pantallas, la gestualidad, la territorialidad, la exposición de la intimidad y el vínculo de los cuerpos desterritorializados en la virtualidad; inquietudes e interrogantes que nos permitirán reflexionar sobre el cuerpo social interconectado.

**Palabras claves:** performance, gesto, cuerpo fragmentado, virtualidad, desterritorialización.

## Abstract

This essay aims to inquire about the daily practices that were affected by the Social, Preventive and Mandatory Isolation (ASPO) due to COVID-19.

We will analyze the performance "Do gestures survive virtuality?", carried out during the "Performance and corporality" course in the Master in Theater and Performing Arts at UNA. We will address different topics: the arrangement of bodies in front of the screens, gestures, territoriality, the exposure of intimacy and the bond of deterritorialized bodies in virtuality; concerns and questions that will allow us to reflect on the interconnected social body.

**Keywords:** performance, gesture, fragmented body, virtuality, deterritorialization.

## Resumo

Este ensaio tem como objetivo indagar sobre as práticas cotidianas que foram afetadas pelo Isolamento Social Preventivo e Obrigatório (ASPO) pela Pandemia de COVID-19. Analisaremos a performance “Os gestos sobrevivem à virtualidade?”, Realizada durante o curso da disciplina “Performance e corporalidade” no Mestrado em Teatro e Artes Cênicas da UNA. Abordaremos diferentes temas: a disposição dos corpos diante das telas, os gestos, a territorialidade, a exposição da intimidade e o vínculo dos corpos desterritorializados na virtualidade; inquietações e indagações que nos permitam refletir sobre o corpo social interligado.

**Palavras-chave:** performance, gesto, corpo fragmentado, virtualidade, desterritorialização.

*Estas posibilidades que abre el desarrollo tecnológico parecen instaurar relaciones inéditas en el campo de la vinculación entre los sujetos.*

*¿Cómo se construye la subjetividad en el ciberespacio?*

*¿Quién enuncia cuando un sujeto interactúa con este medio?*

*¿Cómo se redefine la noción de experiencia cuando ésta surge mediatizada por el ciberespacio? Jorge Zuzulich*

## **Introducción**

La propuesta del presente trabajo surge a partir de la reflexión de las prácticas cotidianas que se vieron afectadas de manera contundente a partir del Decreto del Poder Ejecutivo del 20 de marzo del corriente año que determinó el Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio (ASPO) por la Pandemia de COVID-19.

La mayoría de la población mundial, vio afectadas sus tareas habituales vinculadas a lo laboral, académico, artístico, social y

familiar, mudando dichas prácticas casi exclusivamente a la virtualidad.

A partir de esta nueva cotidianeidad, y habituados a la planimetría y la fragmentación de pantallas, decidimos indagar sobre la forma de comunicación corporal virtual que mantenemos en la actualidad. Analizaremos el formato de vinculación corporal, no verbal, que se realiza a través de las pantallas, los dispositivos, y más específicamente de las aplicaciones para reuniones virtuales como Zoom, Meet, Jitsi. Las cuales nos muestran pequeñas pantallas anidadas una al lado de la otra, recuadros con los cuerpos fragmentados de cada participante. Este formato nos propone que normalicemos la subutilización del cuerpo, es decir, dar por sentado que para la comunicación solo necesitamos una parte de nuestro cuerpo.

Haremos foco en la plataforma zoom, con la que hemos trabajado en reiteradas ocasiones, contando así con un conocimiento específico, una acumulación de situaciones y vivencias

que nos permitirá indagar con mayor profundidad.

Tomaremos la performance de autoría compartida, titulada “¿Los gestos sobreviven a la virtualidad?”, realizada durante la cursada de la materia “Performance y corporalidad” dictada por la Dra. Alejandra Ceriani en la Maestría en Teatro y Artes Performáticas de la UNA, agosto de 2020. A través de la misma abordaremos diferentes temáticas: la disposición de los cuerpos frente a las pantallas, la comunicación no verbal o gestualidad, la territorialidad, la exposición de la intimidad y el vínculo a través de la virtualidad.

Además, ampliaremos nuestra reflexión incluyendo temáticas más específicas como: la migración del cuerpo performático al contexto mediatizado digital, el vínculo que entablan los cuerpos desterritorializados de les performers, la coreografía de una gestualidad cultural estetizada, la transformación del vínculo que los cuerpos de les performers mantienen con

la interfaz y la incorporación de la modalidad de registro en la propia obra.

Nos interesa, como enuncia Prada (2015), tomar esta performance “como metáfora o designación abstracta del singular cuerpo “social” de la propia multitud interconectada” (p.168). Es decir, que la performance nos sirva como disparador para abrir el pensamiento y la reflexión sobre el cuerpo social interconectado.

Por último, si aceptamos que la performance “¿Los gestos sobreviven a la virtualidad?”, nos habla de la existencia de una gran cantidad de gestos que utilizamos en nuestra comunicación cotidiana dentro de la plataforma zoom, en la actualidad cabe formularnos la siguiente pregunta: ¿los gestos serán más importante en la comunicación virtual?

### **Descripción de la performance.**

Comenzaremos con una breve descripción de la Performance elegida.

“¿Los gestos sobreviven a la virtualidad?” es realizada por tres performers<sub>2</sub> vinculándose con la plataforma zoom.

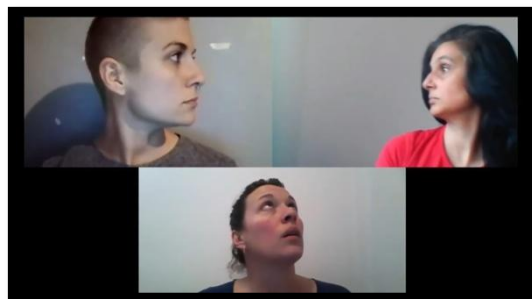


Fig. 1 Link al video de la performance:  
<https://www.youtube.com/watch?v=FcwimonOdYI>

Presentamos una secuencia de gestos conocidos culturalmente, realizada por distintas partes del cuerpo en cada performer. La performer 1: focaliza en los ojos, la performer 2: en la boca y la performer 3: en la mano.

A propósito del lenguaje no verbal que utilizamos en la performance que aquí describimos y la decisión vinculada a la

enorme cantidad de gestos cotidianos y reconocibles en muchas culturas convocamos las palabras de Mark Knapp (s.f.) en “El cuerpo y el entorno”: “Nuestra conciencia del uso de emblemas es aproximadamente la misma que nuestra conciencia de la elección de una palabra” (p.19).

Comenzamos alternando los primerísimos primeros planos de cada secuencia/ fragmento del cuerpo. Luego realizamos un zoom out de los rostros, allí tomamos contacto visual con el resto de las pantallas (performers), luego realizamos la misma secuencia de gestos pero esta vez en plano pecho. Seguimos con un tríplico de acciones (3 monitos: el que no habla, no ve, no escucha) alternando en cada pantalla mostramos una acción por vez, logrando que siempre se vea armado entre las tres pantallas-performers el mismo trío de gestos. Por último desarmamos los gestos deformándonos las caras y mano, cada una focalizando en la deformación del fragmento de cuerpo elegido, como imagen final volvemos a la neutralidad del fragmento.

Descripción individual de los gestos:

Mano: Café, perfecto, robar, vení (con dedo índice), suerte (cruzando dedo índice y mayor), Victoria (dedos en V), cuernitos, stop, chau, andate. (Ver Imagen Ruy\_Fig.\_02.jpg)

Boca: “Que hambre!” (Gesto de menosprecio), 7 de espada y 7 de oro (juego de cartas Truco), besito, “que rico!”, sonrisa, resoplido de hastío, exasperación, asombro, sacar la lengua.

Ojos: Parpadeo intenso, mirada hacia costado duda, guiñar ojo, bizco, cerrar ojos desaprobarción, abrir ojos (gesto sorpresa), ojos cerrados (hartazgo), mirar hacia arriba (ironía-molestia), ojos en redondo.



Fig. 2. Gestos de la mano

### Breve descripción del funcionamiento del zoom

El zoom es una plataforma que permite realizar video llamadas en la que participen varias personas a la vez. Para que funcione se puede usar cualquier dispositivo (computadoras, tablet, celular) que posean cámara de video y micrófono, y la capacidad suficiente de

memoria para descargar la aplicación. Además de ofrecer la comunicación a través de las pantallas, es decir hablar, escuchar y mirarse, presenta varias herramientas que complementan su funcionamiento. Solo enunciaremos las que utilizamos para nuestra performance: la posibilidad de grabar imagen y sonido a la vez y así obtener el registro de la acción, dialogar con la cámara y sus encuadres, apagar la cámara y que ello permita ver en primer plano al que está llevando adelante la acción, la utilización de la pantalla partida para que los performers se vinculen entre sí.

### Desarrollo conceptual

En nuestra performance trabajamos varios conceptos propuesto por diferentes autores que iremos presentando ordenadamente. Podemos hablar de la migración del cuerpo performático al contexto mediatizado digital teniendo como principal eje la idea del cuerpo presente-ausente, el vínculo



que les performers entablan entre sí y con la plataforma zoom. La presencia de estos cuerpos que para vincularse utilizaron la mediatización tecnológica del dispositivo computadora, de la cámara, el micrófono, la plataforma y la red internet. Según los conceptos de performance expandida presentados por Jorge Zuzulich (s.f.) en “Una tensión productiva: performance y tecnología”:

*Podemos encontrar otra modalidad en la cual quien registra la acción está inmerso dentro de la obra, forma parte de la obra. La cámara adquiere el estatus de la mirada de alguien que está dentro de la acción, de ese acontecimiento y por lo tanto ésta parece dotada de una mayor intensidad que la mirada distanciada de quien se ha desprendido del suceso y lo observa desde afuera. En tal sentido, la obra incorpora su propia modalidad de registro. (p. 4)*

En nuestro caso ocurre lo que propone el autor, la obra incorpora su propia modalidad de registro, la obra es y se

construye sobre el registro. La cámara conectada a la plataforma es un elemento indispensable dentro de la performance, ya que es su condición de posibilidad. Están los cuerpos vinculándose entre sí a través de la cámara y dentro de la plataforma y a su vez se vinculan con la plataforma zoom. Decimos en vínculo “con”, ya que tomamos las herramientas que propone el zoom como elementos procesuales que formaron parte fundamental en el montaje.

“Ya no es la cámara desde afuera sino que dentro del propio acontecer de la obra es en donde se va a producir la captura de su devenir” (Zuzulich, s.f., p.4). En nuestro caso deberíamos ampliar la cita del autor sumando además de la captura de la cámara, el funcionamiento de la plataforma. Es decir que dentro del propio acontecer de la obra se va a producir la captura y procesamiento de su devenir.

Luego de pensar en el registro, pasamos a la composición de la imagen. Vemos la pantalla dividida en tres pequeños recuadros, donde cada performer

muestra a su vez un fragmento de su cuerpo: rostro (boca, ojo) y mano. Para la elección de los mismos nos inspiramos en las palabras de Le Bretón (2010):

*Los únicos lugares desnudos del cuerpo son las manos y el rostro. A partir de nuestro rostro somos juzgados, reconocidos, amados, detestados. Por nuestro rostro se nos asigna un sexo, una edad, se nos juzga como bellos o feos. El rostro es un lugar de alta vulnerabilidad en el vínculo social, porque nos deja desnudos frente a la mirada de los otros. (párr. 5)*

Retomamos el concepto de la subutilización del cuerpo propuesto por el autor.

*“Hay dos sentidos que se encuentran privilegiados en el mundo contemporáneo. Uno es la vista; estamos en una sociedad del look, de la imagen, del espectáculo; una sociedad donde todo tiene que estar a la*

*vista, donde todo es visual. Otro sentido muy presente es el del oído: en particular por la importancia que ha cobrado la utilización permanente del teléfono celular”.* (Le Breton, 2010, párr. 9)

Dentro de la plataforma zoom se subutiliza el cuerpo, se muestra de a partes, solo se usan algunas funciones: el habla, la vista, el oído. No queríamos dejar de nombrar que de esta idea surgió la propuesta de incluir en la performance la secuencia de acciones de los tres monitos (cuando nos tapamos la boca, los ojos y los oídos). Otro concepto que trabajamos puntualmente es la gestualidad cultural estetizada. Los gestos que utilizamos culturalmente fueron presentados con una estética específica. Armamos una secuencia de acciones, fragmentando el cuerpo, como dijimos anteriormente, haciendo foco en distintas partes. Estas coreografías gestuales las fuimos haciendo dialogar con las posibilidades que nos proponía el zoom. Así es que logramos generar primerísimos primeros planos donde pudimos mostrar en detalle

los fragmentos del cuerpo. Haciendo foco en la piel, la carne, los pliegues, los huecos, el micro-movimiento que solo se pueden percibir gracias a este acercamiento. Luego pasamos al plano pecho, a la pantalla dividida en tres pequeñas pantallitas donde accionaba cada performer y a su vez interactuaban entre sí. Aquí se vinculan estrechamente dos conceptos: la territorialidad y la desterritorialización. Para desarrollar la noción de territorialidad tomamos, por un lado, el concepto de Mark Knapp, a partir del cual observa que en el comportamiento humano, al igual que en el animal, se da el fenómeno de la territorialidad, fenómeno que ayuda a regular la interacción social. Por otro lado, tomamos las 4 subcategorías que plantea el antropólogo Jal para la calificación del espacio informal: la íntima, la casual personal, la social consultiva y la pública, con sus respectivas medidas de distanciamiento: 45 cm para la primera categoría, entre 0,40 y 1,20mts para la segunda, de 1.20 a 3,64mts para la social-consultiva y 3,65mts en adelante para la pública.

La pandemia y sus normas de distanciamiento social nos están llevando a cambiar el vínculo con nuestra territorialidad. En este sentido, a través de nuestra performance dialogamos con dicha transformación observando los siguientes cambios: para el vínculo social (en el exterior de nuestras casas), se ha establecido un distanciamiento de 2 metros y para la comunicación cotidiana virtual (interior de nuestras casas), se ha establecido una distancia que correspondería a la categoría íntima, una distancia cercana a la pantalla de menos de 45cm. Completando dicha descripción, podemos afirmar que los encuentros por video llamadas invaden nuestra territorialidad. En otros términos, a través de las pantallas vemos el interior de las casas, sectores de la intimidad de personas con las que mantenemos vínculos formales, laborales o de estudio que, en otro contexto, jamás conoceríamos.

En nuestra performance hicimos evidente este trastoque de la territorialidad en la utilización de los primeros planos. Planteamos que los primerísimos

primeros planos generan una invasión de la intimidad en un doble sentido. Por un lado, al mostrar los detalles de su cuerpo se ve invadida la intimidad de le performer. Y por otro lado, el espectador siente una invasión visual, ya que una boca de gran tamaño se le acerca tanto que ocupa toda la pantalla. Probablemente entonces realice la acción de inclinarse hacia atrás, alejándose de la misma, recuperando así su espacio personal. La desterritorialización es un término muy apropiado para analizar las producciones artísticas actuales. Según Zuzulich (s.f.) “La desterritorialización es una característica propia del ciberespacio que ha permitido el trabajo de artistas que, residentes en distintos lugares, sintetizan su accionar en la virtualidad” (p.8). Es muy interesante pensar cómo, a pesar de estar en distintos espacios físicos, incluso sin saber en qué barrio nos encontrábamos cada una de les performers, pudimos relacionarnos, logrando producir un vínculo claro. La necesidad de los cuerpos por vincularse fue tal, que nos miramos, nos comunicamos y generamos un clima

dentro de la obra, a pesar de estar desterritorializadas, mediatizadas por el ciberespacio.

El hecho de que, en el momento de mostrar la performance (que también fue a través de la plataforma zoom) el público estuviera en distintos lugares, incluso en países con diferentes usos horarios, contribuyo a profundizar la desterritorialización.

### **Conclusiones**

Hasta aquí hemos analizado nuestra performance utilizando los conceptos específicos formulados al inicio. Pero no quisiéramos dejar de mencionar que ellos se relacionan dialécticamente con nuestras investigaciones y reflexiones en torno a los nuevos vínculos que se generan en las plataformas de video-llamadas. En una video-llamada se utiliza la cámara y el micrófono del dispositivo con el cual elijamos conectarnos. Podemos optar por distintas

combinaciones de ambos elementos: se puede usar el audio sin la imagen; la imagen sin audio; sin imagen y sin audio. Pero la más usada para el mejor funcionamiento de la comunicación, es la imagen sin audio que permite habilitar el sonido, solo, cuando surge la necesidad de hablar.

Observamos que existen una gran cantidad de gestos cotidianos que juegan un papel fundamental en nuestra comunicación dentro de las plataformas. Cuando tenemos que decir que “no se escucha”, señalamos la oreja con el dedo índice y acto seguido realizamos el gesto de un no. Es claro el ejemplo cuándo solo hay que decir “sí”, o “está todo bien”, que levantamos el pulgar. ¿Para qué des mutearse y volver a mutearse, si podemos simplificar y con mayor rapidez ser igual de eficaces en la comunicación?

Frente a esta nueva realidad nos preguntamos ¿los gestos serán más importantes en la comunicación actual? Parecería que podemos contestar afirmativamente. Si reconocemos que anteriormente estábamos acostumbrados

a que los gestos eran un complemento de la acción del habla, y ahora; cuando nos encontramos dentro de la dinámica de una video-llamada, mientras todos esperamos nuestro turno para hablar, vemos y hacemos miles de gestos.

Además, durante la lógica de esta comunicación virtual, ocurre otro fenómeno interesante: mientras hablamos vemos reflejada nuestra imagen. Nos vemos a nosotros mismos en una pantallita como si tuviésemos un espejo delante. Esto repercute inevitablemente en nuestro accionar. Al mirarnos, si algo no nos gusta lo modificamos, cambiamos nuestros gestos cotidianos.

*Hoy la percepción del mundo y de nosotros mismos corresponde cada vez más a los propios dispositivos tecnológicos. Se anticipa una nueva forma de identificación generada por su propia capacidad de observarnos y de transformarnos por su mirada (es indudable que nunca somos los*

*mismos delante de una cámara). (Prada, 2015, p 164).*

Entonces en esta era de la virtualidad al encontrarnos en constante exposición frente a la cámara web ¿cambiaremos nuestra gestualidad individual? Si pensamos que los gestos son parte constitutiva de nuestra forma de ser, de nuestra corporalidad, de nuestra identidad. ¿La virtualidad cambiará nuestra corporalidad y/o identidad?

Por último, no queríamos dejar de agregar una reflexión que surgió en la etapa del (ASPO) donde claramente las disposiciones corporales y anímicas no eran las mismas que en esta actualidad en la que escribimos (DISPO).

Cabe preguntarnos si, en este contexto tan particular, el cuerpo está mediatizado por la tecnología, o si su relación con la plataforma se ha modificado y podemos hablar de que los cuerpos “habitan” dentro de ella. Usando el verbo “habitar” en un sentido amplio que incluye el “vivir” dentro de la plataforma, es decir que

dentro de ella se dan vínculos sociales y afectivos. Se producen todo tipo de actividades cotidianas, eventos, cumpleaños, meriendas, campamentos, piyamadas, juegos, clases, espectáculos, producciones artísticas, trabajos. ¿Podríamos concluir entonces que “Los cuerpos reproducen su vida dentro de la plataforma zoom”? Seguramente estas sean reflexiones que requieran ser continuadas en futuros ensayos.

Anexo - Imágenes de referencia

Ejemplos de la estetización de los gestos cotidianos.

Escenas de “Seasons March” de Pina Bausch tomadas de la película “Pina” de Wim Wenders, realizada en el 2011. URL:<<https://www.youtube.com/watch?v=vJp gjsOr6hk>>



Fig. 3. Secuencia film Wen Winders



Fig. 4. Secuencia film Wen Winders

## Bibliografía

Flusser, Vilem (1994). "los gestos. Fenomenología y comunicación". Barcelona. Editorial herder.

Knapp, Mark L. (s.f.) "La comunicación no verbal. El cuerpo y el entorno". México, Buenos Aires, Barcelona. Ediciones Paidós.

Le Bretón, David (2002). "Una estética de la vida cotidiana" en antropología del cuerpo y la modernidad. Buenos aires. Ediciones nueva visión.

Le Bretón, David (2010). "Internet es el universo de la máscara". Entrevista por Mercedes Funes en el Diario La Nación. Buenos aires. 18 de julio 2010.

<https://www.lanacion.com.ar/lifestyle/david-le-breton-internet-es-el-universo-de-la-mascara-nid1285826/>

Prada, J. M. (2015). "La cuestión de la identidad", en prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales. Akal Ediciones.

Sibilia, Paula (2008). "La intimidad como espectáculo". Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica.

Zuzulich, J. (s.f.) "Una tensión productiva: performance y tecnología". Cibertronic. Tecnologías expandidas. Buenos Aires. Universidad Nacional de Tres de febrero.

## Notas

1. *Los autores de la performance son: Cardozo Gerardo, Novelli Larisa, Triñanes Theo, Ruy Carolina*
2. *Les performers: Novelli Larisa, Triñanes Theo y Ruy Carolina*

**Centers live, la economía de la mirada.  
Acto, registro y redes en contextos de aislamiento**

***¡CUERPO,  
MÁQUINA,  
ACCIÓN!***



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

## Resumen

Durante el Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio, las sociedades que debieron enfrentar la pandemia COVID-19 se vieron privadas del espacio público, aquella immanencia donde fluye lo político con mayor intensidad. Las ceremonias propias de la vida social fueron vehiculizadas por herramientas virtuales y la histórica *forma de vida* debió recluirse en la impolítica de la *nuda vida*. Pero esta impolítica, que algunos autores atribuyen a las circunstancias, es quizá una conclusión apresurada. En este trabajo se intentará hacer una lectura del performance *Centers live* y, mediante ella, dilucidar la política de la mirada que suponen los contextos virtuales.

**Palabras clave:** cuerpo, performance, espacio público, entornos virtuales

## Abstract

During the Social, Preventive and Mandatory Isolation, the societies that had to face the COVID-19 pandemic were deprived of public space, that immanence where the political flows with greater intensity. The ceremonies of social life were transferred to virtual media and the historical *form-of-life* had to be confined to the impolitics of the *bare life*. However, this impolitics, which some authors attribute to the circumstances, is perhaps a hasty conclusion. This work will attempt to analyze the performance *Centers live* and, thus, elucidate the politics of gaze that virtual contexts imply.

**Keywords:** body, performance, public space, virtual contexts

## Resumo

Durante o Isolamento Social Preventivo e Obrigatório, as sociedades que tiveram que enfrentar a pandemia COVID-19 foram privadas do espaço público, aquela imanência onde a política flui com maior intensidade. As cerimônias típicas da vida social foram transmitidas por ferramentas virtuais e o modo de vida histórico teve de ser isolado na falta de política da vida nua. Mas essa falta de política, que alguns autores atribuem às circunstâncias, talvez seja uma conclusão precipitada. Neste trabalho, vai se procurar fazer uma leitura da performance *Centers live* e, por meio del, elucidar a política do olhar que os contextos virtuais implicam.

**Palavras-chave:** corpo, performance, espaço público, ambientes virtuais



## Introducción

Mucho antes de ser vapuleado por la prensa y por sus colegas, Giorgio Agamben trazaba una nueva dimensión en el concepto de biopolítica (invitando al lector a pensar en algo más allá de ella, en algo así como una tanatopolítica o una necropolítica) con el siguiente silogismo:

*Foucault (...) define la diferencia entre el biopoder moderno y el poder soberano del viejo Estado territorial a través del cruce de dos fórmulas simétricas. Hacer morir y dejar vivir sintetiza el lema del viejo poder soberano que se ejerce sobre todo como derecho de matar; hacer vivir y dejar morir, la insignia del biopoder cuyo principal objetivo es la estatización de lo biológico y el cuidado de la vida.*

A la luz de estas consideraciones, entre las dos fórmulas se insinúa una tercera (...): “ya no hacer morir ni hacer vivir, sino hacer

sobrevivir. En nuestro tiempo la prestación decisiva del biopoder ya no es ni la vida ni la muerte, sino la producción de una supervivencia modulable y virtualmente infinita” (Agamben, 1998, pág.196-197).

Durante el Aislamiento Social, Preventivo y Obligativo (dictaminado por las autoridades de casi todas las naciones del Globo para enfrentar la crisis que implicó la Pandemia del COVID-19), este concepto –que para muchas mentes no era más que una categoría académica– ha alcanzado un nivel de realidad abrumador: la humanidad se vio confinada en su vida biológica.

Las formas de vida posibles se redujeron a una existencia estrictamente funcional, a una nuda vida. En nombre de ella, las singularidades son borradas y la experiencia del individuo se confunde con la de la masa. Sostiene Agamben:

*“Una comunidad basada en el distanciamiento social no tendría nada que ver, como ingenuamente podría creerse, con un individualismo llevado al exceso:*

*sería, justamente por el contrario, como la que vemos hoy a nuestro alrededor, una masa dispersa y basada en una prohibición, pero, precisamente por este motivo, particularmente compacta y pasiva”* (Agamben, 2020, pág.43).

En este contexto, tan exquisitamente descrito por el pensador italiano, se llevó adelante durante los meses de junio y julio de 2020 la acción *Centers live*, un reenactment del performance *Centers* (1971) de Vito Acconci.



Fig. 1 *Centers* (1971) de Vito Acconci

Este trabajo consistió en cuatro intervenciones en Instagram,

programadas a las 8 de la noche de cuatro lunes consecutivos. El performer no hacía otra cosa que señalar, durante una hora entera, la lente de la cámara que lo conectaba a la red social. La audiencia era, entonces, un público ocasional, aquel que, durante la cuarentena, adoptó el hábito de visitar los vivos que Instagram ofrece cuando cae la noche.

Centers live intenta constelar el pensamiento agambeniano con los postulados de pensadores como Paula Sibilia o Juan Martín Prada: ¿qué consecuencias trae la exhibición de la vida en las redes? ¿Cómo operan las prácticas performáticas en este contexto? ¿Qué nos invitan a pensar? Y sobre todo, a propósito del singular escenario en el que nos encontramos, ¿puede pensarse en una nueva configuración del espacio público, en su devenir virtual?, ¿se puede intervenir y problematizar la mirada en estos entornos, tal como lo hacían ciertas experiencias en los espacios sociales?

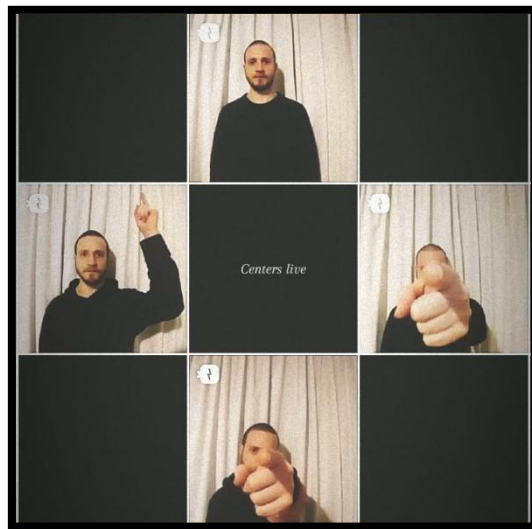


Fig.2 Centers live (2020) de Mateo de Urquiza

### La mirada pública

En los últimos meses, hemos sido testigos de la hiper-virtualización de la vida, corolario inmediato del confinamiento al que la humanidad se vio obligada durante la pandemia. Como en una imagen que recuerda a ciertas crónicas calvinianas, las ciudades se vieron súbitamente vaciadas. Cabía preguntarse, entonces, adónde

habían ido a parar esas ciudades invisibles. La respuesta inmediata, naturalmente, supondría que las ciudades están puertas adentro; pero hay una cartografía singular que queda fuera de esta respuesta: ¿dónde se dan los acontecimientos sociales, la vida pública, el tráfico de información, la intersubjetividad?

Agamben (2020) insiste en que el confinamiento implicó la reducción de las ciudades a “no-lugares espectrales”, el vaciamiento de su potencial político. En *Réquiem por los estudiantes* (pág. 91), afirma, categórico: “[f]orma parte de la barbarie tecnológica que estamos viviendo borrar de la vida toda experiencia de los sentidos y la pérdida de la mirada, apresada por un tiempo prolongado en una pantalla espectral” y denuncia que este borramiento se trata “nada menos que de la lisa y llana abolición de todo espacio público” (pág. 25).

Pero, visto con detenimiento, el espacio virtual hace gala de ciertos patrones que pueden cartografiarse, constituyéndose,

en efecto, como un espacio, con su topografía, con sus regímenes, con su propio tránsito. Virilio (2004/2006) sugiere que:

*(...) en este comienzo del tercer milenio, el sinecismo más reciente ya no es tan geofísico como "metageofísico", dado que al reagrupamiento de una población agraria sucede la concentración OMNIPOLITANA de esas ciudades visibles en vías de metropolarización avanzada para formar, el día de mañana, la última de las ciudades: la OMNÍPOLIS; ciudad-fantasma, METACIUDAD sin límites y sin leyes, capital de las capitales de un mundo espectral pero que sin embargo se pretende AXISMUNDI, en otros términos, el omnicono de ninguna parte (pág. 82).*

Esta metaciudad, desprovista de leyes (según el pensador francés) supone una serie de comportamientos, de conductas, en suma, un *ethos* determinado. Se trata de una conducta signada por la espectacularización de la vida, tal como

presagiaban Debord o Warhol. Es Paula Sibilia quien detallará cómo se constituye esta nueva subjetividad: “(...) el espectáculo se transformó en nuestro modo de vida y nuestra visión del mundo, en la forma en que nos relacionamos unos con otros e incluso la manera como se organiza el universo” (Sibilia, 2008, pág. 54). Así se organiza lo que la autora denomina la “extimidad”, una exhibición de lo íntimo, una síntesis en la dialéctica entre vida y obra, es decir: la exhibición de la vida como obra.

Si "en el comienzo del siglo XXI, el arte entra en una nueva era, no solo de consumo estético masivo, sino de producción estética masiva" (Groys, 2014), durante la contingencia excepcional de la actualidad, esta producción estética masiva se define como una forma de vida insoslayable. Aquella lógica según la cual la vida transcurría en su propia espectacularización o “museificación” pareciera sufrir una hipertrofia: no sólo la existencia es exhibida, sino que también es modelada según lo que esa misma exhibición dicta. En este sentido, el “vivo”

de Instagram devino la forma idónea para mostrar la vida confinada y aún más: devino la forma de vida para mostrar la vida.

Lo que *Centers live* se propuso fue intervenir esta hipertrofia. Irrumpir en el mundo de los vivos con algo que contradiga su propósito. La imagen del director y dramaturgo italiano Romeo Castellucci (2019) es categórica: “interrumpir la vida”. La acción toma como punto de partida la obra *Centers*, de Vito Acconci. Se trata de ofrecer un vivo de Instagram en “horario central” (la hora en la que pululan los vivos en esta red social) en el que el performer se limita a mantener el dedo señalando a la cámara durante el tiempo que dura un vivo (es decir, durante una hora). El encuadre es horizontal por dos razones: como una suerte de vindicación inocua de este tipo de cuadros en una época en la que el video está mutando hacia la morfología del teléfono celular y como una estrategia menor para la interrupción de la percepción del usuario de Instagram, que deberá girar su teléfono para detenerse a ver la acción antes de continuar con el

*zapping* al que estamos habituados con las *stories* en esta red.

La acción es arrojada a un mar de *lives* tanto más “interesantes” o espectaculares que ella misma. El usuario es realmente un internauta, de modo que lo natural es que abandone la transmisión para continuar navegando. Eventualmente regresará para cerciorarse de que el performer sigue ahí, apuntando al centro del encuadre, apuntando al usuario mismo. Se trata, pues, de un mensaje en una botella que irrumpe en la navegación del *follower*. Dice a este respecto Prada: “[l]os aspectos pragmáticos de las prácticas artísticas en las redes tienen mucho (...) que ver con esa idea, tan presente de Derrida, de «destinerrancia» (...), en su versión puramente técnica o tecnológica, entendida (...) como introducción de un cierto desorden dentro de la comunicación con el ensayo (...) de la integración de lo dado y de lo que se espera en el medio, o incluso del medio mismo, con aquello que se impone a él o lo deshabilita” (Prada, 2015). Así, la acción interviene en un mundo que ha

forjado sus propias normas para desarreglarlas; opera como un gesto de extrañamiento o de “desacostumbramiento” (Alonso, 2020).

En este desacostumbramiento reside su potencial político: la mirada es capturada por un gesto advenedizo, que resiste a la lógica del vivo, según la cual un video debe ser “espectacular”. Se trata de un cuerpo silencioso, sometido a una actividad física tan estática e inútil como exigente (puesto que sostener un brazo en noventa grados implica un compromiso físico que no parece demasiado grande pero que, extendido durante sesenta minutos, resulta agotador), que, en rigor, no dice nada pero que supone sentidos que huyen del protocolo “adecuado” para llevar adelante un “vivo”. En este sentido, puede presumirse que la lógica que se buscaba construir esta acción es remotamente asimilable a aquella que regía el anti-afiche de Jacoby: si en este último caso se trataba de un cartel que reniega de su propia condición, aquella experiencia podría tratarse de un “anti-vivo”.

## Conclusión

Si el mundo ya era extraño, en la actualidad lo es mucho más. En cuestión de pocos días, fue menester reconfigurarlo para comprender cuál era su nueva geografía: una nueva urbanidad en la que la hipercinesia de las ciudades se tradujo en la intimidad del vivo de Instagram; una nación virtual en la que la ciudadanía está dada y garantizada por la mirada, por el flujo de *followers* en Instagram. Una nación con sus propias normas, según las cuales se sentó que a partir de determinada hora, por ejemplo, es sabido que inicia la hora de los vivos.

Estas reglas, por lo demás, implicaron una traducción de las lógicas de la vida “real” al mundo virtual. Así, aquellos problemas territoriales (o terrenos) que caracterizaron a las sociedades “analógicas” siguen siendo hábilmente evadidos por la mirada de las sociedades virtuales.

En un conversatorio celebrado en agosto de este año, Regina José Galindo

respondió de manera enfática a una pregunta que me atreví a hacerle a propósito del devenir virtual del espacio público: “[e]l espacio público es público y el espacio virtual, este mundo al que nosotros tenemos acceso, es el mundo de los privilegiados” (Galindo, 2020). Resulta interesante contrastar esta postura con la de Ierardo: “[p]ara la mitad de la humanidad con alimento y conexión wifi, el infortunio de la otra seguirá siendo solo una lejana estadística. Los individuos estarán cada vez más encerrados dentro de sus pantallas” (Ierardo, 2018). El autor nos invita a pensar en una economía de la mirada; a revisar su historia y a preguntarnos si, en efecto, el espacio público no es también, y al fin de cuentas, un espacio de privilegio. *Centers live* intenta poner de manifiesto este problema y tensionar las nociones de “mirar” y “ser mirado” que constituyen la lógica del vivo.

Este acto consistió, finalmente, en una indagación en torno a la idea de “centro”, en una explotación de, al menos, tres de sus posibles acepciones: centro, en tanto núcleo geométrico y semántico de un

plano, de una imagen, en cuanto punto jerarquizado por la mirada; centro, en tanto ubicación geográfica donde circula gran cantidad de gente y de información; centro, como traspolación de estos dos conceptos a la lógica del live.

Otra concepción de la idea de “centro” bien puede estar asociada al territorio de lo político, como aquel lugar que jerarquiza la mirada mientras deja de lado un sinnúmero de intensidades menores. En este sentido, el trabajo intentaba poner el acento en cómo, a diferencia de lo que hubiera supuesto Agamben, la lógica del *live* devino un fenómeno social y, por lo tanto, político. Por esto, no es extraño que uno de los comentarios que aparecieron durante el vivo fuera: “¿Qué experimento social es este?”. En general las reacciones de la gente que “asistió” a la performance están resumidas en esta pregunta.

Toda intervención urbana (este caso no es la excepción, si se entiende el vivo como un nuevo soporte para el espacio público) implica un experimento social. El acto consistía en un extrañamiento de la

lógica del vivo (y, como se ha dicho, en ese extrañamiento reside su condición política) y la magra audiencia que tuvo reaccionó acorde a esta propuesta. Así, el comentario “estoy demasiado fumado para esta brujería adiós” (sic) o “Es muy bueno que siempre tenés espectadores, si nos vamos se acaba? Que intrigaaaa” (sic) no son otra cosa que un síntoma de cómo reacciona el usuario que está habituado a que en el vivo se ofrezcan diálogos, reflexiones o materiales, en general, “interesantes”. Naturalmente, al espectador puede resultarle cautivante (incluso entretenido) el trabajo, pero sabe que hay sentidos del acto que fugan de sí mismos, que se repliegan, que se derraman o que se encriptan ante la mirada.

El usuario que comprende el trabajo es, en este sentido, mucho más reservado y adopta la postura del espectador. Es el que luego puede hacer una lectura global de “la obra” y que, eventualmente, puede discutir las imbricaciones conceptuales de las que esta última está teñida. Pero aquel que no termina de comprender en qué “experimento social” ha caído resulta ser

el espectador ideal de *Centers live*, precisamente porque su propia mirada se ha extrañado, porque la economía del mirar/ser mirado a la que está habituado se ha visto alterada. Esta experiencia intenta enfatizar esta idea, y es en el cruce con el espectador “no ideal” donde encuentra su mejor puerto. El cuerpo del performer, esta “subjetividad plástica y mutante” (Sibilia, 2008, pág. 63), se ofrece como una destinerrancia que no intenta llegar sino a ese espectador que no comprende en qué lógica está inmerso cuando lo contempla. El flujo de la vista se ve interrumpida, alterada, y debe preguntarse por sus propias leyes, para encontrarse, en el mejor de sus casos, con su condición intrínseca: que toda mirada es política.

## Bibliografía

Agamben, G. (1998/2017). *Lo que resta de Auschwitz*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.

Agamben, G. (2020). ¿En qué punto estamos? Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.

Alonso, R. (5 de septiembre de 2020). Conversatorio sobre prácticas performáticas en Internet. Acto y Registro en Redes. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=nemX7oYc9mQ&t=386s>

Castellucci, R. (11 de mayo de 2019). Encuentro con el público. Bienal de Performance 2019. (M. Álvarez, Entrevistador)

Derrida, J. (18 de diciembre de 1998). Horizonte de pensamiento. (C. Paoletti, Entrevistador) Obtenido de [https://redaprenderycambiar.com.ar/derrida/audio/derrida\\_paoletti\\_5.htm](https://redaprenderycambiar.com.ar/derrida/audio/derrida_paoletti_5.htm)

Galindo, R. J. (28 de agosto de 2020). Performance: Iniciativas digitales y colaborativas en pandemia. (E. Massardo, Entrevistador) Obtenido de <https://www.facebook.com/265971573606401/videos/321724102400456/>

Groys, B. (2014). *Volverse público*. Buenos Aires: Caja Negra.

Ierardo, E. (15 de febrero de 2018). Las pantallas salvajes. *Anfibia*. Obtenido de <http://revistaanfibia.com/ensayo/las-pantallas-salvajes/>

Prada, J. M. (2015). Prácticas artísticas sobre la cuestión de la identidad en Internet. Recuperado el 10 de julio de 2020, de <https://youtu.be/zugHOxV3nrw>

Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Virilio, P. (2004/2006). *Ciudad pánico*. El afuera comienza aquí. Buenos Aires: Libros del Zorzal.

## Notas

1. “[D]enomino (...) «destinerrancia»”, dice Derrida, “la posibilidad que tiene un gesto de no llegar nunca a su destino” (Derrida, 1998).

## Sensorium Mutante

*¡CUERPO,  
MÁQUINA,  
ACCIÓN!*



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

## Resumen

El ensayo analiza la video performance “Kold Zhong” de la serie *Barroco Furioso* del colectivo Ópera Periférica.

La mirada del ensayo estará puesta en cómo ingresan nuevas corporalidades en la performance actual y en cuáles son los elementos que la vinculan al arte contemporáneo.

Para el abordaje analítico trabajaremos con el capítulo 6 de *Antropología del cuerpo y Modernidad* de David Le Breton; con la mirada del esquema que propone André Lepecki en “Las políticas de la imaginación especulativa en la coreografía contemporánea” en *El tiempo es lo único que tenemos*. Y sumaremos también la idea de futuros cancelados de Mark Fisher.

**Palabras claves:** Cyborg, Cuerpo mutante, Pandemia, Barroco Furioso

## Abstract

The essay analyzes the video performance “Kold Zhong” from *Barroco Furioso* by Ópera Periférica.

Our work focuses on how new corporalities enter in the field of the performance and on what are the elements that link it to contemporary art.

For our analytical approach we will work with *Antropología del cuerpo y Modernidad*, chapter 6, by David Le Breton, with “Las políticas de la imaginación especulativa en la coreografía contemporánea” by André Lepecki included in *El tiempo es lo único que tenemos*. And, finally, we will discuss the idea of hauntology by Mark Fisher.

**Keywords:** Cyborg, Mutant Body, Pandemic, Furious Baroque

## Resumo

O ensaio analisa a vídeo performance “Kold Zhong” da série *Barroco Furioso* do coletivo Ópera Periférica.

O olhar do ensaio será sobre como as novas corporalidades entrar desempenho atual e quais são os elementos que apontam para a arte contemporânea.

Para a abordagem analítica, trabalharemos com o capítulo 6 de *Antropologia do corpo e Modernidade* de David Le Breton; com o olhar do esquema que André Lepecki propõe em “A política da imaginação especulativa na coreografia contemporânea” no *Tempo é a única coisa que temos*. E também adicionaremos a ideia de futuros cancelados por Mark Fisher.

**Palavras-chave:** Cyborg, Corpo Mutante, Pandemia, Barroco Furioso



*Rastrear es enriquecer los hábitos. Es del orden del devenir, de la metamorfosis de sí: “activar los poderes de otro cuerpo”*  
Eduardo Viveiros de Castro

## Introducción

En este ensayo nos proponemos analizar la video performance *Kold Zhong* realizada por un grupo de artistas bajo la propuesta *Barroco Furioso* del proyecto Ópera Periférica.

La pieza realizada por un performer, un artista visual y un músico electrónico integra una serie de cinco video-performances con la premisa de tomar un archivo barroco para revisitarlo e intervenirlo desde lo sonoro, lo visual y performático en la proliferación de sentidos que la multiplicidad de prácticas posibilita.

El trabajo fue realizado íntegramente en contexto de aislamiento social y preventivo por la pandemia de covid19

durante el año 2020, y su exhibición se realizó vía streaming por el canal de Twitch.

La mirada del ensayo estará puesta en cómo ingresan nuevas corporalidades en la performance actual y cuáles son los elementos de anclaje que la vinculan con el arte contemporáneo.

Para el abordaje analítico trabajaremos con el capítulo 6 de *Antropología del cuerpo y Modernidad* de David Le Breton; con la mirada del esquema de análisis que propone André Lepecki en “Las políticas de la imaginación especulativa en la coreografía contemporánea” en *El tiempo es lo único que tenemos*. Y, finalmente, sumaremos la idea de futuros cancelados y de hauntología que ofrece Mark Fisher en *Los fantasmas de mi vida* <sup>1</sup>.

Este aporte de miradas tripartito nos permite estudiar el objeto de arte de una manera abarcativa: Lo filosófico del cuerpo y sus implicancias antropológicas con sus confluencias sociales y ambientales desde Le Breton; el anclaje desde su aporte al orden simbólico

contemporáneo desplazando el movimiento del cuerpo devenido en narrativa; y la perspectiva “retro” de los futuros cancelados aportada por Mark Fisher como modo de abarcar la estética *cyber punk* en tanto constructo de un futuro incierto.

En este contexto particular de aislamiento sanitario mundial no solamente colapsaron los sistemas de vida y los mercados, sino que también se vieron interpeladas las prácticas artísticas y con ello la utilización del cuerpo en situación de (re) presentación.

Este ecosistema particular conlleva varias situaciones ya que por un lado restringe su capacidad tridimensional (lo que nos permite repensar el concepto de presencia escénica); y por el otro, genera una proliferación de posibilidades de interacciones entre el cuerpo, las nuevas tecnologías y la performance.

Hemos escuchado reiteradas veces que el cuerpo del performer es su herramienta, su instrumento. Entonces cabe preguntarnos ¿Qué pasa con él en este

ecosistema liminal? (intermedio entre el modo en el que vivíamos y la nueva normalidad).

Frente a este cuadro de situación: ¿Cuáles son las posibilidades de manifestación del cuerpo como metáfora? ¿El ingreso a esas posibilidades poéticas está solamente relegado a un acceso a los recursos exclusivos (nuevamente) de las clases dominantes? ¿De qué manera podemos generar resistencias desde nuestras prácticas en este entorno de aislamiento?

¿Será, como dice Žižek, que “La armonía social y el solipsismo extrañamente coinciden”? , es decir:

*¿No va nuestra inmersión en el ciberespacio de la mano de nuestra reducción a una mónada leibniziana que, si bien no tiene ventanas que puedan abrirse a la realidad exterior, refleja en sí misma la totalidad del universo? ¿No somos cada vez más nómadas, que interactúan en soledad con la pantalla de la PC, que se encuentran solo con simulacros virtuales, y sin embargo estamos inmersos más que nunca en la red*

*global, comunicándonos sincrónicamente con la totalidad del planeta? 1*

## **Desarrollo**

Dentro del Manifiesto realizado por la curadora del proyecto Irene Gelfman están las bases conceptuales que impulsan la producción de prácticas y enmarcan la intención de habitar el cuerpo desde una ambigüedad que se desenmarca de la heteronormatividad:

*La intención principal del proyecto es la de resignificar un archivo y realizar múltiples lecturas e interpretaciones a partir de la generación de cruces con las diferentes prácticas estéticas y artísticas de la contemporaneidad. De este modo, a través del trabajo entre lxs artistas con el archivo barroco surge una estética de lo ambiguo y de lo transitorio. Estas distintas formas de habitar el cuerpo, el deseo y los géneros, ese ir y venir entre lo barroco y lo*

*contemporáneo; dan como resultado una retórica que arguye la necesidad humana de performance como una manera de potenciar agencias que modifiquen la condición marcadora y castrante de los dispositivos hegemónicos de género.<sup>2</sup>*

Aquí tenemos una clave respecto del uso del cuerpo en la performance, y para entenderla, debemos circunscribirla a la capacidad de generar modos de habitar el cuerpo ambiguo y transitorio. Necesitamos una categoría que escape al sistema binario de nomenclatura heteropatriarcal de normativa capitalista. Para ello, contamos con un concepto basado en el género como rendimiento y como performatividad: el *genderfuck* (transgresor de género). Es decir, que el *genderfuck* se refiere a alguien que transgrede roles de género esperados (La transgresión de género es a veces una forma de activismo social emprendido para destruir roles de género rígidos y desafiar estereotipos de roles sexuales).

En *Kold Zhong* el cuerpo escapa a la categoría hombre-mujer, es un cuerpo liminal, huidizo de su categorización. Existe en él la intención de desidentificarse de la normatividad para fundar nuevas formas y categorías que parecieran no ser las imperantes en este mundo contemporáneo.

Le Breton nos dice en el sexto capítulo: *Borramiento ritualizado o integración del cuerpo*,

*La simbólica que impregna el cuerpo le da al sujeto los medios de una ocultación óptima de esta realidad ambigua con la que está vinculado. El cuerpo es el presente ausente, al mismo tiempo, pivote de la inserción del hombre en el tejido del mundo y soporte sine qua non de todas las prácticas sociales; sólo existe, para la conciencia del sujeto, en los momentos en que deja de cumplir con sus funciones habituales, cuando desaparece la rutina de la vida cotidiana o cuando se rompe “el silencio de los órganos”<sup>3</sup>.*

Este campo de batalla que el cuerpo representa en la vida en sociedad nos permite comprender el aspecto crítico en el uso del cuerpo que se hace en la video performance que analizamos. Y, de este modo, asistimos al nacimiento de un nuevo cuerpo, uno prostético, oscuro, cyborg, fugado de los cuerpos contemporáneos de occidente. El ojo amputado con un lente aumentado, el brazo devenido peine gigante y destructor anuncia un cuerpo combativo. Ese combate se emprende contra un enemigo diabólico, y con un cuerpo espectral (hauntológico diría Mark Fisher). Y ese cuerpo fantasmal funciona como metáfora de un sistema de control y adoctrinamiento hegemónico heteropatriarcal. Es decir, no solamente embiste contra el sistema de control y su representación en favor de la luminosidad, sino también contra un mecanismo de construcción de poéticas que intenta regular qué se ilumina y qué no dentro del campo del arte, cuáles son los cuerpos que ingresan e importan para ese sistema, y cuáles serán apartados y eyectados.

Ese *silencio de los órganos* estalla en la video performance como un grito desgarrado, desviado, desidentificado, y desenmarcado del *sensorium común*. Sólo a partir de ese grito metafórico, en esa nueva manera de utilización del cuerpo, puede aventurarse a ser un reflejo otro. Uno distinto al hegemónico imperante. Sus movimientos están dados por los elementos digitales con los que se vincula. El performer camina “no” caminando, y sus objetos circundantes son los que le otorgan la noción de movimiento. En esa aparente quietud está su rebeldía mayor: la de instaurar un devenir de su empleo cinético hacia el pronunciamiento de la narrativa.

En relación al uso del cuerpo y su lugar en el desarraigo antropológico en la modernidad Le Breton continua,

*Como el cuerpo no es más el centro desde el que se irradia el ser, se convierte en un obstáculo, en un soporte molesto. Las prácticas y los discursos que se ocupan de él son invasoras, en sentido inverso a la*

*atrofia del mismo durante la existencia del sujeto. Estas tiene los límites y la fuerza de un “suplemento del alma”, de un peso suplementario de sentido por donde se construye, momentáneamente, un placer mayor de existir. El cuerpo del que se habla, el que se muestra y el que se libera, aquel cuyas huellas buscamos en el gimnasio, ese cuerpo triunfante, sano, joven y bronceado, el de la novela moderna, no es el de la vida cotidiana, diluida en la trivialidad de todos los días.*<sup>4</sup>

El cuerpo de nuestro performer protagonista es un cuerpo sublevado a este uso, no es ni triunfante, ni joven, ni bronceados. Con la bandera de la disidencia se reusa a la categoría, porta una indistinción genérica, pretendidamente ambigua. Sin embargo, hay una agudización de este aspecto hegemónico en lo visual: un ojo con capacidad aumentada. Y eso permite vislumbrar este rasgo hibridizado de un cuerpo futuro que rechaza el sistema a la vez que es víctima de su avance.

En este sentido, el cuerpo performativo de la tigresa que aparece en los televisores de Kold Zhong parece ser la resultante de todo este aparato modelador del cuerpo, en contraposición a aquel. El cuerpo del héroe protagonista nos ofrece otro espejo en el cual mirarnos, en un guiño que parece decirnos: *En el futuro cancelado que les espera hay una alternativa de desvío, siempre un camino alternativo.*

Y resulta interesante que ese cuerpo devenido máquina aparece como resultante de un avance tecnológico, como el augurio de una futurabilidad que, paradójicamente, bebe de las aguas del pasado, para hallarle un sentido al futuro de la humanidad.

En el ensayo mencionado de André Lepecki, se propone un análisis de las obras coreográficas, que utilizaremos para examinar nuestro video performance, para que operen como aparato crítico del poder contemporáneo. La primera crítica coincide con la utilización del cuerpo del performer y

cómo opera dentro del sistema poético de la obra:

*La primera crítica es que, al reemplazar el movimiento [ movement ] corporal por los movimientos [ motion ] de la narración.(...) parece confirmarse que la imaginación re-legisla las condiciones bajo las cuales la danza ( y la performance) puede aparecer en el mundo.*<sup>6</sup>

En cuanto al tratamiento de la luz y la oscuridad André Lepecki nos dice:

*La oscuridad tiene la capacidad de desarmar la personalidad y , al hacerlo , ofrece a la subjetividad y a la vida humana una forma expandida de devenir: “ la oscuridad no es mera ausencia de luz; hay algo positivo en ella. Mientras que el espacio iluminado es eliminado por la materialidad de los objetos, la oscuridad penetra e incluso lo atraviesa”*<sup>6</sup>

La performance adhiere a este postulado, de hecho la videoperformance inicia con la oscuridad y desde ella comienza a construir su narrativa, a partir de ahí ilumina la escena y los cuerpos. En el fondo de oscuridad se contiene y resaltan los cuerpos luminosos para desenmarcarlos y contrastarlos. Más aún, el cuerpo cyborg del protagonista opera como metáfora de esa oscuridad, una oscuridad de la negritud, una oscuridad con capacidad de reflejar luz. Y en esa contraposición entre el cuerpo oscuro y la ciudad futurista iluminada engeguedidamente radica el dispositivo crítico de denuncia a las “sociedades disciplinarias” (según la noción de Foucault) y sus lógicas de poder firmemente establecidas en las democracias occidentales. Persiste Lepecki,

*La implementación neoliberal de un campo generalizado de permanente iluminación, vinculado tanto al control como a la agitación informacional(y anti experiencial) capitalista, expresa e impone “una*

*intolerancia que oscurece e impide una condición de visibilidad instrumentada e interminable” (...)* La luz es hegemónica.<sup>7</sup>

El cuerpo del performer que contrasta con la vida en ese afuera de una ciudad, que podríamos imaginar en un futuro no tan lejano, se atreve a salir de su refugio, quizás cautivo por la seducción de la luz de esa atractiva sociedad de consumo, con una preponderancia por la estimulación visual (televisores, publicidades y propagandas de corte comic y anime oriental. El cuerpo sale, combate, muta su brazo en arma de combate para, finalmente, regresar a su oscura guarida.

### **Conclusión**

La performatividad de nuevas corporalidades que ingresa en la escena de la performance habilita e instaura otros modos de relaciones entre los individuos de una sociedad o como dice Marlene Wayar:

*Nosotras no estamos acá para entrar a este mundo de la manera que es. Queremos otro mundo. Y la invitación es buscar más complicidades. Desde la comunicación es vital en estos tiempos, sobre todo, urgentemente en estos tiempos, empezar a producir otros discursos en ese sentido, empezar a desandar dentro de los discursos hegemónicos.<sup>8</sup>*

El tratamiento del cuerpo prostético y su uso descategorizado fundan un nuevo Sensorium. Lo que para Le Breton es el Sensorium común, aquí deviene en *Sensorium Mutado* o *Mutante*, y como organismo vivo no solamente permite ser el espejo de nuevos modos de habitar el cuerpo, sino que también posibilita la evolución de ese reflejo para que nuevas generaciones encuentren en él una capacidad de reflejar todas esas fugas y corporalidades abyectas.

Es justamente ese uso particular del cuerpo lo que otorga la posibilidad de fugarse de lo impuesto por las sociedades

de control. A propósito de ello Lepecki nos dice:

*A pesar de lo que Giorgio Agamben pueda decirnos sobre la función de los dispositivos (“hoy no hay un solo instante en la vida de los individuos que no esté modelado, contaminado o controlado por algún dispositivo”), siempre hay una línea de escape.<sup>9</sup>*

Esa es la condición vital sobre la cual se apoya la video performance, en esa propia fuga. Y a su vez, es lo que ontológicamente posibilita su incidencia en el orden simbólico contemporáneo. En ello radica su potencialidad desautomatizadora que desarticula los mecanismos de control y adiestramiento de la domesticación contemporánea.

La performance se desmarca del territorio de control y en este sentido la resistencia del cuerpo performático contra el adiestramiento perceptual y el control imaginativo (diría Lepecki):

*Encuentra una línea de vuelo en el ámbito de la acción imaginativa y las temporalidades especulativas.”(...) la danza (y la performance) <sup>10</sup> debe danzar (y performear)<sup>11</sup> lejos de la conformidad<sup>12</sup>.*

A partir de esa práctica fugada la video performance Kold Zhong se re-legisla como dispositivo crítico, y se instaaura como praxis activista del arte contemporáneo. Y en la misma dirección se realinea con las postulaciones de Lepecki en relación a la funcionalidad como aparato de crítica con incidencia en el orden simbólico contemporáneo a partir de un continuo seriado de componentes: su movimiento narrativo,



su categorización anfibia hibridizada, su subjetividad, su oscuridad, su cuerpo prostético, y su corporización como postulado de sexualidades migrantes.

Y en ese esquema redefine las condiciones y los regímenes de recepción de obra y la presencia del cuerpo mediatizado por los dispositivos para revelar modos alternativos de existir alejados del adiestramiento.

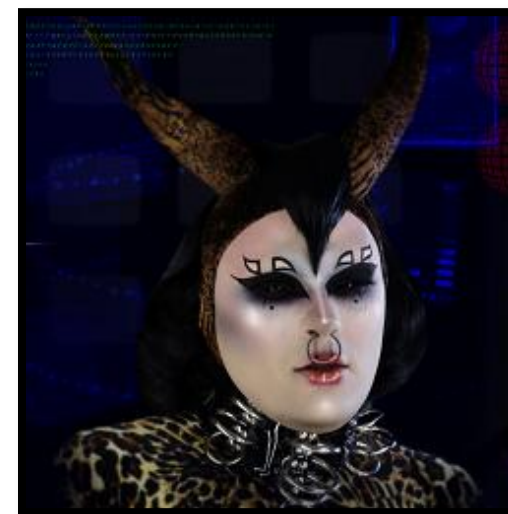


Fig.1 y 2. Kold Zhong de @akanube para el proyecto Barroco Furioso (2020)



Fig.3 y 4. Kold Zhong de @akanube para el proyecto Barroco Furioso (2020)

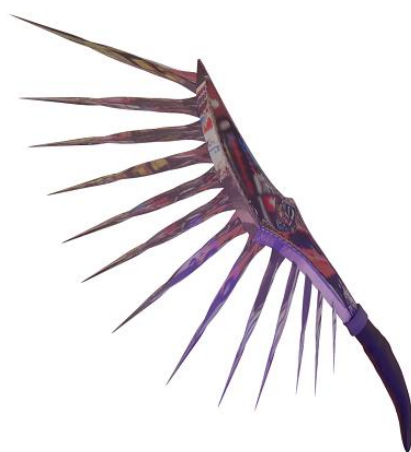


Fig.5 y 6. Kold Zhong de @akanube para el proyecto Barroco Furioso (2020)



Fig. 7. Kold Zhong de @akanube para el proyecto Barroco Furioso (2020)



## Bibliografía

Le Breton, David (2002). Antropología del cuerpo y modernidad (1° ed.). Buenos Aires: Nueva Visión.

Fisher, Mark. (2018). Los Fantasmas de mi vida (1° ed.). CABA: Caja Negra.

Lepecki, André. (2019). Las políticas de la imaginación especulativa en la coreografía contemporánea. En Bárbara Hang y Agustina Muñoz (comp.) El tiempo es lo único que tenemos (p. 211) CABA: Caja Negra.

Wayar, Marlene (2019) Travesti, una teoría lo suficientemente buena.(1º ed.) CABA: Muchas Nueces.

Manifiesto Barroco Furioso. Disponible en:  
<<https://www.operaperiferica.com.ar/2020>>

Cyber Punk. Barroco Furioso\* Nube + Matías de la Guerra + Zypce. Disponible en: < [https://youtu.be/DfCdB\\_cXllg](https://youtu.be/DfCdB_cXllg)>

3. Le Breton, 2002,124.
4. Le Breton, 2002,125
5. Agregado propio
6. Agregado propio
7. Lepecki, 2019, 222
8. Lepecki, 2019, 253
9. Marlene Wayar, 2019, 74
10. Agregado propio
11. Agregado propio
12. Lepecki, 2019, 233

## Notas

1. Mark, Fisher.2018, 227
2. Irene Gelfman, Manifiesto de Barroco Furioso, URL:<  
<https://www.operaperiferica.com.ar/2020>>



## La desmaterialización del gesto

*¡CUERPO,  
MÁQUINA,  
ACCIÓN!*



Lic. Gonzalo Monzón  
Maestría en Teatro y Artes Performáticas  
Universidad Nacional de las Artes (UNA)

## Resumen

El mundo sufrió una transformación sin precedentes debido a la pandemia forzando el aumento de las videollamadas para seguir conectados desde el distanciamiento. Este espacio virtual genera un cuerpo alterado en la interacción con la máquina, una composición audiovisual que exhibe sus fallas de rendimiento y modifica las nociones preestablecidas en el contacto interpersonal. El objetivo de este trabajo es reflexionar sobre la desmaterialización del gesto en la virtualidad, y cómo estas disfunciones aparecen como una posibilidad creativa en el ámbito artístico por medio del datamoshing.

**Palabras claves:** Desmaterialización-gesto-video llamadas

## Abstract

The world has suffered an unprecedented transformation due to the pandemic, forcing the increase of video calls in order to stay connected through social distancing. This virtual space generates an altered body in interaction with the machine, an audiovisual composition that shows its performance flaws while it modifies pre-established notions of interpersonal contact. The aim of this piece of writing is to reflect on the gesture dematerialization in virtuality and how these dysfunctions appear as a creative possibility in the artistic field through datamoshing.

**Keywords:** Dematerialization-gesture-video calls

## Resumo

O mundo passou por uma transformação sem precedentes devido à pandemia que forçou um aumento nas chamadas de vídeo para se manter conectado à distância. Esse espaço virtual gera um corpo alterado na interação com a máquina, uma composição audiovisual que exhibe suas falhas de desempenho e modifica as noções pré-estabelecidas no contato interpessoal. O objetivo deste trabalho é refletir sobre a desmaterialização do gesto na virtualidade, e como essas disfunções aparecem como possibilidade criativa no campo artístico por meio do datamoshing.

**Palavras-chave:** Desmaterialização-gesto-videochamada

## Introducción

La pandemia por coronavirus colapsó al mundo y obligó a mantener los cuerpos en aislamiento preventivo. Un gran sector de la población, con el privilegio de acceder a internet y a un dispositivo que le permita interactuar, se volcó de lleno a la comunicación virtual. Nuestras conductas se transformaron, amoldándose a un nuevo esquema de signos que limita la expresión y la reduce a una síntesis codificada audiovisual, a una representación plana. Las telecomunicaciones proliferan tanto o más rápido que el virus, anteponiendo lo digital como medio de comunicación primario y proclamando a la tecnología como un arca de salvación.

Dentro de este nuevo contexto, las videollamadas se volvieron esenciales para comunicarnos y lo cotidiano pasó a ser un binomio, conectado/desconectado. David Le Breton (2002) dice, “Una amplia red de expectativas corporales recíprocas condiciona los intercambios entre los

sujetos sociales” (P.121). En la actualidad es muy difícil satisfacer estas demandas; no solo por la supresión de la tridimensionalidad necesaria para decodificar aspectos de la comunicación no verbal sino también por el mal funcionamiento de los dispositivos y la débil señal de conexión en muchos de los casos. En las videollamadas los gestos se congelan, se ralentizan, se rompen y dificultan la interacción fluida y constante. Es el caso de la sobrecompresión de video (ver imagen de portada) generada por un error en el intercambio de datos; el cuerpo virtual se pixela deformando su propia fisonomía volviéndose irreconocible. El cuerpo se desmaterializa.



Fig.1 Hai Huynh, 2020

Los sujetos en el espacio virtual pierden su corporalidad original y se genera otro nuevo cuerpo entre lo individual y lo cultural, un tercer cuerpo (Ihde, 2002). ¿Cómo es este cuerpo en la virtualidad? Un conjunto de datos, una copia mediatizada de un cuerpo material que lucha por hacerse entender bajo la conciencia de su propia limitación. Una simbiosis entre cuerpo y máquina, gesto y cálculo (Couchot y Hélène, 2015)

El objetivo de este trabajo es analizar la desmaterialización del gesto, problematizando la relación entre cuerpo y tecnología en pandemia, y sus posibilidades creativas en la virtualidad. Como punto de partida para el análisis se utilizará el video “Glitches” (Hai Huynh, 2020) realizado con la técnica de datamoshing.

## El cuerpo y las videollamadas

Indicio 35.

*La etimología de “poseer” se encontraría en la significación de “estar sentado*

*encima". Estoy sentado sobre mi cuerpo, niño o enano subido a los hombros de un ciego. Mi cuerpo está sentado sobre mí, aplastándome bajo su peso. 1*

Nuestra vida cotidiana en pandemia desmiembra la trama de hábitos y costumbres que veníamos sosteniendo. El espacio de protección que brinda el día a día es un refugio frente a lo inesperado, un mapa donde se trazan los recorridos y conductas a seguir intentando no alterar su cartografía. Esta guía de pasos para construir la actualidad se diversificó. Por un lado, adquirimos una inmensa cantidad de tiempo disponible que presumimos valioso y en muchos de los casos, someten a los cuerpos y las mentes al estrés. Así mismo las telecomunicaciones vinieron a jugar un papel esencial en la propagación de las noticias y la información sobre el estado global de la situación. La comunicación entre personas, aquello denominado presencia física, se ve coartado por la posibilidad de contagio y, por lo tanto, la distancia se convierte en la regla. Con un objetivo

sanitario, las personas migraron de la charla frente a frente, de las clases en aulas interiores y los trabajos en comunidad a la comunicación por medios digitales. Los dispositivos consolidaron ese lugar de primacía que hace varios años vienen teniendo, en gran medida por el uso intensivo de las redes sociales. Mensajes privados, foros abiertos, comentarios en publicaciones y demás acciones configuran un nuevo escenario donde el cuerpo está cada vez más invisible. Es así que uno de los principales medios que adquirió preponderancia fueron las videollamadas, ya sea por Whatsapp, Zoom, Jitsy, Meet, entre otras aplicaciones, lo audiovisual se convirtió en un espacio de intercambio con una velocidad de asimilación inimaginable. En este pasaje de las relaciones interpersonales a la simulación en tiempo real salen a la luz cuestiones propias de la comunicación que habitualmente naturalizamos o damos por obvio. Lejos de regirse solo por las reglas del lenguaje, el humano se vincula a partir de la afectividad de los gestos, del humor y lo paradójico de la comunicación. Las

sustracciones del lenguaje, los sobreentendidos, los actos fallidos o las innumerables formas que adapta el encuentro entre personas construyen un componente físico, no verbal que nutre y establece signos y presunciones en la interacción.

Como señala David Le Breton (2002) el rostro es el primer factor en la comunicación, las personas corroboran el componente afectivo a partir de estos gestos que complementan los mensajes verbales. El rostro es un emisor constante de información de las intenciones expresas o implícitas en la interlocución. Las modulaciones y el constante cambio de los gestos expresados cobran otra dimensión en la mirada. En la hiperconectividad que atravesamos la parte superior del cuerpo pareciera convertirse en la zona por defecto para establecer un código común y facilitar la comprensión.

La mirada testimonia cómo los sujetos toman parte, emocionalmente, en el intercambio, únicamente por medio de reparar en ciertos signos, más o menos explícitos, que el interlocutor ofrece: la

simpatía o la antipatía, la desconfianza o la confianza se pueden leer en el intercambio (P. 101)

Cuando nos conectamos por videollamada, generalmente, la cámara se sitúa de manera frontal generando un plano medio del cuerpo debido al diseño industrial de los dispositivos y la escala del teléfono celular, Tablet o Notebook; esta preforma, performa una conducta. Siguiendo a Jaime Del Val (2009) el cuerpo y los dispositivos encarnan una relación de dominación, de acoplamiento de la tecnología en la cultura digital que enmascara una idea de democratización de la comunicación para reproducir un meta-dispositivo de control. La saturación en la imagen y la excesiva generación de contenido promueven un estado de producción ubicua que limita a las personas y los deja encerrados en su propia existencia liminal entre lo virtual y lo digital. En esta línea plantea que el cuerpo-cámara deviene cuerpo-pantalla y la simulación en la que nos vemos inmersos es posible por el carácter encarnado de la mirada, por el agenciamiento imagen-cámara -pantalla

transformando lo real hacia lo hiperreal, en muchos casos superador de nuestra idea de realidad.

Podemos observar como con las videollamadas no podemos mirar a los ojos sin desviar la vista hacia la cámara, es decir que para poder vernos a los ojos deberíamos tener la cámara en el centro de la pantalla. Esta particularidad técnica exhibe una nueva subjetividad en el vínculo con la comunicación pre verbal que cuestiona los supuestos de interacción. La mirada situada en la cámara web nos impide conectar directamente con la imagen simulada del otro al no tener un retorno, un monitoreo de los gestos del interlocutor. Le Breton sugiere que nos vemos reflejados en el otro, somos su espejo y buscamos identificación, aprobación o reprobación de nuestras expresiones y de este modo el cuerpo se comporta siguiendo un ritmo intersubjetivo. Así mismo cuando esta relación no es posible, cuando se agota la posibilidad de evitar lo que obstaculiza o subvierte el código establecido, la comunicación se vuelve imposible.

Los ritos de borramiento son aquellas prácticas de las personas donde el cuerpo se desenvuelve en una lógica de presencia/ausencia. Si bien conserva constantemente su materialidad, se vuelve inconsciente de su existencia y lo anula o lo toma como algo naturalizado. Sucede un pasaje constante, on/off de un cuerpo que está infinitamente ausente. Al respecto el autor señala que “En la familiaridad del sujeto con la simbolización de los propios compromisos corporales durante la vida cotidiana, el cuerpo se borra, desaparece del campo de la conciencia, diluido en el cuasi automatismo de los rituales diarios” (Le Breton. 2002. P. 121). Ahora bien, en cuarentena pasamos la mayor parte del día conectados para poder seguir realizando nuestras ocupaciones, nos desaparecemos para aparecer del otro lado. Este acto de conectarse, de sentarse frente a una pantalla se vuelve un rito más de la vida cotidiana, podríamos decir que hay una hiper-automatización del cuerpo. Una maquina relacional afectada por el medio en proceso de descomposición y fragmentación. El

cuerpo se somete al aislamiento, al alejamiento perceptivo y a la relación cotidiana con la imagen sintética de otro. Después de varias horas de interacción por Zoom o cualquier otra interfaz podemos ver la presencia del cuerpo atrofiado, la aparición de la falta de concentración, el ardor en los ojos, el cansancio en la escucha, escindiendo la autopercepción del cuerpo y la mente. Este cuerpo que se borra en la habitualidad de la conexión reaparece por medio de la molestia o el dolor.

La relación humano y tecnología está en el centro del asunto y para abordarlo nos resulta interesante el concepto de tercer cuerpo propuesto por Don Ihde (2002). Existe un primer cuerpo que es el concreto, aquel que denominamos nuestro y por el cual se puede sentir, desear. A su vez, habitamos un cuerpo dos vinculado a lo social, a la construcción de un nosotros en la interacción con los otros. Es así que el tercer cuerpo se ubica entre primer y segundo exponiendo un vínculo con la tecnología que los une. Reflexionando sobre este presente extraño, Don Ihde analiza las

tecnofantasías, expresiones que unen el deseo del ser humano por elevar su rendimiento y la realidad concreta. Se genera un vaivén entre tecnología y deseo, donde daría la sensación, que el cuerpo tal como lo conocemos se muestra desactualizado a los posibles upgrades que se podrían someter. El miedo a que las máquinas reemplacen finalmente a los seres humanos tiene larga data y el vínculo con la tecnología permanece como una amenaza a la vez que se consolida como el entorno generador de subjetividad por excelencia de nuestra época. Siguiendo esta lógica podemos pensar cómo el tercer cuerpo en la actualidad de confinamiento expresa una nueva simbiosis. Aquello que en su momento era una fantasía se vuelve realidad en la medida que nos vemos sometidos a conectarnos para desarrollar nuestras actividades laborales, culturales, artísticas. Nuestro cuerpo se abstrae, se disocia de la mente e ingresa a un simulacro perceptivo desencarnado, donde somos cuerpo-imagen y la metáfora de la tecnología sometiéndonos pierde su carácter retórico. Un cuerpo

virtual nace, crece y se desarrolla a gran velocidad poniendo un nuevo interrogante sobre la materialidad y la comunicación. Es este cuerpo liminal, intermedio, se extiende a través de la tecnología y se apropia de un medio que reconfigura, en la práctica, a sus usuarios. Podemos pensar la relación cuerpo físico/material, cuerpo virtual/inmaterial como un estado constante de intercambio, un diálogo híbrido, mutante.

### **Gesto y tecnología**

Indicio 17.

*Cuerpo a cuerpo, codo a codo o frente a frente, alineados o enfrentados, la mayoría de las veces solamente mezclados, tangentes, teniendo poco que ver entre sí. Aun así, Los cuerpos que no se no intercambian propiamente nada se envían una gran cantidad de señales de advertencias, de guiños o gestos descriptivos. (...)*<sup>2</sup>.

Couchot y Marie analizan la relación entre cuerpo y máquina, específicamente, gesto y cálculo. Este traspaso vertiginoso entre dos universos que en principio son distantes, en la actualidad se manifiestan como una simbiosis. El gesto expresivo, propio de la complejidad humana se encuentra en una instancia transformadora debido al advenimiento de la tecno-ciencia y de las posibilidades en todos los campos de estudio que esta relación infiere. Podemos ver como un sinnúmero de obras de arte se valen de esta relación y el espectro de estéticas y técnicas se fusionan poniendo al espectador como usuario coparticipe de la experiencia espacio temporal del arte tecnológico. Podemos ver cómo la tecnología extiende al cuerpo, en principio por el uso del teclado, y más tarde del mouse (como extensión de la mano) generando una expansión de los dispositivos. En este proceso el gesto sufre alteraciones que si bien son incapaces de ser captados por la codificación mantienen su potencial humano y expresivo, cargan de sentido la automatización y devuelven un nuevo

territorio que categoriza una realidad indómita. Por ejemplo, la realidad virtual y la simulación por medio de la captación de los gestos en datos y su traducción digital es una fórmula capaz de interfacear el cuerpo. La construcción de un entorno entre lo humano y lo digital, un espacio intermedio que involucra nuestra percepción, nuestra sensación poniendo a los sentidos en una nueva configuración. Como señala Del Val (2009) “Las interfaces producen formas de pensamiento del cuerpo” (P.133). En particular se refiere a la relación del pensamiento corporizado, una relación inefable entre idea y materia que se redefine con la codificación. Quizás una salida podría ser, retroalimentar las posibilidades del cálculo, su infinita capacidad de procesamiento con la singularidad del pensamiento humano potenciando lógicas en hibridez y, a su vez, resistiendo a la estandarización, homogenización y reducción sistemática del humano. Hacer un análisis por separado impediría ver que, tecnología y expresión son parte de lo mismo. Las actualizaciones en el área tecnológica

modifican las experiencias de los usuarios y, a la vez, las personas se transforman según los parámetros que promueve la tecnología.

En este punto nos seguimos preguntando; “¿Qué es un gesto? Podríamos definirlo como el resultado visible de aquello que se está pensando y que se manifiesta fuera de la mente como un diseño corporal, expresivo, comunicativo, tanto cultural como subjetivo” (Ceriani. 2019). En esta definición podemos notar como el gesto anuda cuerpo y mente, un estímulo intangible se hace presente por medio de la acción física. Esta gestualidad contiene múltiples objetivos que exceden lo comunicacional y se instaura entre la singularidad cognitiva y la comunidad en la que se desarrolla. En esta línea Roger Godoy (2019) analiza la relación entre el movimiento gestual y su causa por medio del pensamiento de Flusser (1994) este autor propone un análisis que se aleja de una visión biológica basado en el estímulo respuesta. El autor de Gesto y percepción entiende que todo movimiento es un exceso irreductible solo a lo físico y

supone una relación intrínseca con la cultura y su sistema de acoplamientos que permiten descifrar y entender la significación por la cual este movimiento existe. Es así que el gesto en su relación con la tecnología se establece como una adaptación del cuerpo en función de los aparatos y de aquellos movimientos que no persiguen una eficiencia tecnológica, sino que cumplen con un rol afectivo. A esta díada se suma la noción de percepción como componente fundamental para fundar la idea de comunidad. Godoy afirma que “no se trata de encontrar un gesto, un afecto o un percepto sin determinación, sin causa; se trata de encontrar los mecanismos mediante los cuales es posible extraerles a los aparatos (a las reglas de los rituales) nuevas configuraciones”. (P.5)

Atravesados por la ola tecnológica en pandemia, se complejiza la relación cuerpo/mente, adaptando nuestro pensamiento a una realidad tecnológica donde las conductas prestablecidas, producto de la historia gestual de los cuerpos, la costumbre de usar uno u otro gesto para decir o desdecir, se transforma

en re-entendimiento de las relaciones y la corporalidad. Ceriani señala que:

Enfatizar la interacción del cuerpo disciplinar con las máquinas, los robots y los maniqués nos conllevan a nuevos interrogantes: ¿El cuerpo diseña sus movimientos en función de estos niveles de sintonía? ¿Cómo modula sus gestos? ¿Qué niveles de expresividad podemos encontrar en el ejercicio mutuo? ¿Cómo es la práctica sensible de estos gestos comunicativos? (Ceriani.2019)

La interacción humano/maquina nos lleva a replantearnos cómo se construye el movimiento en la actualidad, qué pensamiento lógico programático nos habita, y qué formas afectivas de relacionarnos con esta simbiosis existen.

### **Desmaterialización**

*Indicio 5. Un cuerpo es inmaterial. Es un dibujo, es un contorno, es una idea<sub>3</sub>.*

El cuerpo, los gestos y la presencia física se transforman y dan lugar a un nosotros que excede los límites de la realidad y profundiza sobre la idea de desmaterialización. En este caso nos referimos al proceso de descomposición del cuerpo virtual que sucede a causa del error en el código digital develando la posibilidad de capitalizar aquello que se muestra como desecho, subordinado, o invaluable. En el video “Glitches” de Hai Huynh @haisthename en Tik Tok podemos ver una secuencia de acciones cotidianas que se desvanecen, se fragmentan en un barrido de píxeles y desaparecen para dar paso a otros objetos y espacios. La percepción del presente se ve alterada, nos mantiene en una espera por este desvanecimiento de la imagen, este juego espacio temporal. Lo real y lo virtual se entremezclan en una imagen seductora que consigue replantear supuestos en una realidad que se muestra imaginaria e intangible. No es casual que el audio sea la voz en off de Allan Watts, filósofo británico y divulgador de las ideas orientales en occidente, como el Tao, la filosofía Zen y



el budismo. En sus frases se trasluce el rito de borramiento de la mente misma. “Una persona que piensa todo el tiempo no tiene nada en qué pensar excepto en pensamientos. Entonces, pierde el contacto con la realidad y vive en un mundo de ilusiones. Por pensamientos me refiero, específicamente, a parloteo en el cráneo” (cultura inquieta. 2017). La voz propia que cada quien posee y ordena la rutina se convierte en el medio para desaparecer, para perder la autoconciencia. En esta línea Roy Ascott (1995) señala que;

*La autoconciencia tiene que ver con la búsqueda de coherencia en el campo mente-cuerpo y en su más amplia relación con el mundo. (...) la paradoja de la coherencia en esta conjunción es que el yo y su presencia pueden estar descentralizados y distribuidos de algún modo bifurcados para crear identidades múltiples en un contexto de inestabilidad e incertidumbre creativa (P. 30)*

En “Glitches” tenemos la sensación de vivenciar los actos erráticos, la imposibilidad de agarrar los objetos, de asir el mundo en primera persona. Esta sensación se debe, en parte, por el punto de vista de la cámara subjetiva que, si rastreamos en la cultura popular contemporánea se ve en los videojuegos o en el uso de cámara tipo Gopro para generar contenidos en redes, por mencionar algunos mecanismos que vienen habituando nuestra mirada y subjetividad desde la llegada de los medios masivos de comunicación. “Lo “audio-visual” se ha sedimentado de manera tan sólida en nuestra forma de ver/escuchar que se han tornado obvios e inconscientes en nuestra experiencia.” (Don Ihde, pág. 30) Nuestra percepción y las maquinas conforman, en términos de Roy Ascott, la cibercepción, ésta:

*Puede significar el despertar de nuestras potencialidades psíquicas, de nuestra capacidad de estar fuera del cuerpo o en una simbiosis mente/mente con otros. Esta facultad pos biológica nos redefine como individuos, dentro de la experiencia de*

*interactuar y percibir simultáneamente entre lo real y lo virtual. (P. 31)*

El autor señala la intersección entre la percepción biológica, mediante los órganos, y el ciberespacio pos-biológico creando una nueva percepción híbrida. La conciencia y el mundo material adquieren una nueva forma de vincularse basada en la conexión mental, la desaparición del cuerpo como materia en la comunicación, así como también cambian los usos y costumbres sociales, culturales y artísticas. Esta manera de entender la realidad lleva consigo un conjunto de producciones artísticas que potencian el surgimiento de prácticas que cuestionan el medio digital desde sus propias reglas. Es el caso del Glitch art o el datamoshing, entendido como una forma de realizar imágenes mediante la corrupción de archivos constituyendo una de las estéticas que se afirman en la capitalización del error y su incorporación como elemento creativo.



Fig. 2 Takeshi Murata- Monster Movie

Este error se genera porque la sobrecompresión de archivos colapsa y no podemos distinguir las formas con claridad, el sonido se entrecorta, y la pantalla se congela, momentáneamente, en una postal del presente. En el video vemos como esta ineficacia técnica se convierte en un acierto artístico aportando a una mirada amplia sobre arte y vida en la virtualidad. El factor auto-referencial de la técnica expresa una realidad que se aleja de la representación y se abstrae fugazmente. Al respecto Juan M. Prada (2012) reflexiona

*Lo más interesante de las indagaciones en torno al arte glitch o fallo informático radica en el hecho de que este conjunto de efectos visuales generados a consecuencia de errores del programa no sean representacionales, es decir, satisfactorias expresiones de esos mundos diseñados como simulación. Por el contrario, el error es el fallo del sistema de representación, lo que evidencia la propia estructura informática de esos entornos sintéticos o el indicio de su realidad como construcción basada en código. (Prada. 2012)*

Si bien la técnica de datamoshing o glitch art se funda en su lejanía con la representación y la narrativa, podemos encontrar una metáfora en “Glitches”, la cual versa sobre lo inaprensible del tiempo en el espacio virtual. Por un lado, muestra la desaparición de los objetos, del cuerpo, de los gestos y la imposibilidad de hacer pie en una realidad inmaterial, sin arriba ni abajo. Y a su vez, es metáfora de la producción estética extrema en la que estamos insertos, de la excesiva necesidad de utilizar todo lo que

nos rodea para producir imagen, para encontrar en los errores y residuos de realidad una voluntad creativa como un gesto de astucia.



Fig. 3 Datamoshing o Glitch art

## Conclusión

Finalmente, nos interesa tomar el pensamiento de Hito Steyerl (2014) sobre el concepto de imagen pobre:

*Las imágenes pobres son los Condenados de la Pantalla contemporáneos, el detrito de la producción audiovisual, la basura arrojada a las playas de las economías digitales. Testimonian la violenta dislocación, transferencia y desplazamiento de imágenes: su aceleración y circulación en el interior de los círculos viciosos del capitalismo audiovisual (...) Las imágenes pobres muestran lo extraordinario, lo obvio y lo increíble, siempre y cuando seamos todavía capaces de descifrarlo (Steyerl.2014. P. 34)*

Este tipo de reflexión nos pone a pensar sobre qué postura tomar frente al arte tecnológico que se apropia de los errores de los softwares y los convierte en la estética que aborda la inaccesibilidad del medio. Surge la pregunta ¿Todo debe ser un producto estético en el espacio virtual? Al respecto Boris Groys señala

*El acceso relativamente fácil a las cámaras digitales de fotografía y video combinado con Internet –una plataforma de*

*distribución global– ha alterado la relación numérica tradicional entre los productores de imágenes y los consumidores. Hoy en día, hay más gente interesada en producir imágenes que en mirarlas”. (Groys. 2014. p.14)*

Pensando en la desmaterialización del gesto en la virtualidad nos queda revisar nuestros comportamientos habituales, nuestros ritos de borramiento en la conformación del tercer cuerpo. Cómo transitar la simbiosis cuerpo máquina y alimentar creativamente nuestra cibercepción de manera tal que las transfiguraciones en el medio digital y real dejen de ser binomios y pasen a otras instancias superadoras de pensamiento. Por último, cabe reflexionar sobre la creación artística y su reconfiguración en una actualidad inestable que nos propone desafíos inéditos y nuevas maneras de abordar la realidad.

## **Bibliografía**

Ascott, Roy (1995). La Arquitectura de la Cybercepción. Serie Fichajes N° 4. Publicación de la Cátedra Arquitectura IV FADU/UNL Argentina.

Couchot, Edmond y Hélène, Marie, (2015) “Gesto y cálculo”. Traducción de: Felipe Ardila y Angela Camargo L-Profesores Titulares, Depto. de Lenguas, Universidad Pedagógica Nacional. Colombia.

Godoy, Santiago Roger (2019) “Gesto y percepción”. Arte e Investigación (N.º 16) Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata. La Plata. Buenos Aires. Argentina.

Groys, Boris (2014) “Volverse público: las transformaciones del arte en el ágora contemporánea” 1a ed. Caja Negra. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Argentina

Ihde, Don (2002) “Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo”. Editorial UOC: Barcelona.

Le Breton, David (2002) “Antropología del cuerpo y modernidad”, 1º Ed 1º reimp. Nueva Visión. Bs. As. Argentina.

Luc Nancy, J. (2007) “58 indicios sobre el cuerpo” Ed. La Cebra, Bs.As, Argentina.

Prada, J. M. (2012). “Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales”. Barcelona: Ediciones AKAL.

Steyerl, Hito (2014) “Los condenados de la pantalla” Ed. Caja Negra, Argentina.

Val, Jaime Del (2009) “Cuerpo común y guerra de los afectos. Coreografías globales y cuerpos en serie del Afecto”. Capital.CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.

## Sitios

Ceriani, Alejandra (2019), “Los gestos y las máquinas en los nuevos

comportamientos digitalizantes”. Teseopress- Investigar en cuerpo, arte y comunicación. Recuperado de <https://www.teseopress.com/investigaren-cayc/chapter/los-gestos-y-las-maquinas-en-los-nuevos-comportamientos-digitalizantes/>

Datamoshing (2006) “Como hacer videos con Datamosh” recuperado de url: <http://datamoshing.com>

Observar es mejor que pensar: Alan Watts sobre lo nocivo del pensamiento compulsivo (17-10-2017) recuperado de: <https://culturainquieta.com/es/inspiring/item/12811-observar-es-mejor-que-pensar-alan-watts-sobre-lo-nocivo-del-pensamiento-compulsivo.html>

## Video

Hai, Huynh. @haisthename .28 de Julio de 2020 “Glitches” #glitch #glitchesinreallife

#trippy #datamosh When you haven't slept for days... Do you want more of this?. Tik Tok. url: [https://www.tiktok.com/@haisthename/video/6854578646485617925?is\\_copy\\_url=1&is\\_from\\_webapp=v1](https://www.tiktok.com/@haisthename/video/6854578646485617925?is_copy_url=1&is_from_webapp=v1)

## Notas

1. Jean Luc Nancy.2007. P. 23
2. Jean Luc Nancy. 2007. P. 3
3. Jean Luc Nancy. 2007. P. 1

## HCI y nuevas interfases aplicadas a performances interactivas en conectividad

*¡CUERPO,  
MÁQUINA,  
ACCIÓN!*



Dra. Alejandra Ceriani  
Facultad de Artes  
Universidad Nacional de La Plata (UNLP)

Este artículo ha sido publicado previamente en *Invasión Generativa*, ISSN: 2362-3381, La Plata, Buenos Aires, Argentina, Año 4 - No 4. URL:<<http://www.invasiongenerativa.ar/>>

## Resumen

Este escrito es parte del Proyecto de Investigación y Desarrollo (PID/UNLP) HCI y Nuevas Interfaces Aplicadas desde el Diseño Multimedial, acreditado por la Universidad Nacional de la Plata, período 01/01/2020 al 31/12/2021. Código: 11/B377. Director: Ing. Emiliano Causa. Codirectora: Dra. Alejandra Ceriani.

Se estudia la aplicación de nuevas herramientas a otros ámbitos desde el campo de las HCI (Human Computer Interaction) que, en los últimos años, ha manifestado un avance considerable en los dispositivos para el desarrollo de interfases físico-virtuales.

**Palabras claves:** Interfases físico-virtuales; Sensado Bioeléctrico, Performance Biointeractiva.

This article has been previously published in *Invasión Generativa*, ISSN: 2362-3381, La Plata, Buenos Aires, Argentina, Year 4 - No 4. URL:<<http://www.invasiongenerativa.ar/>>

## Abstract

This writing is part of the Research and Development Project (PID / UNLP) HCI and New Applied Interfaces from Multimedia Design, accredited by the National University of La Plata, period 01/01/2020 to 12/31/2021. Code: 11 / B377. Director: Ing. Emiliano Causa. Co-director: Dra. Alejandra Ceriani.

The application of new tools to other areas is studied from the field of HCI (Human Computer Interaction) which, in recent years, has shown considerable progress in devices for the development of physical-virtual interfaces.

**Keywords:** Physical-virtual interfaces; Bioelectric Sensing, Biointeractive Performance.

Este artigo foi publicado anteriormente em *Invasión Generativa*, ISSN: 2362-3381, La Plata, Buenos Aires, Argentina, Ano 4 - No 4. URL:<<http://www.invasiongenerativa.ar/>>

## Resumo

Esta redação faz parte do Projeto de Pesquisa e Desenvolvimento (PID / UNLP) HCI e Novas Interfaces Aplicadas de Design Multimídia, credenciado pela Universidade Nacional de La Plata, período 01/01/2020 a 31/12/2021. Código: 11 / B377. Diretor: Ing. Emiliano Causa. Co-diretora: Dra. Alejandra Ceriani.

A aplicação de novas ferramentas a outras áreas é estudada a partir da área de IHC (Human Computer Interaction) que, nos últimos anos, tem apresentado avanços consideráveis em dispositivos para o desenvolvimento de interfaces físico-virtuais.

**Palavras-chave:** Interfaces físico-virtuais; Sensor Bioelétrico, Desempenho Biointerativo.

## Introducción

*Pero, particularmente, ¿por qué el arte es entendido como modelo de la experiencia vital? Porque en el arte se pone en suspenso la obviedad del mundo. Yanina Di Giusto*

El proyecto HCI y nuevas interfaces aplicadas a performances interactivas en conectividad estudia la aplicación de nuevas herramientas a otros ámbitos desde el campo de las HCI (Human Computer Interaction) que, en los últimos años, ha manifestado un avance considerable en los dispositivos para las máquinas electrónicas y los programas informáticos, particularmente, en el desarrollo de interfaces físico-virtuales.

Tal como es conocido, en la realidad virtual, se generan creaciones aparentes y, en la realidad aumentada, se combinan esas creaciones con otros elementos que están ahí, objetualmente. En la realidad mixta, se realiza una mezcla de ambas donde las interfaces físicas –integradas

por dispositivos de captación o sensado– producen eventos virtualizados del mundo físico. Dentro del conjunto de dispositivos que conectan el cuerpo con la computadora, están los convencionales, como el teclado, mouse y monitor; a los que hoy incorporamos las pantallas sensibles al tacto y los sistemas de captación de movimiento ópticos (que emplean un conjunto de cámaras que captan el movimiento del sujeto y un software que lo interpreta) y no ópticos (usan un traje o exoesqueleto y se dividen en dos grupos principales: los mecánicos y los electromagnéticos), por nombrar solo algunos dentro de los estilos de interacción del sistema.

Terry Winograd define el campo de la HCI (Human Computer Interaction - Interacción Humano Computadora) o interacción persona-ordenador (IPO, en español) como el de una “disciplina que no es ni el estudio de los seres humanos, ni el estudio de la tecnología, sino más bien, el puente entre ambos” (Winograd en AA. VV., 2011: 3). Es decir, aquel campo epistémico donde se estudia cómo se plantean, elaboran y aplican los sistemas

informáticos interactivos a las personas y a su modo de mediar en línea en cualquiera de sus dimensiones: estéticas, técnicas, lingüísticas, políticas, económicas y culturales.

De acuerdo con lo que desplegaremos para este artículo –que abordará el estudio de caso de un trabajo colaborativo de investigación y producción en arte y tecnología aplicada, un emprendimiento colaborativo posdisciplinar de artistas de la performance, la multimedia e ingenieros electrónicos que sortea las dificultades de la programación, el hardware y la accesibilidad a Internet–, se analizan dos momentos determinados por la pandemia y su consecuente aislamiento.

En este punto, creemos pertinente aclarar que la producción académica desde la interdisciplinariedad puede únicamente encarnar el desarrollo profesional en dos o más disciplinas. Esto no es lo equivalente a la posdisciplinariedad que prevé la construcción de nuevos objetos de estudio. Se trata de incluir los conocimientos en un nivel de análisis que

pretende profundizar en el papel de la comunicación desde su pertinencia social, investigaciones y prácticas, sin renunciar a los aportes de las distintas disciplinas.

En este contexto, damos lugar a la presentación de un primer momento en el que distinguimos el proceso colaborativo iniciado en el año 2018 con el Grupo de Instrumentación Biomédica, Industrial y Científica (GIBIC)<sup>1</sup>, unidad de investigación del Instituto de Investigaciones en Electrónica, Control y Procesamiento de Señales (LEICI), dependiente de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) y del CONICET.

Nos interesa entonces, en este primer momento, señalar los objetivos procesuales que apuntaron a las formas de reapropiación concreta –que estas nuevas interfases permiten– sobre diferentes desarrollos, tales como el de la ingeniería electrónica vinculada a la rehabilitación médica, que estudia el procesamiento de las señales bioeléctricas emitidas por el cerebro y los músculos. “Las interfases hombre-

máquina (IHM), un término más general que ICC, también se basan en señales de EEG o de EMG e interpretan la voluntad del usuario o el efecto de la misma sobre sus músculos” (Guerrero, 2017: 8). Así, tras una serie de propuestas en pos de cruzar estos dos campos del conocimiento y de la praxis –performance corporal y tecnología biomédica– y dentro de su especificidad, nos apropiamos de una contextualización geomorfológica y subrayamos lo complejo y paradójico que subyace en los conceptos de corporalidad, espacialidad y conectividad actualmente.

Por su parte, hoy, la mayoría de los grupos de investigación científica y tecnológica centran sus esfuerzos en el procesamiento de la señal y en la clasificación de patrones. Sin embargo, todos coinciden en la importancia de investigar, a través de una mayor interrelación entre diseñadores y usuarios, por un lado, cómo poder sensar discretamente a un/a performer en movimiento; y, por otro, el desarrollo de técnicas de entrenamiento corporal basadas en técnicas de bio-retroalimentación (biofeedback), que

posibiliten a un performer generar nuevos gestos de forma fiable, un patrón de señal en función de su creatividad expresiva. Habitualmente, las características se extraen del tiempo o gráfico de los índices espectrales, pero el cerebro es un sistema caótico y algunas de ellas no efectúan ciertos supuestos, como la estacionariedad o la linealidad.

En ese mismo orden de ideas, recapitulamos como un segundo momento –directamente ligado a la emergencia sanitaria en el país que, entre otras cuestiones, determinó un aislamiento social preventivo y obligatorio, popularmente conocido como “cuarentena” – aquel que surgió de la necesidad de reprogramar el modo de trabajo, dado que el dispositivo WIMUMO<sup>4</sup> quedó en el laboratorio que está dentro de la Facultad de Ingeniería, y por lo tanto no se podía acceder a él.

En consecuencia, se comenzó a planificar la performance interactiva OSCuarentena 5, un proyecto de plataforma para performances en línea, en la que cada integrante actúa desde su residencia en



tiempo real. Se propuso desplegar una práctica corporal en las redes de Internet que vincule el micromovimiento gestual con un sistema de sensado bioeléctrico. Traducir y modelizar esta información dinámica a visuales y sonidos –utilizando dispositivos de comunicación inalámbrica a través de ondas electromagnéticas– permite al cuerpo casi inmóvil comunicarse sensitivamente con su entorno.

El plan original contemplaba la interacción, en un lugar físico, del equipo de medida de biopotenciales y de quienes interveníamos para generar el diseño corporal, la música y los sonidos, las visuales y demás herramientas multimedia; pero, frente al aislamiento obligatorio, se nos planteó cómo continuar en la virtualidad. Así es que, a través de la interacción de una tecnología llamada Open Sound Control (OSC) 6, se viabilizó el envío de información multimedia por Internet y en tiempo real; se logró, de este modo, replicar no solo lo que acontecía en el espacio escénico, sino también realizar varias presentaciones exitosas en jornadas y festivales

nacionales e internacionales con la performance OSCuarentena.

Si pensamos que esta investigación conjunta fue llevada adelante bajo condiciones técnicas mínimas, podemos afirmar que logramos instalar otra forma de organización territorial dentro de entornos de conectividad transitoria y emergente. En tal sentido, el título elegido para esta performance interactiva a través de Internet, OSCuarentena, deviene de conjugar este protocolo de comunicación en los medios disponibles con la situación de cuarentena o aislamiento preventivo y obligatorio en el cual se rediseñó.

En este contexto, las plataformas virtuales de comunicación están dando un giro a las manifestaciones artísticas digitalizadas que ponderan la relación entre información, datos sensibles y territorios en conectividad. Las transformaciones que han acontecido –y aquellas que siguen aconteciendo– en el plano productivo, tecnológico, del trabajo cultural y las relaciones de producción colocan a Internet como el espacio que ha

abierto una posibilidad de presencialidad, que permite a las propuestas de arte y de educación mantener el contacto de modo virtual. Paralelamente, potencian el cuerpo para poder interactuar en la distancia, en otro tipo de presencia virtual o de ausencia física. Siendo este contexto único, posiblemente sea una oportunidad para pensar estos otros formatos escénicos; y aquí la pantalla de las plataformas en línea es nuevamente la protagonista de una experiencia estética del linde y la dispersión.

### **Propuesta artística en esta nueva forma de vida**

*La desaparición del cuerpo en la virtualidad es comparable con la pérdida del aura en la época de la reproducción técnica. Cuando surgió el cine, Walter Benjamin consideró que al desaparecer la presencialidad se perdería la sublimidad de la experiencia. El arte se marchitaría con el cine, pues no podría captar el carisma presencial. Sin embargo, el cine creó su propio hechizo y se impuso como un nuevo arte completo y diferente.*

*¿Algo similar ocurrirá con la virtualidad como nueva forma de vida? Esther Díaz*

El artista se hace visible al dislocar el espacio donde cohabita con el espectador y debe, necesariamente, salirse de sí para interactuar con su entorno. No sabemos de dónde surgen sus pensamientos y su avidez, pero sí que las primeras evidencias observables de estos desempeños son las señales o potenciales de acción. Los organismos biológicos, como las células, producen potenciales eléctricos y dependen de ellos para transferir información. “Estos potenciales de acción son la herramienta básica de las células para procesar información en el cerebro y transmitirla en el sistema nervioso y los músculos” (Guerrero, 2017: 9); y, forman parte intrínseca de todos los movimientos, gestos y posturas.

La voluntad de una persona encuentra su manifestación y consecuencia última en acciones, en el movimiento de su cuerpo ya sea para accionar mecánicamente sobre objetos o para comunicarse oralmente. Este proceso nace en el

cerebro, se comunica a través del sistema nervioso y termina en órganos efectores (Guerrero, 2017: 7)

Los potenciales de acción son los elementos esenciales que, superpuestos, estipulan señales complejas como aquellas que controlan los movimientos puntuales, por ejemplo, de las manos o de la voz. Todas nuestras funciones son la derivación adyacente de una secuencia codificada de potenciales de acción. Del mismo modo, las señales eléctricas que acontecen bajo la piel –llamadas biopotenciales– se forman en el cerebro y se irradian por los nervios para alcanzar a los músculos y generar acciones motoras: el performer danza, gesticula, inhala y exhala, etcétera.

*Encerrado dentro de nuestra piel, hay un mundo de señales eléctricas, producidas por las células nerviosas para comunicar mensajes o por los tejidos de órganos como los músculos para coordinar acciones. Estas señales transportan información no solo*

*sobre el estado de salud del cuerpo, sino sobre la voluntad, las ideas y los deseos de la persona en quienes se originan (Guerrero, 2017: 1).*

Entonces la propuesta es rescatar y poner en valor esa maleabilidad sensorial que se disipa constantemente en el consumo tecnológico cada vez más alienante. Este proyecto performático plantea desentenderse del movimiento diseñado coreográficamente; y busca llegar a la intencionalidad del performer en un estado previo, simple, antes de que sus deseos sean preformados por sus capacidades y su contexto situacional. Enunciado de este modo, podríamos expresarnos y exponernos en un escenario de absoluta paridad con otros cuerpos en este mismo estado primordial. Poner en ejercicio reciprocidades creativas entre quienes son especialistas en tecnología y artistas sitúa a la performance interactiva como una práctica artística que posibilita la reciprocidad entre arte-ciencia, lenguaje

del movimiento-ingeniería electrónica y gesto expresivo-sensado bioeléctrico.

Esta performance interactiva OSCuarentena está diseñada de forma tal que para el espectador-usuario sea importante empatizar y entender cómo funciona el sistema del que está siendo copartícipe y, más importante aún, percibir cómo el performer se realimenta dentro de este a través de sus micromovimientos. Las acciones del performer abren nuevas posibilidades sonoras y visuales que pueden no haber sido consideradas anticipadamente.

El hecho de que pueda “escucharse y verse el micromovimiento” es factible gracias al sensado de partes del cuerpo; en consecuencia, cambia la forma en que el espectador experimenta el sonido y las visuales. Este sistema visual y sonoro está impulsado por eventos y datos generados por los componentes que sensan las coordenadas espacio-gestuales en relación ergonómica con el teléfono celular (acelerómetro, brújula, proximidad) y los efectos eléctricos de los músculos sensados por los electrodos.

Simultáneamente, el performer interactúa con este pasaje de datos junto al compositor sonoro y al diseñador visual, para crear una experiencia cinésica e inmersiva en la red de Internet.

Mediante un celular sostenido en las manos y electrodos colocados sobre algunos puntos de inserción de los músculos, se captan, por un lado, los movimientos periféricos de la articulación de los brazos, como aceleración y distancia; y, por otro lado, las señales electromiográficas (EMG) producidas por el impulso nervioso del músculo. Estos datos de ubicación y de biopotenciales serán resignificados generando sonidos e imágenes por computadora, convirtiendo así al performer en un instrumento audiovisual que incorpora –es decir, da cuerpo a– el sonido y la imagen con gestos mínimamente perceptibles.

Al involucrar la implementación de un sistema multimedia interactivo de sensado bioeléctrico para la exploración relacional, situacional y metafórica del movimiento o micromovimiento, este proyecto da impulso a la realización de

acontecimientos múltiples. Estos proceden de la materialidad de la acción corporal –al interactuar con los formatos electrónicos, multimediales o bien algorítmicos– a otras inmaterialidades que instalan la certeza de una transformación profunda de las condiciones de espacio y de tiempo, en consecuencia, de la percepción y del conocimiento de lo sensible.

En este sentido, las circunstancias que nos inquietan son las que pueden promover intercambios entre disciplinas puestas a articularse con objetivos teórico-prácticos. ¿Por qué? Porque se trata de conjugar la danza performance y la electrónica, donde se requiere una especificidad técnico-cognitiva “de personas bien entrenadas para instrumentar los medios establecidos por los investigadores, es decir, personal capacitado para la técnica” (Díaz, 2007: 133).

Estamos transcurriendo un espacio-tiempo de dispersión y, a la par, la reconstrucción posdisciplinar que logra la integración para crear objetos de estudio

relevante, pertinente. Por consiguiente, se evidencia que los conceptos de cuerpo y de performance, que aborda la práctica artística vinculada a las tecnologías, nos plantean reparar en otras formas de producción para el desarrollo de la subjetividad que implica cada vez más la mediación tecnológica (digital, electrónica y de la conectividad).

En la realización de una performance en interacción y colaboración con las tecnologías emergentes y en red, alternamos con una corporalidad simulada que desplaza a la persona antropocéntrica e incorpora los soportes, materiales y otros efectos sinestésicos excitados por la hibridación del componente corporal y su digitalización. Escindimos un único cuerpo para crear una doble permanencia en la que una y otra configuración pueden multiplicarse y complejizar las diferentes performances en las que interactúan. Podríamos especular sobre que “el objetivo final del cuerpo virtual es convertirse en el simulacro perfecto de la acción multisensorial del físico” (Ihde, 2002: 29).

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

### **Criterios escénicos en conectividad**

Numerosos espacios y salas en todo el mundo están inactivos, sin artistas y sin público. La suspensión mundial de todas las actividades en lugares públicos ha sacudido fuertemente a actores, bailarines, otros artistas escénicos y espectadores en aislamiento. Propiciamente, Internet ha abierto una posibilidad de presencialidad, al permitir a las propuestas de artes escénicas mantener las luces encendidas, virtualmente, al menos.

Este contexto es excepcional para pensar en otras formas, otros formatos. La capacidad de las propuestas artísticas para reinventarse a través de la tecnología no debe percibirse como una imposición del presente sino, más bien, como una herramienta técnico-expresiva extraordinaria. Por lo tanto, en el ámbito de las prácticas escénicas contemporáneas se está conformando una dramaturgia de código abierto o, en nuestro caso en particular, una performática entre redes digitales, plataformas de conexión y espacio físico.

La emergencia de las plataformas conectivas está dando un giro a las manifestaciones artísticas digitalizadas, a la popularización de nuevas aplicaciones tecnológicas que ponderan la relación entre información, datos sensibles y territorios posdisciplinares. En este sentido, las artes performáticas proponen desarrollar exploraciones de y desde los cuerpos en relación con acciones visuales, escénicas, sonoras, tecnológicas y conectivas a partir de teorías y prácticas actuales. Se trata de experimentar de forma inter- y transdisciplinaria para generar producciones e intervenciones artísticas híbridas para espacios múltiples, transitables y deslocalizados. En consecuencia, el cuerpo se instala desde la emisión constante de señales y se espera de él, fundamentalmente, producción material, emisión de información y predisposición a las prácticas multimediales.

La información, por una parte, proviene de las ondas cerebrales, haciendo uso de una electroencefalografía (EEG), y, por otra, de la actividad muscular inducida por electromiografía (EMG). Estas señales son

amplificadas, filtradas y digitalizadas con el objetivo de analizar los resultados en una computadora y en un microprocesador vía bluetooth. Estos dispositivos y sus interfases implementan un algoritmo que indica los niveles de actividad. A través de estos niveles y con las propias señales, se realiza el tratamiento de la información para darle la funcionalidad correspondiente al software que traduce y modeliza un paisaje visual y sonoro generado por el cuerpo en graduales expansiones y contracciones. Esto permite hacer un mapeo sistémico general que contempla el acopio del micromovimiento interno, que tiene importantes implicaciones en el objetivo final de esta investigación: aportar al diseño de un entorno visual y sonoro para que personas con movilidad reducida interactúen expresivamente.

En este sentido, y a partir de la investigación llevada adelante por los miembros del GIBIC7, se crea WIMUMO, un dispositivo inalámbrico capaz de medir la señal electro-fisiológica o biopotencial del cuerpo orientado hacia la performance artística.

*Para introducir las señales EMG y otras señales bioeléctricas a la práctica artística, de manera confiable y robusta, se llevó a cabo el desarrollo de un nuevo dispositivo electrónico, que es una especie de neuroprótesis no invasiva. Este dispositivo pretende ser un puente entre el mundo interno del performer (que se observa a través de sensores de biopotenciales y otras señales auxiliares) y el mundo de los artistas multimedia: hardware y software utilizados para crear música y contenido audiovisual, como Processing (<<https://processing.org/>>) y Pure Data (<<http://puredata.info/>>). Este dispositivo también debe ser portátil (pequeño, liviano e inalámbrico) para permitir la libertad de movimiento del artista en el escenario. Otra característica deseada es que sea fácil de usar y configurar, reduciendo la necesidad de asistencia técnica. El dispositivo desarrollado fue llamado WIMUMO<sub>3</sub> (Wireless MULTi-MODalacquisition platform), y es un sistema portátil y vestible compuesto por el circuito front-end integrado de cuatro canales biopotenciales (ADS1299-4) con conversores analógico-digitales (ADC) de*

muy alta resolución, un conjunto de cuatro (4) sensores EMG, un banco de energía externo de 5 V y una computadora de placa única (Raspberri PI Zero W) con Linux como sistema operativo y capacidades inalámbricas (Bluetooth y WiFi). La tecnología WiFi fue elegida para el WIMUMO debido a su mayor alcance respecto al Bluetooth. La computadora lee las muestras crudas de EMG de los ADC y las procesa para calcular la envolvente de cada canal. Estas señales envolventes y, opcionalmente, el EMG sin procesar, se transmiten a otros dispositivos en la red local para la generación de contenido audiovisual, utilizando el protocolo OSC (Open SoundControl), que es un protocolo estándar ampliamente compatible con el hardware y el software utilizados por artistas multimedia (AA. VV., 2020: 13).

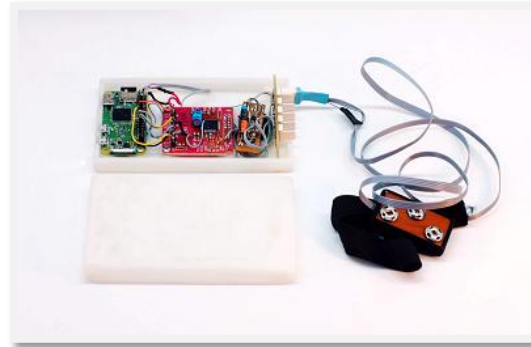


Fig.1 WIMUMO (Wireless Multi-Modal acquisition platform)

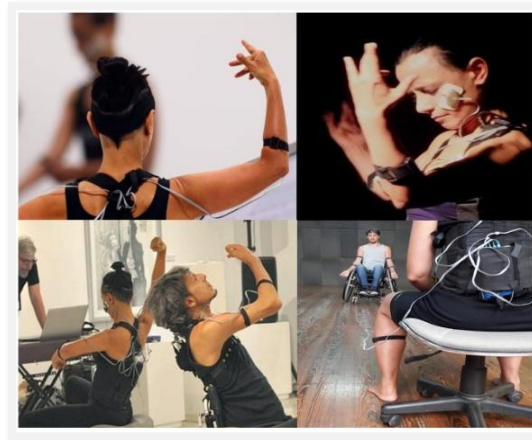


Fig.2 WIMUMO colocado en el cuerpo en actuaciones físicas

OSCuarentena es un proyecto de plataforma para performances en línea en la que cada integrante actúa desde su casa en tiempo real:

Alejandra Ceriani danza en su casa con su celular, generando señales OSC que son enviadas por Internet a la computadora de Alejandro Veiga, quien genera sonidos con Pure Data, y a la Tobias Albirosa, que produce imágenes utilizando Processing. Rocío Madou y Federico Guerrero, también operando desde sus hogares, se encargan del servidor OSC y de las comunicaciones sobre una red virtual que vincula a todos los actores. El desarrollo y la puesta en funcionamiento del proyecto se realizaron en forma virtual a través de distintas plataformas que fueron exploradas y evaluadas (AA. VV., 2020)7.



Fig. 4 Localizaciones para la performance OSCuarentena

Tal como se describe en el párrafo citado, se establece una proximidad poética no solo entre cada performer conectado a través de las pantallas, sino que se propuso sumar al público participante de la siguiente manera:

*Los movimientos y señales del cuerpo generados en un lugar se transmiten y producen sensaciones, música e imagen en otra parte, y todo se presencia en forma virtual [...]. En esta edición de OSCuarentena, puede participarse*

*accediendo a la transmisión en vivo por YouTube desde la computadora, celular o tablet: OSCuarentena + DRAH (<<https://youtu.be/qe8MwTL17Jo>>). Pero, si se dispone de un celular libre, recomendamos que, además de ver la transmisión de YouTube en la computadora, desde el celular ingrese al sitio [wimumo.ddns.net](http://wimumo.ddns.net) (puede escanear el código QR del video). Ingresando al sitio desde el segundo dispositivo, puede verse al mismo tiempo la transmisión principal, y recibir señales y vibraciones del cuerpo en tiempo real a través del sitio (AA. VV., 2020).*



Fig. 4 Pantallas en la plataforma Discord

Esa conexión sensorial en su estado ubicuo puede ser considerada como una nueva tendencia de las tecnologías de la información y la comunicación que integra los dispositivos como la computadora o el teléfono celular en el mundo físico, entremezclándolos discretamente no solo con la vida diaria, sino también con las necesidades afectivas de nuestra existencia cada vez más alienada. Recibir el latido del corazón de un extraño mediante el teléfono celular sostenido en la mano o apoyado en alguna otra parte del cuerpo invita a una experiencia en un entorno como Internet cada vez más sensible.

Como se adelantó en la cita, el desarrollo y la puesta en funcionamiento del proyecto se llevaron a cabo en forma completamente virtual, a través de distintas plataformas que fueron exploradas y evaluadas. Los espacios de este proyecto se definen como:

- Remotos: porque se realiza a distancia.
- Distribuidos: porque se produce en distintos lugares físicos.

- Convocantes: porque todo sucederá en un misma interactiva de experimentación virtual.

La escena –tanto física como virtual– emula los comportamientos y los hábitos que en general tienen los públicos que asisten a ver obras, performances o espectáculos teatrales. La fisicalidad es aquel lugar donde se halla cada performer y cada participante, ya sea conectándose desde su PC o desde su celular a una plataforma social que recrea las áreas escénicas desde donde tanto performers como público se congregaran virtualmente.

¿Cómo? Discord es una plataforma social que combina las funciones de otras aplicaciones (apps) y permite transmitir video y audio a través del pasaje de datos en realimentación sensorial. Esos datos se procesan por medio de la app Oschook (OSC: Open Sound Control), un protocolo de comunicaciones para teléfono celular que habilita compartir información musical en tiempo real, en una red de Internet. Discord hace posible, también, la creación de una “sala virtual” y una “sala

de espera”. Dentro de la sala virtual, cada performer, músico, visualista, etcétera, tendrá su pantalla. Desde la sala de espera, el público accederá a la sala virtual en el momento de “dar sala” de un canal al otro. Una vez que ha ingresado a la sala virtual, podrá ir interactuando y escogiendo variadas veces a cuál pantalla dirigir su atención.

Al mismo tiempo, si bien las aplicaciones y las plataformas sociales se han popularizado y han alcanzado a grupos etarios que tradicionalmente no estaban incluidos, se programa la conexión a través de Youtube Live; se genera así otro espacio, otra sala virtual que, si bien disminuye las posibilidades de interacción, aumenta la accesibilidad digital para presenciar en tiempo real el acontecimiento artístico.

Estas plataformas digitales dan cabida a las artes escénicas y provocan la metamorfosis de estas últimas. Este fenómeno de cambio y adaptación desplaza a otras prácticas y a otros espacios de relación que poco tienen que ver, a veces, con la idea clásica de

espectador o de representación. Sin embargo, es común que desde la perspectiva intermedial “desaparezca” el cuerpo presente o el espacio físico; asimismo, nuestra conciencia tecnológica ha transformado el concepto tradicional del espectador en el ámbito escénico contemporáneo.

Desde las propuestas intermediales a las transmediales, se da lugar a una amplia tipología –observador activo, participante, cocreador, jugador o usuario– en la diversidad de manifestaciones de recepción de las nuevas conectividades. La interacción entre estas dos espacialidades –el lugar de confinamiento y el lugar ubicuo de conexión con otros confinamientos– produce una diversidad de diálogos y afecta directamente a los participantes-públicos de la escena actualizada en lo virtual. En este espacio lindante de las pantallas de las plataformas de conectividad, “la distancia entre nosotros y ellos, el yo y el otro, el arte y la vida, se hace borrosa e inespecífica” (Gómez-Peña, 2011: 499).



Por ello, el término “pantalla” –tan difundido para especificar gran parte de la producción, sentido estético y problemáticas multimediales en la escena tecnológica– se utiliza tanto para designar el aparato técnico y teórico como el objeto. El vaciamiento de la geometría de la pantalla conduce a evidenciar, como señala Alberto Caballero, “la materialidad de la imagen, e introducir su inmaterialidad, o también podemos decir su materialidad lumínica” (2011: 13). Por su parte, Eduardo Russo agrega, con relación a su funcionamiento, “no se trata tanto de dar a ver, sino de convocar a mirar” (1998: 192).

La pantalla se manifiesta como clave de la mirada y como objeto que recibe luz, pero que, también, es luz y es espejo y, de igual forma, convoca a un adentro y un afuera. Un espacio y otro, indicará Gastón Bachelard, son “íntimos, están prontos a invertirse, a trocar su hostilidad. Si hay una superficie límite entre tal adentro y tal afuera, dicha superficie es dolorosa en ambos lados. [...] En este drama de la geometría íntima, ¿dónde hay que habitar?” (1997: 256).

Aquí es interesante no perder de vista esta idea de la individualización del sujeto expectante. Según Arlindo Machado, “Todo el material perceptivo termina por depositarse en el espectador, como si este fuese una segunda pantalla” (2009: 87). Por ende, los medios instituidos sobre la base de la computadora están promoviendo nuevos desplazamientos en los regímenes de la percepción. La escena en conectividad formula la posibilidad para la metamorfosis de las dimensiones habituales debido, principalmente, a la potencia de desbaratar la concepción de unidad espacial, y coloca al performer y al público en copresencia virtualizada.

Esta metamorfosis –ligada al cuerpo– ha experimentado con más afinidad el devenir de los valores ontológicos de las artes presenciales. Es decir, la tecnología construye, integra y conceptualiza un espacio virtual, metafórico y múltiple; un tiempo real, virtual y sincrónico, junto a una corporalidad inmaterializada, no presente; confluye todo a través de “una interfaz que soporta la imagen videográfica y/o la telemática a la copresencia entre actores y espectadores

[...] convirtiendo el tradicional binomio en aquí, allí y ahora” (Zorita Aguirre, 2018: 507).

### **Metodología para un sistema remoto y distribuido**

Este proyecto performático de investigación interdisciplinar se propone realizar un proceso de experimentación basado en la participación entre diferentes áreas de prácticas de conocimiento (artes sonoras, escena contemporánea, performance experimental, diseño multimedia, ingeniería electrónica e informática). Su objetivo principal es desarrollar un sistema remoto y distribuido de dramaturgia escénica emergente, basado en herramientas de acceso gratuito global.

La investigación antecede a la situación de aislamiento social y obligatorio, viene desarrollándose desde el año 2018, con la performance llamada Bioperformance

inclusiva. Implementación de sensado bioeléctrico para la exploración poética del micromovimiento. Para ello, se creó un equipamiento de sensado denominado WIMUMO y se realizaron varias presentaciones.

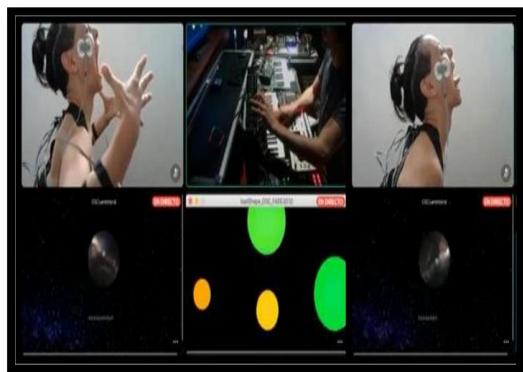


Fig. 5 Participación en la Muestra Virtual “Arte Accesible en la UNLP”

Como ya se adelantó, la imposibilidad de operar con el sensor bioeléctrico, puesto que permaneció dentro del laboratorio en la Facultad de Ingeniería, fue un factor determinante para generar el primer recurso que habilitara la continuidad del

proceso investigativo. A partir de esta situación, se configuró otro dispositivo que nunca se separa de nosotros: el teléfono celular. Se lo programó con el protocolo de comunicación Open Sound Control (OSC), para establecer cierto intercambio de datos entre las aplicaciones y los dispositivos para sincronizar procesos. Dentro del terreno de las instalaciones interactivas, localizamos el uso de distintos protocolos de comunicación ventajosos para poder sincronizar entre sí aplicaciones de software y de hardware.

El hecho de poder operar en red entre dispositivos nos permite distribuir los recursos y además facilitar la instalación física de los aparatos según sea preciso. Por tanto, la instalación de esta aplicación en el teléfono celular nos dio la posibilidad de emular algo de la manipulación del WIMUMO como interfaz. Así, el primer escollo fue superado. Un segundo problema para resolver fue la adaptación escénica de todo un grupo de personas que actúa a la par en un mismo espacio.

La aplicación Discord –plataforma para videojuegos– tiene un diseño que incluye características como pantalla compartida con muy buena calidad de imagen, baja latencia y una infraestructura de servidor en la que pueden asociarse varias direcciones IP. Esto facilitó que los datos OSC pudieran ser compartidos –en el mismo instante– tanto por la programación de sonido en Pure Data como por la programación de visuales en Processing. Asimismo, dio lugar a crear un ambiente similar a un teatro: sala de espera para el público asistente y una escena, para habilitar el ingreso de un espacio al otro y poder presenciar la performance y dialogar o chatear después.

En suma, un renovado escenario digital-analógico puesto a funcionar a través de la ubicuidad de las pantallas, los algoritmos del software y de las plataformas en Internet. El procedimiento necesario para realizar la performance en streaming, y que corresponde a cada uno de los procesos técnicos según sea sonido, imagen y movimiento, y participación del público, es el siguiente:

### 1 - Datos web:

a) Conectar a Hamachi LogMeIn. Conectar a la red compartida WIMUMO.

b) Abrir la aplicación OscRouter desarrollada en Processing por el proyecto de extensión que recibe datos OSC desde la red WIMUMO (enviados desde lugares remotos vía internet, generados por un celular que ejecuta OSCHook).

### 2 - Visuales:

a) Abrir la aplicación OscReceive desarrollada en Processing por el proyecto de extensión que genera un espacio de trabajo con objetos en 3D, luces e imágenes. Esta aplicación recibe los datos procesados por OscRouter y reacciona a estos generando movimientos propios de las visuales diseñadas.

### 3 - Envío a salas virtuales:

a) Abrir Discord e ingresar a la sala de WIMUMO, aquí el usuario que reproduce las visuales es asignado como artista

dentro de la sala y cuenta con privilegios especiales a diferencia de los espectadores, como un canal de chat con el staff de trabajo de la performance para comunicación interna.

b) Abrir OBS y dirigir la captura audiovisual de Discord al canal de YoutubeLive que está en conteo automático hasta la hora de la performance, así el staff permanece “bajo el telón” hasta la hora de “dar sala”.

### 4 – Participación en la plataforma:

a) El público asistente que ya está en la plataforma Discord puede, una vez terminada la presentación, dialogar en tiempo real con los performers y otras personas presentes. Aquellos que asistan por YoutubeLive podrán hacerlo por chat escrito.

b) Toda la presentación es grabada desde las mismas plataformas, y posteriormente se puede reproducir en diversos medios y canales.

En todo este diseño, podemos observar que, en cuanto a lo metodológico, el objeto de estudio lo constituyen los procesos sensibles corporales en interrelación con las decisiones técnicas descritas siendo que, en sus aspectos no representacionales, nos lleva a preguntarnos: ¿cómo son percibidos ciertos hechos o procesos?, ¿por quiénes? y ¿cuál es el potencial que determinadas tecnologías mediáticas movilizan? Son sentidos como aquellos impulsos viscerales que pueden ser instintivos, y no siempre se pueden traducir a una definición cognitiva o discursiva. Evidentemente, tienen correspondencia con percibirse de modo corpóreo, no podemos interpretarlos únicamente como significados, representaciones, símbolos o signos, sino lo que un conjunto de medios y procesos electrónicos originan.

Los espectadores-usuarios interpretan procedimientos corporales, para identificar indicios no verbales, estados emocionales de formas colectivas de la sensibilidad, y por sobre todo, las trazas de lo tecnológico en cuanto a saber cómo

son, cómo comunican y de qué modos son aplicados. En este sentido, ¿seguiríamos pensando que el instrumento o dispositivo que articulamos en escena y en nuestras vidas cotidianas existe exclusivamente para ser reactivo y utilizarlo como una extensión más del cuerpo?

### **Hacia una estética del linde y la diáspora**

*... el fragmento no representa nada más que un punto que sobresale en una cartografía móvil. Está inmerso en una cadena y su significación depende en parte de la posición que ocupa en ella.*

*Nicolas Bourriaud*

Durante la temporada en aislamiento, han sido las aplicaciones de videoconferencias y reuniones virtuales las que han aportado los emblemas visuales y gestuales más identificables y manifiestos de esta pandemia. Una imagen que

sincretiza las circunstancias que aún estamos atravesando en cuanto a la comunicación y a la producción simbólicas es la colmena de pantallas que cada participante ocupa dentro de los espacios de diversas aplicaciones o programas en Internet.

La resultante de estas tertulias – comúnmente pobladas– entrevén los diferentes lugares desde donde se sitúa cada usuario y cada cámara con su encuadre, que recortan el espacio y componen unas figuras mayormente rectangulares distribuidas sobre el fondo de otro gran rectángulo. Se avienen nuevas arquitecturas para la mirada que comprometen mutuamente a otras intimidades, o como se denomina hoy, otras “extimidades” . Una colmena infinita y virtual. Una gran pantalla subdividida que recuerda la fachada compartimentada de una de las secuencias del filme *Playtime* , de Jacques Tati.

Una red de escenografías celulares – recortadas de lo cotidiano, de lo laboral e incluso de los escenarios de producción

cultural– conformó no solo una estrategia del adentramiento y la irrupción, sino un patrón de procedimientos compositivos conectados con las variables enmarcadas en estos habitáculos lindantes. En conjunción con esta descripción del espacio, abordamos, asimismo, el gesto corporal como potencial informador. Por su parte, Jaime del Val manifiesta sobre la estandarización de lo gestual que “Las interfases producen formas de pensamiento del cuerpo” (2009: 133), y afirma, a continuación, que lo que da entidad a la gestualidad es normalizar formas de relación en el “pensamiento mismo, entendido como el pensamiento encarnado de una conciencia corporal”. Una de las derivaciones de esta presunción es que las modificaciones que pueden observarse en nuestros gestos hacen “legibles” unos cambios existenciales que vivimos en el tiempo presente.

Otra consecuencia es que afloran, de continuo, gestos antes no observados, que proporcionan una clave para el desciframiento de una forma nueva de existencia. Según Juan Martín Prada, “a lo

largo de la última década, han sido tres las vías de mayor interés que, en relación con la cuestión del cuerpo, han seguido las prácticas artísticas vinculadas a Internet” (2015: 165). La primera y la segunda vía se refieren a las propuestas artísticas realizadas que han continuado profundizando en la idea del cuerpo como interfaz y como avatar. En tanto, la tercera vía tiene que ver con:

*... el giro hacia lo “real” que ha ido produciéndose con la consolidación de la web social. A nivel general, el interés por la virtualidad del cuerpo, por el potencial de su ser como “cuerpo de datos”, como apertura a una infinidad de posibilidades de ser en un contexto digital en red va perdiendo terreno frente a la imagen de un cuerpo real que se emplea ya no como avatar o sustituto, sino como fiel o concreta representación de una persona que quiere interactuar con otras personas, y que deben estar suficientemente “bien” identificadas corporalmente. Como ya hemos comentado, la red se ha ido liberando progresivamente de su*

*vinculación con el concepto de “virtualidad” cargándose de realidad, de imágenes de cuerpos que existen físicamente, signos de identidades concretas (Prada, 2015: 168).*

Estos cuerpos “bien identificados corporalmente” han podido conectarse extendiéndose en todas las sociedades del mundo a través de la globalización de la información y los conocimientos compartidos por la mediación de Internet. Asimismo, el cuerpo es el elemento motor y esencia de la creación en cuanto a performance se refiere. La corporeidad ligada a un discurso, a un conjunto de relaciones que la hacen posible, describe las vinculaciones de exterioridad por las cuales la creación artística se concierta, se revela y se plasma frente al público y con él.

De momento, vamos a concentrarnos más en la ontología y en el carácter de experiencia vital, dejando de lado los aspectos técnicos y materiales del caso de estudio que nos convoca. En este sentido,

nos cuestionamos si se ha logrado distinguir una nueva estética de la performance con estas interfases de la conectividad. Frente a esta circunstancia y valorizando positivamente el recorrido, volvemos a preguntarnos: ¿Qué puede acopiarse de estas experiencias estéticas?

En un entorno de dispersión, cada imagen y cada forma se suscitan de manera transitoria y son sustituidas prontamente por otras en el encadenamiento permanente y acelerado del consumo; por consiguiente, las representaciones corporales son transformadas continuamente en los movimientos individuales y colectivos.

Entonces, ¿qué prácticas sensibles se corresponden con el nuevo mundo simbólico de la diáspora mediática? Evidentemente, la metáfora en ciernes tiene un carácter emancipador porque pone de manifiesto el conflicto con la realidad, que requiere de la proposición de otra epistemología para pensar una estética de las prácticas corporales afectivas y de un nuevo repertorio para

abordar la morfología de la hipertextualidad del presente.

Al registrarse la modalidad de acción de la experiencia estética en términos de accesibilidad, el arte es tomado como modelo para identificar la realidad en sus nuevas condiciones ontológicas. Surge así la necesidad de restablecer la comprensión de las dificultades espaciales que enfrentan los procedimientos tradicionales de lo escénico y de evitar que los hábitos sobre los cuales fueron organizados y sustentados dichos modos obstaculicen un nuevo tipo de existencia en el mundo de los medios masivos. Estas operaciones se constituyen a partir de ciertos dispositivos prácticos ligados a un percibir situado.

La estética del linde –que denotamos por el formato de las plataformas de comunicación de Internet– más una materialidad y una dinámica producidas a través de la dispersión virtual podrían ser definidas a partir de los procesos de autoorganización. En condiciones de dispersión, las prácticas estéticas, en

tanto producción de regímenes de sensibilidad, no pueden presuponer la existencia de puntos de anclaje o de innovación. Disueltas las estabilidades, ambas disposiciones tienden a ser reabsorbidas por la dinámica de la superfluidad dispersiva, en la cual todo signo es reemplazado por otro, en una sucesión tan incesante como inconsecuente. Los procesos de autoorganización pueden funcionar entonces como condición de posibilidad para la actividad estética, y viceversa. En esa hibridación de prácticas, la producción de mundos sensibles y la producción de mundos materiales se entrecruzan, de formas experimentales, en los procesos de creación de los modos de vida contemporáneos. Tanto los anclajes configurativos como las innovaciones prefigurativas podrán formar parte entonces del repertorio de operaciones disponibles para el desarrollo de estéticas de la dispersión (Ingrassia, 2013: 11).

Por su parte, lo posdisciplinar –tomado como una forma de coexistencia que evoluciona los modelos universalizantes,

homogeneizantes, asimilacionistas, adaptativos, paternalistas, reproductivistas y esencialistas, entre otras tantas condiciones de los fenómenos históricos– brega por una estructura transversal. Esta transversalidad no pierde de vista las especialidades de un espacio que no está aferrado a ninguna disciplina, pudiendo de ese modo tomar lo más relevante y significativo de cada recurso epistémico, con el propósito de elaborar otros saberes y otras experiencias. Por tanto, y concluyendo momentáneamente, quedamos atentos frente a una realidad que intenta dissociarnos de nuestro espacio profesional constituido; sabemos que no estamos donde siempre estuvimos, sobre todo ahora en pandemia. La imposibilidad de una actuación física presencial ha irrumpido en todos los niveles de nuestra cotidianidad y ha generado otras condiciones, otras formas de encarar los proyectos escénicos, corporales e interactivos que focalizan hoy, más que nunca, en distintos significados relacionados con la otredad.

## Bibliografía

- AA. VV. (2011). Interacción persona-ordenador. España: Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en: <[http://openaccess.uoc.edu/webapps/02/bitstream/10609/76105/2/Introducci%C3%B3n%20a%20la%20interacci%C3%B3n%20persona%20ordenador\\_portada.pdf](http://openaccess.uoc.edu/webapps/02/bitstream/10609/76105/2/Introducci%C3%B3n%20a%20la%20interacci%C3%B3n%20persona%20ordenador_portada.pdf)>.
- AA. VV. (2020). “Señales bioeléctricas del cuerpo: de la ingeniería electrónica a la performance artística”. ¡Cuerpo, máquina, acción! Estudios sobre cuerpo, performance y tecnologías emergentes. Año 4 N.º 6. La Plata: Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata. Disponible en: <[https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=http://www.fba.unlp.edu.ar/e-performance/wp-content/uploads/2020/03/dise%C3%B1o-criani-e-perfo-6\\_3.pdf](https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=http://www.fba.unlp.edu.ar/e-performance/wp-content/uploads/2020/03/dise%C3%B1o-criani-e-perfo-6_3.pdf)>.
- Bachelard, Gastón (1997). La poética del espacio. España: Fondo de Cultura Económica.
- Bourriaud, Nicolas (2013). Estética relacional. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Caballero, Alberto (2011). “De la inversión de la pantalla. Peter Greenaway, de la imagen al cálculo”. En Gabriel Sasiambarrena (ed.). La mirada en la performance. Buenos Aires: edición independiente.
- Del Val, Jaime (2009). “Cuerpo común y guerra de los afectos. Coreografías globales y cuerpos en serie del afecto capital”. CIC. Cuadernos de Información y Comunicación 14. España: Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <<http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/viewFile/CIYCo909110121A/7222>>.
- Di Giusto, Yanina (2010). La experiencia estética en Gianni Vattimo. Tesis de grado. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires. Disponible en: <[http://repositorio.filo.uba.ar/bitstream/handle/filodigital/1109/uba\\_ffyl\\_t\\_2010\\_861744.pdf](http://repositorio.filo.uba.ar/bitstream/handle/filodigital/1109/uba_ffyl_t_2010_861744.pdf)>.
- Díaz, Esther (2007). Entre la tecnociencia y el deseo. La construcción de una epistemología ampliada. Buenos Aires: Biblos.
- Gómez-Peña, Guillermo (2011). “En defensa del arte del performance”. En Diana Taylor y Marcela Fuentes (comps.). Estudios avanzados de performance. México: Fondo de Cultura Económica.
- Guerrero, Federico Nicolás (2017). Instrumentación para neuroprótesis vestibles. Tesis de Doctorado. La Plata: Universidad Nacional de La Plata. Disponible en: <[http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/59568/Documento\\_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/59568/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=3&isAllowed=y)>.
- Ihde, Don (2002). Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo. USA: University of Minnesota Press. Disponible en: <<http://www.uoc.edu/dt/esp/ihdeo704/ihdeo704.pdf>>.
- Ingrassia, Franco (comp.) (2013). Estéticas de la dispersión. Rosario: Beatriz Viterbo Editora. Disponible en: <<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid>>

=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbnxjZWRhdmZhZHxneDoxNmFmNmRIMDYwMDg1ZWZm>.

Machado, Arlindo (2009). El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción. Buenos Aires: Gedisa.

Prada, Juan Martín (2012). Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual. Valencia: Editorial Sendemà. Disponible en: <[https://www.juanmartinprada.net/textos/Martin\\_Prada\\_Juan\\_Otro\\_tiempo\\_para\\_el\\_arte\\_2012.pdf](https://www.juanmartinprada.net/textos/Martin_Prada_Juan_Otro_tiempo_para_el_arte_2012.pdf)>.

Prada, Juan Martín (2015). Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales. España: Akal.

Russo, Eduardo (1998). Diccionario de cine. Buenos Aires: Paidós.

Zorita Aguirre, Itziar (2018). "Mutaciones del espacio escénico en la era digital". Arte Individuo y Sociedad. Madrid: Ediciones Complutense. Disponible en: <<https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/65437/4564456553109>>.

## Notas

1. El objetivo general del GIBIC es desarrollar e implementar técnicas de medida que permitan registrar variables físicas con mínima invasividad, es decir, sin alterar las condiciones previas a la inserción del sistema de medida. Nuestras investigaciones se enfocan hacia aplicaciones en instrumentación biomédica, instrumentación industrial y en dar soluciones a problemas específicos de instrumentación en experimentos científicos.
2. El objetivo general del GIBIC es desarrollar e implementar técnicas de medida que permitan registrar variables físicas con mínima invasividad, es decir, sin alterar las condiciones previas a la inserción del sistema de medida. Nuestras investigaciones se enfocan hacia aplicaciones en instrumentación biomédica, instrumentación industrial y en dar soluciones a problemas específicos de instrumentación en experimentos científicos.
3. IHM Interfaz hombre-máquina; ICC Interfaz cerebro-computadora; EEG Electroencefalograma; EMG Electromiograma.
4. WIMUMO es un dispositivo inalámbrico capaz de medir las señales eléctricas del cuerpo. La señal electro-fisiológica o biopotencial más conocida se ve en el electrocardiograma (ECG) que casi todas las personas se han hecho alguna vez, pero pueden medirse otras como las provenientes de los músculos (llamado electromiograma o EMG), cerebro (EEG), ojos (EOG).
5. Seleccionada y subsidiada en el Concurso Nacional de Actividades Performativas en Entorno Virtuales, Instituto Nacional del Teatro (INT). Enmarcada en el contexto de la emergencia sanitaria decretada por el Poder Ejecutivo Nacional, debido a la pandemia producida por COVID-19 y en lo normado por la Ley Nacional del Teatro N.º 24800. Ganadores por orden regional, N.º 62. Disponible en: <[http://www.inteatro.gob.ar/Files/actas/anexo\\_4b689843-cfda-457c-8605-185dcf021f6e.pdf](http://www.inteatro.gob.ar/Files/actas/anexo_4b689843-cfda-457c-8605-185dcf021f6e.pdf)>.
6. Open Sound Control es un protocolo abierto que define un formato de mensajes que facilita la comunicación entre dispositivos capacitados para recibir o enviar datos por medio de la red, como computadoras, sintetizadores de sonido y otros controladores multimedia.
7. Investigadores doctorados: Enrique M. Spinelli, Alejandro L. Veiga, Pablo A. García, Marcelo A. Haberman y Federico



- N. Guerrero. Estudiantes de doctorado: Valentín A. Catacora, Rocío Madou y Matías Oliva. Estudiantes: Pedro Parodi Ramírez y Rodolfo Agustín Disalvo.
8. Véase:  
<[https://labs.ing.unlp.edu.ar/gibic/?page\\_id=857](https://labs.ing.unlp.edu.ar/gibic/?page_id=857)>.
  9. Véase:  
<<https://labs.ing.unlp.edu.ar/gibic/?p=826>>.
  10. Véase:  
<<https://balletindance.com/2020/02/27/con-sensores-bioelectricos-bioperformance-inclusiva-en-la-plata/>>.
  11. Véase:  
<<https://labs.ing.unlp.edu.ar/gibic/es/publicaciones/proyectos-publicaciones-internas/proyecto-wimumo/>>.
  12. Véase: <  
<https://muestradearteaccesible.unlp.edu.ar/categories/performance.html>>.
  13. Algunos sociólogos y antropólogos consideran la extimidad una mutación de la intimidad. Básicamente se trata de mostrar de forma voluntaria y a conciencia ciertos espacios de nuestra vida personal en las redes sociales
  14. *Playtime* - Jacques Tati. Véase la escena de los apartamentos. Disponible en: <[https://youtu.be/JIzedZT\\_xXI](https://youtu.be/JIzedZT_xXI)>.

# CV

## Participantes 7° edición



Mág. Hojsgaard Luz  
[luzgestion@gmail.com](mailto:luzgestion@gmail.com)  
UNICEN

Profesora y Licenciada en Teatro (UNICEN) Magíster en Teatro (UNICEN), Doctorado en Artes – UNLP cursada finalizada con tesis en proceso de investigación sobre los modos de vinculación entre el arte y las nuevas tecnologías. Docente en la Licenciatura en Teatro (UNICEN). Integrante del núcleo de investigación Centro de Estudios de Teatro, Educación y Consumos Culturales (TECC-UNICEN)



Lic. Silvia Maldini  
[silviarte@gmail.com](mailto:silviarte@gmail.com)  
UNA

Artista. Docente. Investigadora. Sus proyectos artísticos conjugan artes escénicas con artes visuales, y experiencias con nuevas tecnologías. Licenciada en Artes Visuales (UNL) y Maestranda en Teatro y Artes Performáticas (UNA). Actualmente es docente en la Universidad Nacional de las Artes- Posgrado en Teatro de objetos, interactividad y nuevos medios y en el Celcit. Realiza obras de videoarte para obras teatrales, instalaciones y performances.



Prof. Carolina Ruy  
[trabajokaroruy@gmail.com](mailto:trabajokaroruy@gmail.com)  
UNA

Docente, Titiritera y Escenógrafa. Artista con diversas experiencias, premios, festivales, curaduría, conferencias y publicaciones. Trabaja como docente en las carreras de grado y posgrado en Artes Dramáticas de la UNA. Ha sido tutora y jurado de tesis. Investigadora de Proyectos de Investigación (ACyT- UNA). Estudia la Maestría en Teatro y Artes Performáticas en la UNA.



Mateo de Urquiza  
[mateodrqqz2@gmail.com](mailto:mateodrqqz2@gmail.com)  
UNA

Actor, director y dramaturgo. Su trabajo se centra en la multidisciplina como premisa y está atravesado por el problema de *lo político* del acontecimiento estético. Dirigió *Purgatorio* y *Céline no está solo* (2018) y participó como performer en *65 sueños sobre Kafka* (2020) y *Los nombres de los caídos en el conflicto sirio entre el 15 de marzo de 2011 y el 31 de diciembre de 2016* (2017). Hoy cursa la Maestría en Teatro y Artes Performáticas (UNA) y prepara el montaje de su última obra, *Ganas de vivir*.



Gerardo Cardozo  
[gerarcadozo@gmail.com](mailto:gerarcadozo@gmail.com)  
[www.operaperiferica.com.ar](http://www.operaperiferica.com.ar)  
UNA

Gerardo Cardozo egresó como actor de la Escuela Metropolitana de Arte Dramático. Continuó su formación con Guillermo Angelelli. Desarrolló su actividad en cine y teatro. Desde el 2002 da seminarios y talleres de actuación para actores en Argentina, España e Italia. Fue adjunto de cátedra de Ciro Zorzoli en la EMAD. A partir de 2019 participa en el ciclo Microteatro con Cecilia Meijide e integra el proyecto Ópera Periférica con el que realiza los proyectos *Neobarrosas*, *Barroco Furioso*, entre otros. En 2020 ingresa a la Maestría en Teatro y Artes Performáticas (UNA).



Lic. Gonzalo Monzón  
[gonzmonzon@gmail.com](mailto:gonzmonzon@gmail.com)  
UNA/UNLP

Profesor de Escenografía en la Facultad de Artes (UNLP) en las cátedras Taller Básico Escenografía 1 y 2, Taller Complementario de Escenografía, y Procedimientos de las Artes Plásticas. Estudios con Emilio García Wehbi, Norberto Laino y Gabriela Caregnato. Director escénico llevó a cabo la obra Lengua Cortada (2017), Esfera de Vapor (2018) en codirección con Laura Musso, y Furgón (2019) por el cual obtuvo la beca de creación del FNLA. En 2021 fue seleccionado por El Festival DanzAfuera con la obra Antroposceno.



Dra. Alejandra Ceriani  
[aceriani@gmail.com](mailto:aceriani@gmail.com)  
[www.alejandraceriani.com.ar](http://www.alejandraceriani.com.ar)  
UNLP/UNA

Artista performer, investigadora y docente universitaria. Doctora en Arte y Magíster en Estética y Teoría de las Artes, Facultad de Artes, UNLP. Investigadora, Profesora y Licenciada en Artes Plásticas, orientación Pintura y Cerámica, UNLP. Trabaja en instalaciones interactivas con captura óptica de movimiento: Proyecto Speakinteractive y con sensores bioeléctricos Proyecto Wimumo; así como en otras colaboraciones escénicas y en Internet.



Prof. Paula Dreyer  
[dreyerpaula@gmail.com](mailto:dreyerpaula@gmail.com)  
UNLP

Profesora y Diseñadora en Comunicación UNLP. Actriz ETLP y bailarina EDCLP. Actualmente vive en Posadas Misiones donde trabaja como diseñadora e ilustradora en el Centro Cultural Vicente Cidade, es profesora en la Tecnicatura Superior en Actuación TESEA y dirige y gestiona Movimiento en Foco, un proyecto cultural independiente pensado para la difusión de la danza contemporánea y su relación con la tecnología y las diferentes disciplinas artísticas. Dirige el Festival Internacional de Videodanza MEF. Es secretaria de la Cátedra Libre Educación y Mediación Digital en UNLP.

# STAFF

Editorial e-performance

Calle 65 no 626 - CP 1900

La Plata, Buenos Aires, Argentina

[www.fba.unlp.edu.ar/e-performance](http://www.fba.unlp.edu.ar/e-performance)

[e-performance@fba.unlp.edu.ar](mailto:e-performance@fba.unlp.edu.ar)

**Año 5\_ N° 7**

## Responsables de la publicación

Alejandra Ceriani/[aceriani@gmail.com](mailto:aceriani@gmail.com)

Paula Dreyer/[dreyerpaula@gmail.com](mailto:dreyerpaula@gmail.com)

## Comité editorial

Luz Hojsgaard/[luzgestion@gmail.com](mailto:luzgestion@gmail.com)

Alejandra Ceriani / [aceriani@gmail.com](mailto:aceriani@gmail.com)

## Colaboran en este número

Gerardo Cardozo/[gerarcadozo@gmail.com](mailto:gerarcadozo@gmail.com)

Alejandra Ceriani / [aceriani@gmail.com](mailto:aceriani@gmail.com)

Luz Hojsgaard /[luzgestion@gmail.com](mailto:luzgestion@gmail.com)

Silvia Maldini / [silviarte@gmail.com](mailto:silviarte@gmail.com)

Gonzalo Monzón/[gonzmonzon@gmail.com](mailto:gonzmonzon@gmail.com)

Carolina Ruy/[trabajokaroruy@gmail.com](mailto:trabajokaroruy@gmail.com)

Mateo de Urquiza/[mateodrqq2@gmail.com](mailto:mateodrqq2@gmail.com)

## Diseño de cubierta, interiores y logo

Paula Dreyer / [dreyerpaula@gmail.com](mailto:dreyerpaula@gmail.com)

Todos los derechos reservados

**ISSN 2591-5398**

Facultad de Artes, UNLP

La Plata, Buenos Aires, Argentina, 2020

**¡CUERPO**

**MAQUINA,**

**ACCIÓN!**

El formato para referenciar esta publicación web con normas APA es el siguiente:

*Apellido, A. A. (Fecha). Título artículo. Título de la página. Lugar de publicación: Nombre de la página web. Dirección de donde se extrajo el documento (URL). Fecha de consulta (mes/año)*

Sitio:

<http://www.fba.unlp.edu.ar/e performance/>



Año 5 N° 7  
ISSN 591-539

ESTUDIOS SOBRE  
CUERPO,  
PERFORMANCE  
Y TECNOLOGÍAS  
EMERGENTES

*¡CUERPO,  
MÁQUINA,  
ACCIÓN!*

 — PERFORMANCE —