



UNC

Universidad
Nacional
de Córdoba



facultad
de artes



teatro

NOVIEMBRE DE 2022

Cuerpos Cyborg

problemáticas de la relación entre el cuerpo en
escena y la tecnología digital

Trabajo Final de Licenciatura

Brenda Pilatti y Emiliano Rodríguez

Asesora: Ana Ruiz



Universidad
Nacional
de Córdoba

Cuerpos cyborg:

*problemáticas de la relación entre el cuerpo en
escena y la tecnología digital.*

Trabajo Final de Licenciatura en Teatro

(Orientación: Actuación)

Estudiantes: *Pilatti Heltner, Brenda Estefanía y Rodríguez Avilés, Emiliano Leonel*

Asesora: *Ruiz, Ana*

Resumen

A partir de la advertencia del crecimiento y la expansión de lo digital en los últimos años, junto con la falta de espacios críticos/reflexivos y trabajos escénicos que se pregunten por las relaciones entre los seres humanos en la actualidad, su vínculo con la técnica contemporánea y los dispositivos de tecnología digital con los que estamos en permanente contacto; surge el deseo por emprender este Trabajo Final de Licenciatura.

El presente estudio tiene como objetivo indagar en la relación entre el cuerpo en escena y la tecnología digital mediante la creación de una propuesta artística que explora el vínculo entre los performers y este tipo de dispositivos técnicos, y un escrito que recoge esta experiencia y la desarrolla en diálogo con diferentes autores que han publicado material teórico y reflexivo en torno a dicha temática. Utilizamos la metodología de una investigación cualitativa y nos basamos en la observación de nuestra propia práctica, la experimentación y la descripción de los diferentes procesos creativos.

En este informe proponemos una revisión de ciertas categorías que resuenan con nuestro trabajo, como las de teatro tecnológico, tecnoescena y teatro posmoderno. También hacemos referencia a las nociones de performance, instalación y artes escénicas como ejes tanto de la creación escénica, como de la investigación. Más adelante reflexionamos brevemente sobre los términos técnica, tecnología y dispositivo, y nos enfocamos en la tecnología digital y en algunos fenómenos que caracterizan a esta era. Además, desarrollamos un apartado crítico en torno a la relación entre el ser humano y la tecnología contemporánea, centrándonos en las consecuencias de un uso excesivo de la misma. Finalmente arribamos al concepto de cuerpo cyborg, que define nuestra relación íntima (y casi carnal) con dispositivos como smartphones, tablets, o notebooks.

Todo este recorrido permite advertir las posibilidades que brinda la tecnología digital al trabajo escénico de los performers y a la obra de arte en general, junto con las limitaciones que impone. También evidencia las dependencias creadas en torno a ciertos dispositivos y las consecuencias negativas de un uso poco consciente de los aparatos tecnológicos por parte de la sociedad actual.

Palabras clave

Tecnología digital - Artes escénicas - Cyborg - Híbrido - Posmoderno

Índice:

Introducción.....	3
Capítulo 1: Tecnoescena y otros conceptos operativos.....	10
Capítulo 2: El trabajo escénico con tecnología digital.....	21
Capítulo 3: Cuerpos cyborg.....	33
Reflexiones finales.....	53
Referencias.....	60
Anexo I: Notas, bocetos y diseños.....	61
Anexo II: Registro fotográfico y audiovisual.....	69



Experimentaciones e improvisaciones en un garaje (Septiembre, 2021)

Introducción

Esta investigación, enmarcada como parte fundamental de nuestro Trabajo Final de Licenciatura en Teatro (UNC), nace como la última instancia de un largo trayecto formativo. Es para nosotros la culminación de años de clases, trabajos prácticos, parciales, recuperatorios, experiencias, producciones, ensayos, charlas, debates, discusiones, encuentros, desencuentros, llegadas, despedidas, y mucho más. Esta producción escrita, junto con la obra que titulamos *Tiempos posmodernos*, encuentran su origen en nuestras inquietudes como artistas-investigadores, y abren un camino a lo que esperamos sean muchos más años de aprendizaje, trabajo y arte escénico.

Uno de los motores que nos impulsó a encarar esta investigación fue reconocer el avance de la tecnología digital en la última década y los cambios que esto ha producido en la sociedad. Consideramos que dichos avances no se están viendo reflejados en la producción teatral cordobesa contemporánea. Observamos una vacante no solo en cuanto a la incorporación de dispositivos digitales y nuevos paradigmas teatrales; sino también una falta de reflexión artística sobre las transformaciones que la tecnología produce en la sociedad, y los problemas con los que nos enfrentamos día a día en esta nueva era digital post-pandemia.

Al mismo tiempo, reconocemos los esfuerzos aislados de grupos y creadores locales, de diferentes generaciones, que están en sintonía con este tipo de búsquedas y lenguajes integrales. Gracias a este trabajo nos hemos contactado con artistas digitales, desarrolladores web, artistas visuales, diseñadores gráficos, músicos, performers y técnicos que comparten nuestra mirada de una escena que se interesa y se vincula con los avances tecnológicos de su tiempo y los resignifica por medio de la creación artística. En este sentido, se destacan particularmente los artistas visuales y audiovisuales, a diferencia de los artistas escénicos que muchas veces nos vemos fuera de los circuitos y grupos que trabajan en estrecho vínculo con la tecnología.

Nuestro recorrido profesional y nuestra experiencia personal también nos inspira y nos impulsa a encarar una investigación de estas características. Nuestra visión de las artes escénicas como un hecho artístico que fusiona diferentes lenguajes y técnicas es una clave para este estudio. De igual manera lo son los contactos directos que hemos tenido con dispositivos de tecnología digital durante diferentes proyectos artísticos. Ya sea actuando en teatros con luces robóticas, cantando con micrófonos inalámbricos en altura, o asistiendo a mappings en las fachadas de edificios y sesiones de vjing; cada uno de estos eventos despertó la curiosidad y las ganas de continuar indagando en esa dirección.

También nos motiva a encarar este proceso de creación y reflexión, nuestras ganas de adquirir nuevas experiencias, conocimientos y herramientas. Nos interesa esta línea de

trabajo con recursos tecnológicos digitales, enfocándonos en su relación con el teatro y en las posibilidades que esta vinculación puede abrir. De esta forma buscamos también que la producción artística esté anclada en el presente y en la realidad; y que refleje, critique y problematice el contexto actual en el que vivimos. En este sentido, vemos al arte escénico como un motor capaz de brindar claves de lectura del mundo contemporáneo y tomar una actitud lúdica, creativa y crítica frente a la tecnología digital y a la realidad cambiante y en constante crisis de esta época.

Sobre la investigación

Nuestro estudio está enfocado en el trabajo con dispositivos de tecnología digital y su relación con los cuerpos en escena. Nos preguntamos cómo nombrar esta escena tecno-mediada e interdisciplinar, de qué manera incorporamos estos dispositivos tecnológicos a la escena y cómo se trabaja con ellos. A su vez, formulamos interrogantes en torno a dichos recursos digitales y su vínculo con los performers: ¿qué implica su incorporación para el trabajo del actor/actriz? ¿Qué posibilidades otorgan y qué límites imponen?

El tema de investigación comprende la relación entre el teatro y la tecnología en el presente y el uso de términos específicos como tecnoescena, medialidad, hibridez y teatro posmoderno. A esto se le suma la relación entre el cuerpo humano en escena y los dispositivos de tecnología digital, que abordamos basándonos en la idea de cuerpo cyborg.

Nuestro proyecto se enmarca en la denominación de investigación en artes, teniendo en cuenta la terminología expuesta por el autor Henk Borgdorff (2010). Este tipo de investigaciones se caracteriza porque no hay una separación entre sujeto y objeto, es decir, entre investigador y práctica artística, ya que ésta es un componente del proceso de la investigación y de sus resultados. Nuestro proceso de creación se basa en la experimentación escénica con dispositivos de tecnología digital, siendo esta práctica una importante fuente de material para la investigación que llevamos a cabo. De esta forma, generamos un entrelazamiento directo entre investigación artística y práctica escénica.

Por otro lado, este proyecto presenta las características de un estudio descriptivo y exploratorio, ya que recoge la información producida en las experimentaciones que llevamos a cabo y la sistematiza en diálogo con otros autores para exponer ideas y argumentaciones, sin entrar en análisis más profundos y/o comparativas con otras producciones o investigaciones artísticas.

Al mismo tiempo, tomamos como metodología los procedimientos de la investigación cualitativa, comenzando con una revisión bibliográfica y selección de material escrito sobre el tema que elegimos. Nos enfocamos en nuestra propia práctica y sus procesos artísticos y

creativos, mediante la realización de diferentes registros (notas, fotos, videos, bocetos, etc.) que luego revisamos para extraer consideraciones que sean útiles (tanto para la investigación, como para la obra artística en sí). Finalmente, una actualización periódica de las lecturas y los autores elegidos para este informe, produce una constante retroalimentación entre el trabajo de investigación y la práctica escénica, nutriéndose una de la otra durante todo su desarrollo .

Con este trabajo de investigación, pretendemos incentivar el debate hacia el uso de nuevas tecnologías en las artes escénicas y la relación simbiótica que puede establecerse entre ellas. Asimismo, con el proceso de documentación de la propuesta escénica, nos proponemos extraer conclusiones o ideas guías que sean de utilidad a la hora de encarar futuros proyectos creativos, ya sean propios o de otros colegas.

Creemos que la incorporación de tecnología digital en las artes escénicas contemporáneas es un tema que está en auge y que continuará expandiéndose, ya que brinda múltiples posibilidades, tanto a la puesta en escena como a actores y actrices. A su vez, queremos aportar al campo teatral nuestra visión de un arte escénico integrador, un teatro extensivo, que hace uso de recursos provenientes de distintos lenguajes que se potencian entre sí y enriquecen el conjunto.

Antecedentes y marco teórico

Como antecedentes de esta investigación, existen dos trabajos finales de Licenciatura en Teatro (UNC). El primero de ellos es *El tiempo pasa y nos estamos poniendo tecnos. Performance-multimedia* de Patricia Valdéz (2008). En este trabajo ella documenta su experiencia creando la escena con su propio cuerpo y un espacio sensibilizado con dispositivos tecnológicos. Además se propone fusionar diferentes lenguajes artísticos, como la danza y la performance.

El segundo trabajo final que seleccionamos se titula *Problemáticas emergentes en la puesta teatral contemporánea a partir de diferentes cruces disciplinares en paridad de competencias discursivas* de Agustina Márquez Sauad (2016). La autora expresa entender la puesta en escena como un montaje interdisciplinar en el que confluyen diferentes disciplinas artísticas, cada una con sus propias potencialidades discursivas. También reconoce a la tecnología como parte de la cultura contemporánea, y a su integración en los procesos escénicos como una posibilidad para que el teatro amplíe sus formas de creación.

En cuanto a la producción escénica, existen muchas experiencias artísticas y espectáculos que nos inspiran y en los cuales se destaca el trabajo con diversos lenguajes artísticos y la integración de nuevas tecnologías en sus puestas en escena. Nos gustaría mencionar la obra cordobesa titulada *Trílogo Filloy* (2019) de la Comedia Cordobesa.

Consideramos que el uso de las proyecciones y el lenguaje audiovisual como parte de la escena, y la incorporación de micrófonos y luces robóticas, la califica como experiencia teatral que trabaja en vínculo con la tecnología digital. A su vez, nos interesa la combinación de lenguajes durante el desarrollo de la propuesta artística. Los recursos audiovisuales se mezclan y dialogan con lo teatral, la música en vivo e incluso con momentos coreográficos.

Con motivo de lograr una mayor conceptualización y fundamentación en el desarrollo de este trabajo, así como también nutrir el proceso de composición escénica, trabajamos con diversos autores que han producido material teórico relacionado con nuestro tema de investigación.

El libro *Tecnopoéticas argentinas: archivo blando de arte y tecnología* (2012), editado por la doctora e investigadora argentina Claudia Kozak, nos ofrece información y reflexiones ordenadas alfabéticamente por géneros, subgéneros y conceptos. Dicha organización crea un mapa que nos ayuda a observar la terminología específica de nuestro tema de investigación y a describir con mayor precisión las problemáticas que desarrollamos más adelante.

Patrice Pavis en su *Diccionario de la performance y del teatro contemporáneo* (2016), asegura que a partir de 1990 la concepción del teatro sufre una transformación y un cambio considerable. Por este motivo, reúne una serie de términos y los define, poniendo en palabras las metamorfosis de las artes escénicas contemporáneas y reflexionando sobre ellas. La propuesta de este autor se convirtió para nosotros en un faro, que nos permitió movernos con más soltura entre las pantanosas aguas de un objeto de estudio tan vivo, efímero y en constante mutación como el nuestro.

Otra autora con la que trabajamos fue la doctora Claudia Villegas-Silva, que en su libro *Integraciones: nuevas tecnologías y prácticas escénicas* (2017), recopila una serie de acontecimientos escénicos de España y Latinoamérica que recurren al uso de nuevas tecnologías, y fusionan lo virtual con lo corporal como factor determinante de sus propuestas artísticas. Asimismo, hace un análisis de sus rasgos en común y características de producción, y nos brinda una serie de términos que nos sirven para contextualizar esta investigación.

El siguiente autor que incluimos en nuestro marco teórico es Eric Sadin y su libro *La humanidad aumentada* (2017). Aquí expone como, en la actualidad, somos testigos de una mutación decisiva en nuestro vínculo con la técnica, a la cual le damos el poder de guiar el curso de nuestra cotidianidad. A su vez, propone una serie de reflexiones sobre los fenómenos contemporáneos relacionados al ser humano y la tecnología digital. Dichas ideas, desarrolladas extensamente a lo largo de su ensayo, tuvieron un impacto directo en nuestra obra de arte escénico y también nos permitieron leer y analizar el fenómeno de la expansión de lo digital en la última década, y sus implicancias sociales y políticas.

El último texto que incorporamos es un ensayo breve de la doctora e investigadora chilena Valeria Radrigán que se titula *Hacia un teatralidad cyborg: estrategias de anti-resistencia medial*. En él, reconoce una mediatización expandida y de carácter masivo, producida por los dispositivos tecnológicos de la era actual. A esto añade una revisión y estudio sobre la teatralidad cyborg, que asume estos sucesos y genera fricciones y cruces constantes con las concepciones de cuerpo, espacio y presencia. Este paradigma de fusiones, integraciones y mezclas híbridas es uno de los ejes de nuestro trabajo, tanto escénico como de investigación.

Al material que presentamos anteriormente, lo complementamos con fragmentos de la disertación de Ariel Dávila y Christina Ruf titulada *Teatro y nuevas tecnologías: ¿Una relación conflictiva? Experiencias inmersivas, digitalidad e interactividad en la escena cordobesa*. Este video forma parte del ciclo Arte y nuevas tecnologías, organizado por la Maestría en Tecnología, Políticas y Culturas (UNC).

Finalmente, forman parte de esta investigación nuestras notas de ensayos, fotos, videos, capturas de pantalla, bocetos y demás documentos de escritura personal (presentes en el cuerpo del informe y en los respectivos anexos).

Guía de lectura

En el primer capítulo de este informe nos centramos en la problemática de cómo nombrar nuestra práctica escénica y qué la caracteriza. Proponemos una serie de conceptos y definiciones con las que se identifica nuestra búsqueda, para ayudar a esclarecer el proceso de composición e investigación artística. Esta precisión terminológica permite una mejor comprensión del texto en general y brinda los argumentos que sustentan muchas de las reflexiones que realizamos posteriormente. Con esta sección también abrimos el debate sobre la relación entre las artes escénicas y la tecnología y dejamos asentada nuestra postura al respecto.

El segundo capítulo introduce nuestra práctica y experiencia de creación escénica, así como también las problemáticas de trabajar la escena con dispositivos de tecnología digital. Al describir y desarrollar nuestros procesos, advertimos cuestiones que de otra manera se hubieran perdido, o hubiéramos pasado por alto. De igual manera, el esfuerzo por nombrar lo que hacemos y cómo lo hacemos, nos permite pensar y observar aspectos de la relación entre la escena y la tecnología digital que describimos y desarrollamos mediante la reflexión escrita.

En el tercer capítulo nos adentramos en el desarrollo de la idea de cuerpo cyborg, exponiendo diversas consideraciones sobre el tema y argumentando tanto con nuestra práctica escénica como con citas de diversos autores que forman parte del marco teórico

del presente informe. En este punto hacemos una disgregación de las dos voces que encaran este escrito y realizamos una síntesis individual que recoge aspectos de la experiencia personal con el trabajo en escena integrando dispositivos de tecnología digital.

En las reflexiones finales recuperamos las ideas centrales que desarrollamos a lo largo del informe de investigación e incorporamos algunas consideraciones a modo de cierre del estudio realizado. También incorporamos las vivencias de la última etapa de trabajo que comprende la presente investigación, es decir, los últimos ensayos y momentos previos al estreno de *Tiempos posmodernos*.

En el Anexo I añadimos notas, bocetos, diseños y otros escritos que realizamos durante todo el proceso de trabajo final. El Anexo II, por su parte, incluye un compendio del registro fotográfico y audiovisual que llevamos a cabo desde los primeros encuentros, hasta los ensayos generales.

De esta manera iniciamos nuestro recorrido, el inicio de un cierre de ciclo. Esperamos que nos acompañen en nuestra propuesta y que encuentren interesante (y ojalá también útil) algún elemento de nuestra labor. Sin más preámbulos, que comience la función.



Primeros bocetos de escenas en un garage (Noviembre, 2021)

Capítulo 1: Tecnoescena, teatro tecnológico y otros conceptos operativos

“Arte y tecnología han estado siempre estrechamente ligados; pero no todas las zonas del arte ponen de relieve esa confluencia”
Claudia Kozak (2012)

“El teatro como práctica cultural y escénica siempre ha estado vinculado a las tecnologías de su tiempo”
Claudia Villegas-Silva (2017, p.13)

“El teatro está imbricado siempre, desde su origen, con la tecnología”
Ariel Dávila (2022)

Teatro y tecnología

Hay algo en lo tecnológico que nos atrae, que nos fascina, que despierta nuestro interés y nos invita a imaginar nuevas posibilidades en la escena. Si bien nuestro recorrido profesional siempre ha estado marcado por experiencias con diferentes dispositivos técnicos, nunca nos habíamos detenido a pensar en cómo afectan a nuestra práctica, observando nuestro hacer artístico a partir de esta vinculación. El presente trabajo nos permite hacer ese foco, documentar el proceso, y describir nuestra experiencia en diálogo con el material teórico.

Diversos autores acuerdan en que la relación entre teatro y tecnología ha existido desde siempre. En un principio podrían parecer términos alejados, incluso opuestos, pero eso es tan solo una ilusión que responde a una concepción del teatro como algo antiguo, viejo o aburrido y a una percepción de lo tecnológico como lo nuevo, innovador e interesante. Nuestra visión se encuentra muy alejada de estos tópicos y estamos convencidos que en esta fusión, ambos elementos se complementan, devolviéndole actualidad, novedad y creatividad al teatro y aportando una visión lúdica, crítica y antropológica al fenómeno tecnológico actual.

En este capítulo nombramos algunos ejemplos de dispositivos y maquinarias presentes en la historia del teatro occidental, hasta llegar al presente. Luego nos adentramos en definiciones y categorías de prácticas escénicas que resuenan con nuestro proceso. Finalmente hacemos una revisión de algunos términos y conceptos que utilizamos en este informe y que nos ayudan a aportar mayor precisión a cada tema que tratamos.

Breve repaso histórico

Haciendo una revisión de algunos hitos de la historia del teatro occidental, podemos evidenciar el planteo de los autores que citamos al comienzo del capítulo y tener una visión más amplia de lo que sucede en el presente. La autora, Claudia Villegas-Silva (2017), establece que la historia del teatro está relacionada con las transformaciones tecnológicas que se produjeron en cada momento histórico, ya que siempre ha existido una relación entre teatro y tecnología. A continuación un breve recorrido con algunos de estos ejemplos.

En la antigüedad, los teatros griegos contaban con una construcción arquitectónica que creaba condiciones acústicas que permitían que todo el público pueda oír a los actores a pesar de encontrarse muy lejos, por lo que este tipo de teatros es considerado un dispositivo tecnológico en sí. También, utilizaban otros dispositivos técnicos como coturnos (zapatos que elevaban a los actores) y máscaras que contribuían a proyectar la voz y ampliar su alcance sonoro, a modo de parlante (Villegas-Silva, 2017). Otro elemento que empleaban eran grúas denominadas “Deus ex machina”, que colocaban a los actores en escena. Este recurso era a la vez técnico y dramático, sucediendo así una integración del dispositivo a la obra teatral. Actualmente este término se utiliza como metáfora para resolver la obra con algo impredecible.

Luego, podemos mencionar al teatro renacentista, donde se comienza a techar los teatros y surge un avance técnico fundamental que es la perspectiva: a través de la construcción de pasillos con puntos de fuga. También se comienza a utilizar otro tipo de iluminación, ya que al ser espacios cerrados era necesario emplear velas, mecheros a gas y candelabros (Cultura Córdoba Ciudad, 2022). Todos estos artefactos y maquinarias escénicas dan cuenta “tanto de la materialidad del teatro como de su carácter artificial y propiamente espectacular” (Kozak, 2012, p. 200).

La aparición del teatro a la italiana se produce junto con la burguesía europea. En esta época se realizan muchos avances técnicos relacionados con maquinarias sofisticadas, que se evidenciaban desde el inicio de la obra cuando se levantaba (o bajaba) el telón. A finales del siglo XIX, el teatro a la italiana creó una especie de “caja de ilusiones” que llevó a que se comiencen a pensar obras más realistas desde la dramaturgia (Cultura Córdoba Ciudad, 2022). Nos parece importante destacar cómo a partir del uso de avances técnicos fueron modificándose las poéticas del teatro, influyendo directamente en los autores y creadores escénicos. En este periodo, las tecnologías, “contribuían a crear un teatro más ‘real’ y más verosímil en función del actor, del escenario y la percepción de los espectadores” (Villegas-Silva, 2017, pág. 14).

Con el nacimiento de la luz eléctrica cambió el teatro para siempre. La iluminación permitió que se pueda ver mucho más lo que sucedía en la obra, por ejemplo los rostros de los actores, dando lugar a un teatro hiperrealista. También se apagó la parte de la platea generando que el público tenga que estar completamente enfocado en lo que sucedía en

escena (Cultura Córdoba Ciudad, 2022). A causa de esto, surge la cuarta pared, separando al público de la escena. Cambios tan radicales como estos no solo modifican la obra de teatro en sí misma, sino también la definición de teatro y la concepción social que se tiene de él en cada momento histórico.

Para finalizar con los ejemplos, Villegas-Silva (2017), nombra el advenimiento de las consolas eléctricas y las computadoras, que han transformado las salas, los escenarios, las obras teatrales y la recepción del público de manera más que significativa. Actualmente, las nuevas tecnologías van más allá, ofreciendo un amplio abanico de posibilidades a la escena y al trabajo del actor/actriz, pudiendo integrarse como un lenguaje escénico más.

Cabe resaltar que muchos de estos dispositivos y maquinarias fueron ideados y fabricados específicamente para obras teatrales, por lo que hablamos de una relación bidireccional en cuanto al arte teatral y los avances tecnológicos a lo largo de la historia. No solo el teatro incorpora o hace uso de tecnologías ya existentes sino que crea sus propios dispositivos y aporta al desarrollo de la técnica como área específica del conocimiento.

Tecnoescena, teatro tecnológico y teatro posmoderno

¿Cómo nombramos una práctica escénica enmarcada en una concepción de teatro integradora, que utiliza y refuncionaliza los avances tecnológicos de su tiempo para ponerlos al servicio del trabajo artístico? ¿De qué maneras lo hace? ¿Qué características tienen este tipo de propuestas? ¿Cuáles entrarían en esta categorización y cuáles no? ¿Qué criterios deberían cumplir? Estas son algunas de las preguntas que nos hacemos sobre nuestro quehacer artístico y sus características particulares. Durante el proceso de investigación encontramos que diversos teóricos han intentado dar respuesta a dichos interrogantes.

Las tecnopoéticas, según Kozak (2012), son obras, ideas, proyectos o programas artísticos que “asumen en cada momento el entorno técnico del que son parte y actúan en consecuencia” (pág. 8). Esta toma de conciencia de la realidad tecnológica de cada época y territorio particular debe, entonces, estar acompañada de un accionar que ponga en relieve de forma explícita, la confluencia entre arte y tecnología. Esto puede hacerse de diferentes maneras, no exentas de contradicciones.

Hoy en día, arte tecnológico, poéticas tecnológicas o tecnopoéticas, dialogan con el fenómeno técnico/tecnológico actual y ponen énfasis en los procesos de experimentación para traer variedad y novedad al campo artístico (Kozak, 2012). Esto ocurre porque dichas prácticas suelen hacer uso de las tecnologías más recientes y/o significativas de su época. También debemos tener en cuenta que existen muchos dispositivos tecnológicos que no se construyen con fines artísticos; por lo tanto, se experimenta con ellos, se los incorpora y se

aprovechan sus facultades en beneficio de una obra de arte. Este traslado es (en parte) lo que muchas veces provoca la novedad y la actualización de las formas ya conocidas.

En conclusión, por regla general, las tecnopoéticas utilizan y resignifican los avances tecnológicos de su tiempo en pos de la obra de arte. Sin embargo, existen otras formas artísticas que dialogan con su entorno técnico sin incluir los avances más novedosos, los más costosos o los más conocidos. Al respecto abogamos por una postura intermedia, que no exalte el progreso desmedido ni la búsqueda constante de la novedad e incorpore y aproveche, a su vez, recursos tecnológicos que aporten otras posibilidades en los procesos de creación artística. En nuestro caso, y como detallamos en capítulos posteriores, los dispositivos que utilizamos fueron aquellos que teníamos a nuestro alcance, con los que nos interesaba experimentar, y que poseíamos antes de iniciar el proceso de realización de nuestro Trabajo Final de Licenciatura.

Pasando a un término más específico, y siguiendo con la misma autora, la doctora Kozak (2012) propone nombrar como tecnoescena a las experiencias de arte escénico que se relacionan de manera estrecha con la tecnología de su época. Ella resalta las múltiples posibilidades que ofrecen los lenguajes y tecnologías sonoras, visuales y audiovisuales que convergen en la puesta en escena. Esta definición resuena con nuestro trabajo ya que se interesa y se ocupa del uso de nuevas tecnologías para la escena y observa que el mismo puede abrir otros horizontes creativos y posibilidades artísticas, a la luz de la integración de los diversos lenguajes escénicos y la incorporación de tecnología como un lenguaje artístico más.

En cuanto a este último punto, queremos nombrar a la autora Claudia Villegas-Silva y su libro *Integraciones: nuevas tecnologías y prácticas escénicas* (2017). En el mismo, emplea la expresión teatro tecnológico para referirse a un tipo de práctica escénica que recurre a las tendencias que utilizan “elementos de las nuevas tecnologías de su tiempo como componentes o factores determinantes de las producciones teatrales” (pág. 13). A su vez, plantea como punto de partida un concepto de teatro extensivo, que incluye varias prácticas escénicas e incorpora diversos lenguajes espectaculares.

La definición de teatro tecnológico se diferencia de otro tipo de teatros y tendencias, como el teatro virtual o digital, “en las que el ser humano es desplazado del centro y las tecnologías llegan a ser protagonistas” (Villegas-Silva, 2017 pág. 18). El teatro tecnológico plantea un uso fundamental de la tecnología, es decir, forma parte integral de la obra teatral (su sustracción cambiaría por completo el hecho artístico); sin embargo, estos recursos no reemplazan por completo al cuerpo del actor/actriz o performer, y tampoco son más importantes que otros lenguajes o elementos que componen el hecho escénico. Este aspecto es clave en nuestro trabajo, ya que el teatro tecnológico plantea una hibridación entre el ser humano y los dispositivos digitales, es decir, se suma a los demás dispositivos y

lenguajes escénicos, logrando nuevas potencialidades e imponiendo sus propios desafíos y limitaciones.

Con respecto a la legitimación de este género teatral, denominado teatro tecnológico, la doctora Villegas-Silva explica: “la validación o el rechazo de tendencias teatrales se vinculan con los cambios culturales”. Es por esto que en el pasado se ha evidenciado un rechazo por considerar a estas prácticas escénicas como teatro, y hoy en día, experimentan una mayor aceptación, debido a los cambios culturales y a la aparición de un nuevo contexto social producto de la pandemia mundial Covid-19. Este auge aviva los debates ya existentes y renueva la importancia de conocer y cuestionar los fenómenos de esta era tecnológica (tecnofílica y tecnocrática).

En este sentido, evidenciamos una revolución de la técnica/tecnología y una transformación colectiva en cuanto a su uso cotidiano, a partir del distanciamiento social y la imposibilidad de realizar encuentros presenciales durante largos periodos de tiempo. Debemos tener en cuenta que si bien dichos cambios no son una novedad de estos últimos años y se producen de manera disímil en los diferentes contextos sociales, se observa un crecimiento exponencial a nivel mundial de la tecnología digital y su irrupción en casi cualquier ámbito de la vida cotidiana. Más adelante desarrollaremos esta afirmación.

Retomando los límites de dicha categorización y sus diferencias con otros tipos de teatro, nos interesa hablar del teatro multimedia. Según Pavis, el término aparece en 1960, y hace referencia a espectáculos que utilizan algún medio electrónico (como el cine, el video, computadoras, proyecciones), integrando imagen, sonido, texto y tecnología informática (Pavis, 2016). Este tipo de teatro se presenta como un antecesor del teatro tecnológico, ya que si bien comparten ciertos elementos, el teatro tecnológico en la actualidad integra nuevos dispositivos de tecnología digital a los nombrados anteriormente (realidad virtual, drones, dispositivo kinect, dispositivos inalámbricos, etc.) y los fusiona con tendencias escénicas posteriores a la fecha mencionada (fuertemente influidas por la evolución de medios masivos como el internet y la web) y con otras nociones del cuerpo y de la escena en general .

Continuando con esta argumentación, resulta esclarecedor retomar la definición de Pavis de medio como “sistema de comunicación y de transmisión de informaciones” (Pavis, 2016, pág. 204). Si tenemos en cuenta cuáles fueron los soportes icónicos de dichos sistemas en el pasado (radio, televisión, fotografía, cine) y los comparamos con los actuales (internet, mensajería instantánea, plataformas de contenido digital, redes sociales), observamos la diferencia radical entre los medios de comunicación que caracterizaron una época pasada y los actuales. De esta manera, los conceptos de teatro multimedia y teatro tecnológico aluden a dos realidades totalmente diferentes. Esto no quiere decir que no

coexistan ambos sistemas de comunicación en el presente, pero solo el último caracteriza a esta nueva era digital y predomina en el mundo contemporáneo.

Existen también muchas diferencias entre el teatro tecnológico y el teatro visual o teatro de imágenes: para empezar, estos últimos no necesariamente incluyen nuevas tecnologías digitales (Villegas-Silva, 2017); además, en este tipo de prácticas escénicas muchas veces se excluye la palabra, en vez de integrarla, como propone la concepción de teatro que subyace el término que utilizamos como uno de los ejes de nuestro trabajo. En el caso del teatro tecnológico la palabra puede aparecer de múltiples formas: en formato escrito, hablada, cantada, fragmentada, proyectada, etc.

Siguiendo con las definiciones o categorías de prácticas escénicas en estrecha relación con la tecnología, Patrice Pavis (2016) en su *Diccionario de la performance y el teatro contemporáneo*, hace un análisis de la expresión teatro posmoderno. Tanto su definición, como sus características se relacionan con el trabajo escénico que encaramos con la obra *Tiempos posmodernos*, que no por casualidad comparte el mismo nombre que este término o tipo de teatro.

El concepto de posmodernidad atraviesa las prácticas artísticas sobre las que nos centramos en esta investigación, se relaciona directamente con el término “contemporáneo”, que no quisimos utilizar por considerarlo inespecífico y poco productivo a los fines de este trabajo.

Si nos centramos en una definición del término posmoderno, seguramente podríamos empezar describiendo su etimología: en la que el prefijo “pos” señala que se trata de algo que sucede “después de”, en este caso de lo moderno o la modernidad. Por tanto, la palabra posmoderno, hace referencia a aquello que es posterior a la modernidad y que se distancia de ella. Pavis (2016), rastrea la aparición de este término a fines de 1960 y enfatiza su uso como forma de separarse y enterrar a la modernidad e incluso a las vanguardias artísticas, pudiendo pensarse también como una posvanguardia.

Si bien los primeros usos de este término se remontan a décadas atrás, consideramos que el advenimiento y la evolución de la revolución digital, sumada a las profundas transformaciones producto de la pandemia mundial, provocaron un cambio de paradigma multisistémico que profundiza y evidencia muchas de las características con la que reconocemos a lo posmoderno. Hablamos entonces de un largo proceso, que inicia y se desarrolla hace años atrás, y que eclosiona y se expande de manera virulenta (valga la metáfora) en nuestros tiempos.

Con respecto al teatro, la posmodernidad se vincula con el posdrama (propuesto por Hans Lehmann), en donde “predomina la autorreflexión, la autorreferencia del creador sobre sí mismo y sus antecedentes artísticos y el reciclaje de formas y estilos anteriores”

(Villegas-Silva, 2017, pág 47). Lo posmoderno, al igual que el teatro posdramático, se preocupa poco por la búsqueda de la originalidad y en cambio recurre a la cultura pop, lo mainstream, el folclore, etc., como parte de un discurso propio que reinterpreta y recompone las obras citadas (prefabricación e intermedialidad) (Pavis, 2016). Esta hibridación de formas preexistentes, así como también la autorreferencialidad son aspectos que encontramos presentes en nuestra obra de arte escénico.

También se advierte un desplazamiento del lenguaje verbal hacia un lenguaje que integra más lo visual y otorga mayor importancia a lo sonoro (Villegas-Silva, 2017). Aquí juegan un papel fundamental los dispositivos tecnológicos, que sirven de medio para la transmisión de información mediante dichos lenguajes. En ocasiones la palabra ingresa en forma de imagen, proyectada o física. Estas posibilidades se suman a la de la palabra hablada, que en muchos casos convive con la revalorización del apartado visual y sonoro/musical del espectáculo.

En cuanto al espectador, en este tipo de estéticas se recurre constantemente a él y se lo implica en la construcción de sentidos, dándole libertad para interpretar y evaluar el espectáculo según sus propias experiencias, y formulando sus hipótesis personales. “El espectador es invitado a leer y descifrar solo lo que le guste, a escoger las alusiones y referencias que le convengan” (Pavis, 2016, pág. 279)

Pasando a la noción de relato en las prácticas escénicas posmodernas, se advierte una falta de conclusión y de linealidad en cuanto a los modelos narrativos (Pavis, 2016). Nos parece pertinente nombrar este aspecto ya que lo vemos reflejado en cuanto a los modos de narrar y el recorrido dramático de nuestra obra, no obstante, no profundizaremos sobre este tema en el presente informe.

La estética posmoderna se relaciona de manera estrecha con la noción de performance e instalación, de esta forma, se prefiere la puesta en vista y en sonido sin preocuparse por el sentido en una primera instancia o incluso antes de poner en juego los materiales existentes (Pavis, 2016). El abandono de una búsqueda inmediata de un sentido unívoco o definitivo a priori, permite que emerjan múltiples sentidos (y sentires) y abre nuevas posibilidades de construcción de lógicas y significados de una obra de arte escénico.

Ahora que hemos nombrado estos conceptos y revisado sus características, podemos observar que muchas de ellas encuentran sus bases en la cultura globalizada, los medios masivos de comunicación y también en los hábitos de consumo cultural y las estrategias de marketing de los mercados y las organizaciones involucradas en los procesos de producción, difusión y distribución de obras de arte escénico.

No debemos olvidarnos de la utilización de tecnología como parte fundamental de las propuestas escénicas que se identifican con estas categorías y etiquetas semánticas.

Como mencionamos anteriormente, muchos de los resultados artísticos de estos movimientos se obtienen gracias al uso de herramientas técnicas/tecnológicas.

Seguidamente, haremos otra breve revisión de términos específicos de nuestra investigación. En esta oportunidad, expondremos conceptos que atraviesan nuestra práctica artística y la cimientan o la influyen en gran medida.

Artes escénicas, performance e instalación

Cuando anteriormente mencionamos la noción de teatro extensivo que poseen las obras de teatro tecnológico, la tecnoescena y el teatro posmoderno, nos referimos a una concepción integral del arte teatral, que no está identificada exclusivamente con la representación, la escenografía o la danza; sino que se presenta como la síntesis de todos los elementos que componen el conjunto (Rosenzvaig, 2012). Es así que utilizamos el término artes escénicas como sinónimo de este tipo de teatro y con la intención de abarcar el amplio espectro de lenguajes y técnicas que forman parte de la escena.

Asumimos que la escena es un conjunto complejo de lenguajes artísticos con distintos códigos y distintas técnicas que, combinadas y ensambladas de manera consciente, pueden trabajar en conjunto y ofrecer a la creación escénica una amplia variedad de posibilidades de expresión, producto de estas mixturas.

En cuanto a la performance, la acepción de esta palabra es amplia y abarca contextos sociales y culturales no necesariamente artísticos; por ende, en este informe nos centramos en la performance como arte escénico, con sus características propias y elementos constitutivos. Esta última se relaciona directamente con nuestro enfoque del trabajo en escena.

Con respecto a esta noción, Villegas-Silva describe la performance como “un modo de expresión espectacular en el que el actor tiende a transmitir su propia existencia y, en consecuencia, utiliza una forma autobiográfica” (Villegas-Silva, 2017, pág 28). Estas prácticas artísticas, entonces, pondrían a la persona en el centro de la escena, produciendo un corrimiento de las nociones clásicas de personaje, drama y representación. El foco está en el cuerpo y la voz del performer, en lo que acontece y lo que hay, lo que ya estaba presente de alguna manera, antes de ponerlo en escena. La performance trabaja muchas veces con la identidad de los performers, no ignora las características físicas y la geografía personal de cada cuerpo, en efecto, es común que haga uso de ellas y las valore como material escénico.

Para Pavis (2016) se resume en la presencia, el cuerpo, la presentación y la intensificación. El performer no representa un papel, no imita nada, es el sujeto mismo de su presentación verbal y/o gestual. El arte de la performance es a la vez, el proceso de fabricación y el resultado final. Esta concepción funciona como parte estructural de nuestro

planteo artístico en la obra *Tiempos posmodernos*, en donde jugamos con la idea del actor/actriz y también con la del performer, integramos la concepción del personaje con la persona e incluso proponemos la indefinición o una zona gris entre ambos.

El término de performance artística y la revisión de sus características, pone de manifiesto que muchos aspectos que se consideraban parte fundamental de la escena teatral, en realidad responden a cánones de uno o varios géneros y a concepciones y convenciones específicas, que no tienen porqué estar presentes en toda obra de arte escénico. Esta visión amplia e integradora nos permite evidenciar dichas características, tanto de nociones clásicas del teatro, como de tendencias contemporáneas y no valorar a un género por encima de otro, sino ponerlos en contexto y analizarlos en perspectiva.

A modo de resumen, Pavis (2016) observa un enfoque particular que caracteriza al arte teatral en cada una de las últimas décadas: la búsqueda de la especificidad del teatro (años sesenta y setenta), la puesta en escena como sistema estructural (años ochenta) y la performance y performatividad (años noventa y dos mil). En nuestro trabajo observamos las influencias de este último enfoque y además una mixtura de otras maneras de concebir las artes escénicas.

Pasando al arte de la instalación, en donde los objetos se disponen en el espacio en función de lo que se pretende generar (Pavis, 2016), podemos relacionarla directamente con lo expuesto sobre performance, y también con las nociones de puesta en escena y recorrido dramático (narrativas).

Nos interesa dejar atrás la idea de la traducción de un texto dramático, en acción y sentido, por la invitación a pensar la materialidad sonora y visual y su instalación en escena, la forma en la que se muestra o exhiben los distintos materiales que la componen, cómo se relacionan con los demás elementos de la obra, que dinámicas proponen, que imaginarios suscitan, etc.

También destacamos la característica de la instalación como una obra de entorno (Kozak, 2012), es decir, que se piensa en función del lugar y el espacio en el que será montada. Esto es fundamental para integrar el espacio con la puesta en escena en el caso de las obras de arte escénico y para observar los vínculos entre el espacio y la disposición de los dispositivos de tecnología digital. La instalación además habilita el lugar de la experiencia sensible colectiva, de la interacción, participación o recorrido, de la interdisciplinariedad y de lo efímero. Durante nuestro proceso de creación de material escénico y de composición de la obra, tuvimos en cuenta algunos de estos elementos e indagamos en ellos y los usamos como guía para el trabajo.

Como cierre de este primer capítulo, advertimos que cada uno de los términos que hemos expuesto hasta ahora (junto con una aproximación a una definición para lograr precisión en cuanto a su uso) conforman una red de pensamiento compleja, que se

constituye como fundamento de un conjunto de prácticas artísticas y culturales a las cuales adhiere nuestro trabajo.

A continuación, procederemos a nombrar y describir nuestro proceso de creación artística en relación a estas nociones y enfocándonos en la problemática de investigación.



Ensayos en la "Casa del Futuro" (Junio 2022)



Ensayos en la "Casa del Futuro" (Junio 2022)

Capítulo 2: El trabajo escénico con tecnología digital

Un aspecto importante del problema de esta investigación es la pregunta sobre los dispositivos tecnológicos que incorporamos a la escena, de qué manera se integran con la propuesta artística y qué efectos producen. En este capítulo comenzaremos a describir nuestro proceso creativo y a indagar sobre las decisiones que tomamos y los modos en que la tecnología digital influye en el trabajo escénico.

Al respecto, reflexionamos sobre la importancia de la técnica en nuestra contemporaneidad, y el crecimiento exponencial que han tenido las tecnologías digitales en esta última década. Consideramos que las artes escénicas no deberían ignorar estos fenómenos que forman parte de la vida cotidiana ni generar resistencias a un cambio que ya sucedió, el advenimiento de otro paradigma de humanidad que ya no podemos detener, pero que podemos tratar de entender o al menos observar y criticar.

Ahora bien, si la humanidad se ha mimetizado con sus aparatos tecnológicos y hasta incluso creado dependencias y adicciones hacia ellos, también queremos poner de manifiesto estas problemáticas sociales y que formen parte de la escena. Creemos en un trabajo con tecnologías en escena que no esté exento de debates y contradicciones, por el contrario, nos interesa tomar una actitud lúdica y crítica frente a la realidad tecnocrática y ofrecer nuestro punto de vista como artistas e individuos de esta sociedad.

En el siguiente capítulo expondremos algunas de nuestras decisiones sobre el trabajo escénico en relación a la técnica/tecnología y los dispositivos que utilizamos. Luego nos adentraremos en la importancia de la tecnología digital y los fenómenos actuales en relación a ella que influyeron en nuestros procesos de creación artística. Por último, abordaremos las problemáticas emergentes que se manifestaron a partir del trabajo escénico en diálogo con los dispositivos de tecnología digital.

Técnica, tecnologías y dispositivos tecnológicos

Durante el presente informe hemos usado frecuentemente tres palabras que se encuentran íntimamente ligadas a nuestra investigación, nos referimos concretamente a los términos: técnica, tecnología y dispositivo. En ocasiones se utilizan como sinónimos, sin embargo, si las definimos podremos darnos cuenta de que se enfocan en aspectos o realidades distintas de un mismo fenómeno.

Toda técnica implica una serie de reglas, normas, protocolos, procedimientos o conjunto de ellos, que tienen como objetivo obtener determinado resultado (Kozak, 2012). Nos referimos a una visión procedimental que se relaciona con la producción y creación al mismo tiempo, un saber hacer que nos asegura o nos encamina hacia ciertas

consecuencias esperadas. En cuanto al ámbito escénico, se suele utilizar en singular para designar el conjunto de lenguajes que no son la actuación propiamente dicha (en especial sonido, iluminación y escenografía). “La técnica”, entonces, designaría una especie de área periférica que rodea al actor/actriz y que se dispone a partir de él/ella y de su accionar. Esta disposición, que responde y acompaña una creencia y una forma de hacer teatro, fue lo primero que nos propusimos cambiar. También en el teatro existe la acepción de la palabra “técnica” para nombrar el conjunto de conocimientos propios de una práctica sistematizada o una tradición o escuela particular; sin embargo, no es este el significado que nos atañe.

Durante encuentros y reuniones en los que compartimos ideas, charlas, mates, imágenes y videos, surgió el interés por hacer visible la técnica/tecnología para el espectador. Se nos ocurrió que para hablar de la técnica/tecnología y su relación con el ser humano en una obra de arte escénico, deberíamos llevar a la escena aquello que suele formar parte de la periferia y, por lo tanto, queda por fuera de ella. Fue entonces cuando comenzamos los encuentros llenando el espacio de aparatos (luces led, cables, una notebook y un mini proyector, un celular conectado a un parlante inalámbrico, etc.) y a manipularlos nosotros mismos. No había operarios/as o técnicos/as que nos asistieran, éramos nosotros mismos actuando y operando con las luces, sonido y proyecciones en el espacio (en una primera etapa, un garage amplio de paredes blancas).

Pasando a la tecnología, se enfoca en el uso de objetos o artefactos que permiten satisfacer determinadas necesidades. En ocasiones se utiliza en plural como sinónimo de dichos aparatos o dispositivos (Kozak, 2012). Teniendo en cuenta esta definición, un libro, por ejemplo, podría considerarse una tecnología (o incluso el cuerpo humano, con sus palancas y sus órganos).

El peligro de esta definición es justamente su planteo objetual, funcional y utilitario. Se interesa por la forma más rápida (y económica) de satisfacer una necesidad (real o creada) con un objeto a priori externo a nosotros mismos. Es por eso que considerar al cuerpo como una tecnología primaria es poner el acento en sus funciones y su capacidad para resolver problemas, sabiendo que la realidad del cuerpo humano abarca y comprende mucho más que eso. Al menos con esta consideración podemos empezar por explorar nuestro propio cuerpo y sus posibilidades, antes de sumarle la de otros objetos y comenzar a observar su interrelación.

La visión objetual y utilitaria del mundo es uno de los problemas más grandes que trae consigo el avance de la tecnología en la actualidad, y si lo combinamos con la necesidad creada por el capitalismo de tener cada vez más y mejores cosas, encontramos una de las posibles causas de la rapidez con la que los dispositivos tecnológicos en la actualidad quedan obsoletos y ya no cumplen su función tan bien como lo hacen otros más

novedosos (y más caros) que sus predecesores. Esto, a su vez, genera una enorme cantidad de desechos tecnológicos que no son para nada amigables con el medio ambiente y que se acumulan cada vez en mayor cantidad y con más velocidad. El efecto que se produce en los individuos por la veloz obsolescencia de la tecnología en la actualidad, es una dependencia hacia estos dispositivos y un aumento en la ansiedad, por no poder ir a la velocidad de las actualizaciones y los nuevos modelos que impone el mercado y la sociedad.

Esta temática de la basura tecnológica y la contaminación ambiental forma parte del contenido de nuestra obra de arte escénico, puntualmente en la escena de la “Jornada de Tecnología e Innovación”, en donde una científica viene a exponer los alarmantes resultados de su última investigación y un emprendedor busca fondos para la ejecución de un nuevo proyecto. En cuanto al final de la obra, buscamos reflejar a través de la proyección del árbol que va creciendo hasta volverse gigante y la melodía de arpa que lo acompaña, la posibilidad de una relación armónica con los dispositivos que utilizamos en la actualidad. Nuestra intención es simbolizar la posibilidad que tenemos de disminuir el impacto ambiental de las prácticas que mencionamos anteriormente y avanzar hacia un equilibrio sustentable.

Volviendo a la definición de tecnología, es un término demasiado abarcativo para los fines de este estudio, es por eso que nos centraremos en la tecnología digital, por ser la que mejor caracteriza esta era, y la que nos interesa observar e involucrar conscientemente en nuestros procesos artísticos. Aunque es común relacionar a la tecnología con el presente, a partir de la revisión de este concepto, hemos visto que engloba mucho más que los dispositivos (técnicas y tecnologías) que modelan el mundo contemporáneo (Kozak, 2012). Al respecto también suelen utilizarse las expresiones “nuevas tecnologías” o “tecnología de punta” para referirse a estos últimos. Si bien sabemos que dichas tecnologías no se inventaron recientemente, su carácter de nuevas se define en relación a la comparación con las de otras épocas y periodos anteriores. Aunque esta denominación no es del todo precisa, su uso se ha difundido en una multitud de trabajos académicos (como los que integran nuestro marco teórico) y además también se utiliza de modo coloquial, por lo que es útil a la hora de hacer referencia a las tecnologías digitales y afines.

Un dispositivo tecnológico, por su parte, supera la visión objetual y utilitaria de la tecnología en tanto se preocupa por los elementos, la organización y (por ende) la relación entre los mismos. Se encuentra presente en este término la idea de que el objeto es más que la suma de sus partes y se pregunta por su interacción. Es este punto el que nos interesa y con el que más trabajamos a lo largo de los ensayos.

En una primera etapa llenamos la escena de cables, de luces led y de proyecciones. Utilizamos la cámara de nuestros teléfonos para filmar algunos momentos de los ensayos y nos llamó la atención como en este espacio resaltaba la luz del sol que entraba por las ventanas. Fue entonces cuando nos percatamos que el contraste entre lo artificial y lo natural, lo real y lo virtual, el cuerpo y la máquina, creaba un conjunto que nos resultó atractivo. Este contraste se convirtió con el correr de los encuentros en una de nuestras búsquedas estéticas y en uno de los ejes que nos guiaron a través del proceso. Más adelante entendimos que las fronteras entre uno y otro son más bien difusas.

En este punto, los smartphones y las notebook seguían estando por fuera del centro de la escena, junto con el proyector. Lo siguiente que incorporamos fue un micrófono inalámbrico de vincha, que más tarde reemplazamos por un parlante portátil que incluía un micrófono inalámbrico de mano. La razón por la que hicimos esto fue por la practicidad.

El parlante al que conectamos el micrófono de vincha no era de la mejor calidad, y era muy pesado y difícil de manipular; mientras que el parlante portátil tenía mejor calidad de sonido, incluía el micrófono inalámbrico de mano (por lo que el receptor venía incorporado), y además añadía la posibilidad de utilizar algunos efectos básicos para modificar la voz (concretamente, la reverberación y el volumen de las frecuencias graves y agudas). Como resultado de este cambio notamos una mejora en cuanto a la escena del sujeto de prueba 2, modificación que partió de la técnica y que repercutió notablemente en el trabajo performativo. La escena mencionada incluye una canción original compuesta para la obra, cantada en vivo y con música grabada por el mismo performer.

Al mismo tiempo sumamos la música en vivo, ejecutada por uno de los performers mediante el uso de un sintetizador conectado a una notebook a través de un cable MIDI, y con sonidos sampleados por el software denominado Kontakt. Paralelamente complejizamos las proyecciones y las fusionamos, relocalizamos y/o recortamos mediante la técnica del mapping, que es posible gracias al programa Resolume.

Durante la última etapa, y motivados por nuestra asesora Ana Ruiz, ajustamos la disposición de estos aparatos tecnológicos que habíamos elegido y con los que habíamos estado creando la obra. Llevamos aún más la técnica al centro de la escena, colocando las notebooks y el sintetizador cerca de las proyecciones. El proyector debía mantenerse alejado por una cuestión técnica, la imagen no podía alcanzar las dimensiones necesarias si no existía la separación adecuada entre el dispositivo y el área proyectada. De esta manera llegamos a la disposición actual de los elementos de tecnología digital en la obra *Tiempos posmodernos*.

Este repaso cronológico por la selección de los dispositivos y su organización en la escena, nos sirve para evidenciar una parte importante del proceso de creación artística. En medio de estas exploraciones y ensayos fuimos creando material escénico e incorporando

música grabada y en vivo, textos escritos por nosotros mismos, vestuarios provisorios, y demás elementos.

Las grabaciones de video que realizamos con nuestros celulares, fueron de gran ayuda para recuperar y ordenar el material que habíamos creado. Durante los sucesivos ensayos, nos concentramos en repetir lo que nos interesaba de dicho registro audiovisual, partitizarlo, recortarlo, agrandararlo, reorganizarlo, entre otras decisiones. Con esto se evidencia que la tecnología digital jugó un papel importante no solo en la performance escénica, sino en todo el proceso de trabajo final.

Tecnología digital

Como mencionamos anteriormente, tecnología es un término amplio y demasiado abarcativo para los fines de este estudio. Por esa razón es que nos centramos en el uso de dispositivos de tecnología digital en escena y su relación con los performers. Además, entendemos que la sociedad actual en la que vivimos está en relación constante con este tipo de aparatos y que dicha vinculación afecta notablemente a su modo de vida y tiene consecuencias que nos interesa plantear y debatir, tanto en la escena como en nuestra investigación.

En la actualidad, la mayor parte del tiempo estamos rodeados por alguna forma tecnológica digital, y su uso está ligado a “la emergencia de nuevas concepciones de la realidad, de la existencia de nuevas realidades, y la coexistencia de realidades múltiples, virtuales y cibernéticas” (Villegas-Silva, 2017, p. 51). Esta incorporación de lo virtual y lo digital a la vida cotidiana y a la realidad física y material convencional, produce una imbricación que genera roces, hibridaciones e integraciones múltiples.

Si bien siempre nos hemos sentido atraídos a este tipo de tecnología, nuestra conciencia sobre su impacto social y político fue creciendo a lo largo de los años y eclosionó con la llegada de la pandemia. En esta época los debates sobre tecnología y artes escénicas pasaron a un primer plano y nuestra experiencia de vida, como la de muchos otros, se vio irremediabilmente tecno-mediada.

Lo que ocurrió esos años con las videollamadas, reuniones y clases virtuales, sumado a la información diaria sobre el estado del mundo que nos llegaba por medios digitales (en especial por nuestros smartphones y computadoras personales), tuvo como consecuencia la imposibilidad por nuestra parte de negar una realidad dominada por la mediación tecnológica digital. Fue esto mismo lo que quisimos plantear con nuestra obra *Tiempos posmodernos*.

Este título nos sirve para poner de relieve el cambio de paradigma que observamos y un cambio de era, el final y la agonía de muchas cosas y el nacimiento y el fortalecimiento

de otras. Esta nueva era, se encuentra íntimamente vinculada con la revolución digital a partir de la llegada y rápida expansión de los smartphones. Dispositivos inteligentes que cambiaron para siempre la vida y la corporalidad del ser humano. Sadin (2017) puntualiza en los procesos de portabilidad y miniaturización de los dispositivos tecnológicos, que incrementan su autonomía y ofrecen mayor movilidad al cuerpo humano que los utiliza. También señala la importancia de la proliferación de aplicaciones que son creadas para asistirnos continuamente, de forma dinámica y en tiempo real, es decir, al instante.

Dichos procesos favorecen también el crecimiento de la economía digital y el crecimiento exponencial de estas aplicaciones como forma de emplear los dispositivos móviles para una gran cantidad de tareas cotidianas. Es así que observamos la irrupción y la fusión de nuevas tecnologías digitales con nuestras actividades diarias y su presencia en casi cualquier entorno social. Todo esto produce consecuencias tanto positivas como negativas, que es necesario reconocer. Al respecto Sadin (2017) nos ayuda a entender nuestra realidad tecnológica por medio de dos nociones: la revolución digital y la digitalización expansiva de las existencias.

La revolución digital consiste en la conversión digital de numerosos segmentos de nuestra realidad, lo que provoca una amplia redefinición de ciertas condiciones fundamentales de la existencia (Sadin, 2017). Este autor advierte que dicha revolución no involucra descargar fácilmente música y películas o mejorar la comunicación; sino un conjunto de hechos tecnológicos, económicos y culturales que muchas veces pasan desapercibidos. Al respecto encuentra la razón de esto último en la creación de un sistema soft, es decir, blando, cuyo funcionamiento interno permanece oculto y encriptado.

Para entender la digitalización expansiva de las existencias, simplemente debemos pensar en las redes sociales digitales y en los perfiles (como se los denomina) que nosotros mismos creamos. Más allá incluso se encuentra la idea de un metaverso o realidad virtual múltiple, y otro tipo de concepciones virtuales de la vida que no nombraremos para no extendernos en el tema y desviarnos de nuestro enfoque.

Cuando hablamos de tecnología digital, su origen se remonta a fines del siglo XX, y se relaciona directamente con prototipos pesados y rígidos que se crearon durante la Segunda Guerra Mundial. En la actualidad, este tipo de tecnología ha crecido y expandido sus horizontes de manera exponencial. Sadin (2017) advierte un fenómeno de familiaridad con la inteligencia computacional y los dispositivos tecnológicos, en donde la comunicación fluida y la comprensión armoniosa de ambas partes se encuentra al límite de una relación intersubjetiva. A esta afirmación le añadimos el fenómeno de autoidentificación con los dispositivos de tecnología digital de uso personal (como por ejemplo tablets, notebooks y smartphones), que comienzan a formar parte de uno mismo y de su identidad, como una extensión de nuestro propio cuerpo. Configuramos su diseño estético y sus aplicaciones

para que correspondan con nuestros gustos y preferencias, los llevamos con nosotros a casi cualquier lado (incluido el baño) y hablamos de ellos como una extensión de nosotros mismos (por ejemplo cuando decimos: “me quede sin batería” en lugar de decir “mi smartphone se quedó sin batería”).

Otro de los fenómenos que analiza este autor es el de la duplicación digital del mundo, en donde lo real encuentra su equivalente digital o reflejo cifrado (Sadin, 2017). Se advierte una informatización continua y progresiva de las sociedades, lo que produce grandes consecuencias en nuestras existencias y en la vida cotidiana. Como ejemplo encontramos los bancos digitales, las aulas virtuales, las salas de chat, las aplicaciones de citas, etc.

Pasando a la relación entre tecnología digital y teatro, la doctora Villegas-Silva destaca que estos cruces pueden entenderse como una fuente de múltiples oportunidades de desarrollo y una influencia positiva en los procesos de creación escénica contemporánea. También hace referencia a la incorporación de tecnología digital en la escena como un medio de crítica hacia la deshumanización de la cultura y otras problemáticas inherentes a la nueva era digital (Villegas-Silva, 2017). Acordamos plenamente con esta postura y reconocemos nuestra labor artística en esa dirección, buscando las posibilidades creativas y expresivas que nos brindan los dispositivos tecnológicos con los que trabajamos, y a la vez criticando su uso desmedido por parte de la sociedad, la fatalidad de algunos discursos futuristas y la tecnocracia como método de dominación y exclusión sistémica. Se trata de conocer para criticar, de jugar e incluso hackear la tecnología, encontrarle otros usos y funcionalidades diferentes para los que fueron creados estos aparatos, como forma de resistencia y empoderamiento frente a los embates a los que nos vemos sometidos como individuos de esta sociedad tecnofílica.

Al respecto, Sadin (2017), no duda en afirmar que el trayecto del mundo del siglo XXI, está determinado por una soberanía digital, expresada en las computadoras como robots clarividentes con conciencias sobreinformadas y altamente racionalizadas capaces de recolectar y analizar una inmensa cantidad de datos, de cartografiar situaciones y de ofrecer en tiempo real soluciones pertinentes o ventajosas. Esta afirmación sustenta la idea de denominar a nuestra contemporaneidad con la etiqueta de “era digital”.

Problemáticas emergentes

En una etapa más avanzada de nuestra investigación, donde ya conocíamos las características del tipo de trabajo que nos propusimos realizar, dominamos la terminología específica y formulamos una postura crítica sobre nuestro objeto de estudio, comenzamos a

reflexionar a partir de ciertos fenómenos que se manifestaron a raíz de estos cruces y diálogos entre la escena y la tecnología digital.

Durante el proceso de ensayos, nos dimos cuenta que necesitábamos un tiempo de preparación adicional al que normalmente acostumbramos. Este tiempo era ocupado por la instalación, conexión, prueba de funcionamiento y manipulación de los aparatos electrónicos y digitales que decidimos sumar a la escena.

En ensayos posteriores, empezamos a notar que debíamos parar el ensayo porque un programa fallaba o porque no conectamos bien algún cable, o porque el parlante bluetooth no se conectaba a la computadora portátil. A los desafíos de mantener la concentración y el ritmo en la escena, debimos sumarle un trabajo en pos de evitar las fallas. Tiempo después decidimos hacer de estas fallas técnicas parte de la obra.

Estos errores, interferencias o fallas técnicas también se conocen como glitch, y pueden producir alteraciones visuales o sonoras interesantes para un artista. “Si en un sentido técnico un fallo es el resultado inesperado de un mal funcionamiento, en un sentido artístico, es otro camino a seguir para la creación, un camino de mutaciones con resultados inesperados” (Kozak, 2012, pág. 114). La decisión que tomamos en este sentido fue la de explotar e intensificar este elemento en la obra. Por medio de las visuales, proyectamos una pantalla de error, que es común cuando la señal no llega adecuadamente al dispositivo (aunque esto no esté sucediendo realmente). En cuanto al apartado sonoro, incorporamos sonidos de glitch descargados de internet y los utilizamos en vivo en diferentes momentos y los mezclamos con textos, canciones u otros sonidos.

En conversaciones posteriores a los ensayos nos dimos cuenta que nos sorprendía la facilidad con la que la tecnología fallaba, ya que existe un imaginario popular, alimentado quizás por las películas de ciencia ficción y por las empresas que fabrican dispositivos tecnológicos, de que los dispositivos como computadoras o tecnologías digitales no cometen errores, es decir, son infalibles e incapaces de equivocarse. Sadin (2017) rastrea en los orígenes prometeicos de la techné (técnica en griego) su concepción de don milagroso sustraído de los dioses para paliar la debilidad inherente a la naturaleza humana.

Al respecto de películas de ciencia ficción postapocalípticas, muchas de ellas aluden a la superioridad de las máquinas frente al ser humano, o a una rebelión por parte de robots contra la raza humana, es decir, quienes los crearon. Estos imaginarios, así como la falta de espacios donde debatir sobre el uso de la tecnología y su injerencia en la vida cotidiana, producen graves consecuencias sociales, de las que actualmente somos testigos. Por un lado existe la falsa creencia de que la tecnología simplemente viene a solucionar nuestros problemas o a facilitarnos la vida, sin pensar en las consecuencias que traen aparejados estos dispositivos y su afán de hacer todo más cómodo y confortable. Por otro lado, se

crean discursos fatalistas acerca del dominio de las máquinas y de su autonomía total del ser humano, algo que, como veremos a continuación, está lejos de ser realidad.

Contrariamente a esta creencia de revolución de las máquinas, la informática avanzada ha abandonado la utopía de la humanización de los aparatos por el “perfeccionamiento continuo del tratamiento informacional automatizado” (Sadin, 2017, pág. 21). Este enfoque es crucial para entender la relación utilitaria que se establece entre el ser humano y la tecnología digital. Es la acumulación de datos y la velocidad de los dispositivos tecnológicos actuales de analizarlos, ordenarlos o crear nuevos en tiempo real lo que permite el fenómeno casi predictivo de los sistemas digitales, que parecen conocer nuestros gustos y preferencias (a veces mejor que nosotros mismos) por esta acumulación de datos e interacciones. Esto a su vez, se va perfeccionando con cada nueva interacción y uso del aparato.

A la luz de estas observaciones, podemos reconocer este hecho como algo premeditado por las compañías y empresas encargadas de la fabricación y comercialización de dispositivos tecnológicos, creando la necesidad en sus consumidores a través de la exaltación de la función utilitaria y su impacto positivo en la vida productiva de las personas en la contemporaneidad. Si sumamos esto último a lo expresado anteriormente con respecto a la autoidentificación con la tecnología obtendremos como resultado la creencia de que una mejor y más funcional máquina me hace una mejor y más productiva persona.

En la obra *Tiempos posmodernos* abordamos el tema de la productividad y la utilidad relacionándola con el mundo del trabajo en grandes empresas. Por medio de la ironía y la sátira, buscamos realizar una crítica a ciertos comportamientos vinculados a esta problemática. Estructuralmente, la obra comienza de forma más lúdica y hasta naif, profundizando en las reflexiones y el tono general de la propuesta a medida que avanza. De esta forma, buscamos un paso gradual hacia una propuesta más intimista o interiorizada, que se adentra hacia el final en los sentimientos y pensamientos complejos y contradictorios de los performers.

El inicio de la obra plantea una sesión de vjing (creación y manipulación de imágenes a través de medios tecnológicos, proyectadas en tiempo real) y música en vivo sincronizada con las visuales. Nuestra intención es alejar al espectador lo más que podamos de la noción clásica de obra de arte escénico, al menos por un tiempo. Aún así, esta escena integra una multitud de elementos que se desarrollan a lo largo de la performance (pudiéndose leer incluso como easter eggs de la obra), algunos de ellos son: el planeta saturno, el edificio de la compañía, la figura humana cibernética, sonidos de glitch, etc.

El segundo momento introduce más al espectador en otro tipo de convención, donde se intensifican los elementos de representación y comenzamos a presentar el tono irónico y satírico que caracteriza nuestra obra. En este caso hablamos del problema de la energía y

de las fallas en el sistema. A modo de crítica velada sobre el debate de las energías limpias, verdes o renovables, la escena plantea el uso de la recarga de energía del edificio de la compañía mediante el movimiento de sus trabajadores, es decir, de la energía cinética. Esto también es un guiño hacia la explotación laboral y el problema de la productividad que mencionamos antes.

Focalizando en lo corporal, nuestra práctica escénica nos llevó a darnos cuenta de algunos gestos característicos de esta era digital que llevamos a cabo durante el transcurso de la obra. Por ejemplo en la escena de los trabajadores que están redactando un documento, donde encontramos la acción de escribir con el teclado (o tipear) como algo que nos interesaba explorar. Siguiendo esta misma línea en la escena del sujeto de pruebas 2, la acción de deslizar el dedo de abajo hacia arriba en el teléfono inteligente cumple la misma función. Si pensamos en estas dos acciones, vemos que tienen en común la importancia de las manos, y en particular de los dedos, como forma de interactuar con el dispositivo tecnológico. De esta manera, lo digital puede hacer referencia a los dígitos, o también a lo relacionado con los dedos.

Desde un principio, nuestra intención fue trabajar con la tecnología en la obra como un lenguaje artístico más. Nos interesa indagar en la polifonía de lenguajes artísticos que, como mencionamos en el capítulo anterior, es una característica fundamental de las artes escénicas. Esta concepción nos permite enfocarnos en la interacción de los diferentes lenguajes y, en cuanto a la performance, propicia la interacción y el diálogo constante con las luces, los sonidos, y las proyecciones. Esto se produce porque son lenguajes que operan en vivo, es decir, que por más que se ensaye todo el conjunto, lo que ocurre en escena al momento de la presentación es único e irrepetible.

A este último aspecto lo potenciamos a partir de aumentar en ciertas partes de las escenas, y en elementos particulares, el grado de indeterminación. Así nos abrimos a la posibilidad del juego, a la improvisación y a la escucha activa durante toda la puesta en escena. “La indeterminación está asociada a la exploración, a la búsqueda de nuevas experiencias” (Kozak, 2012, pág 108). Un ejemplo de esto es la decisión que tomamos con respecto a la entrada de algunos temas musicales en la obra. Acordamos no ponerlos siempre en el mismo momento, sino variar su inicio según como vaya sucediendo la escena, sabemos qué tema va sonar y que sonará en algún momento, lo que no es seguro es cuándo.

Esta escucha que mencionamos se relaciona a su vez con la observación y la noción de experimentación, entendida como una búsqueda constante, una actitud de prueba y reflexión sobre los resultados obtenidos. Este encuadre del trabajo escénico atraviesa toda nuestra investigación ya que es una característica de lo experimental la

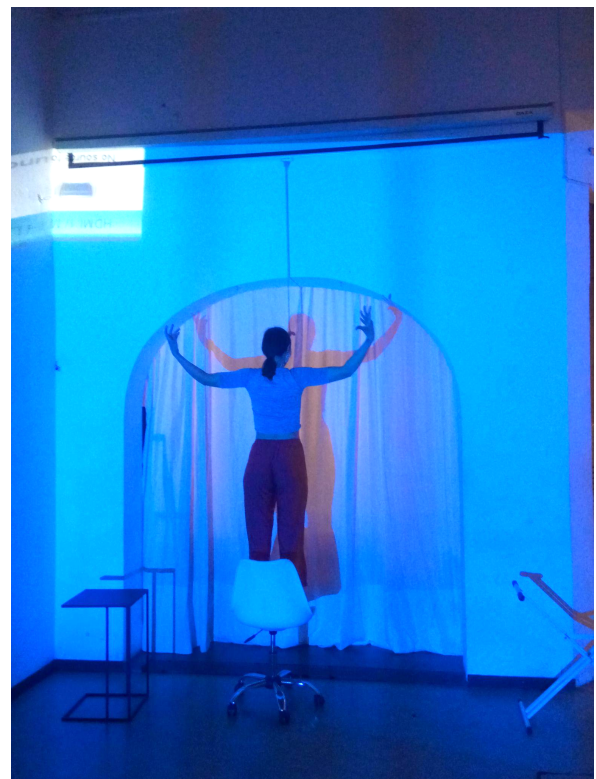
manipulación directa y la operación sobre ciertos materiales o ideas en vistas al descubrimiento de posibilidades formales y conceptuales (Kozak, 2012). Sobre esto queremos aclarar que en ningún momento vamos en búsqueda de la novedad, sino que experimentamos para generar una vivencia personal y empírica del conocimiento. Creemos que la originalidad de nuestro trabajo en escena radica en la individualización de las experiencias y en la constante retroalimentación que generamos con el material teórico para nutrir la obra de arte escénico.

En este sentido, reconocemos un trabajo concreto en relación a desviar a los dispositivos con los que trabajamos de su funcionalidad productiva original, hacia un uso creativo y artístico, en constante relación con el cuerpo en escena y los demás lenguajes de las artes escénicas. Es como si los dispositivos hicieran, al entrar en escena, un “giro sobre sí mismos, dedicados a exponer su propia condición” (Kozak, 2012, pág. 101). Esto quiere decir que al incorporar tecnología digital en una obra de arte escénico, además de ampliarse las posibilidades de creación artísticas, se reflexiona o se retratan aspectos de la vida social y la situación actual de la relación entre humanos y máquinas. De igual manera, al modificar el uso de este tipo de aparatos y extrapolarlos a la escena se evidencian aspectos que antes se naturalizaban y, por tanto, quedaban ocultos.

En cuanto a la noción de puesta en vista y en sonido a la que nos referimos en el capítulo anterior, encontramos en los dispositivos que utilizamos una herramienta para llevar esto a cabo. Particularmente las proyecciones y el mapping, junto con el sintetizador, micrófono, parlante portátil y notebooks. Con respecto a qué se pone concretamente en vista y en sonido por medio de los aparatos de tecnología digital, creemos que se relaciona con algo del orden de la imaginación, de los pensamientos e incluso del inconsciente.

Otro fenómeno de la contemporaneidad tecnológica que quisimos tratar en la obra es la intensificación de los procedimientos de vigilancia, favorecida por la ya mencionada digitalización expansiva de las existencias, que crea huellas virtuales dinámicas que permiten la elaboración de atlas comportamentales y relacionales (utilizados para la seguridad o el marketing) (Sadin, 2017). Esto produce que cada vez que usamos nuestros dispositivos tecnológicos digitales, se crean datos de lo que hacemos, que luego son utilizados (y vendidos) por las compañías que los crean, o que diseñan el software que funciona como interfaz entre nosotros y las máquinas.

De todas las problemáticas mencionadas anteriormente, sin duda la que más nos interesó desde un principio, y la que da nombre a este trabajo de investigación, es la relación entre la tecnología digital y el cuerpo en escena que analizamos a partir del concepto del cyborg. A continuación desarrollamos nuestras experiencias y observaciones sobre este tema, que constituye un eje fundamental en nuestro quehacer artístico.



Ensayos en Bastón del Moro (Septiembre 2022)

Capítulo 3: Cuerpos cyborg

Durante los capítulos anteriores hemos introducido la temática de la estrecha y constante relación de los aparatos de tecnología digital con el ser humano en el presente y las consecuencias de un uso poco consciente de los mismos. Como parte fundamental de nuestro trabajo escénico e investigativo decidimos experimentar nosotros mismos con la manipulación e incorporación en la escena de este tipo de dispositivos. Nos centramos en el trabajo escénico corporal en vínculo con los dispositivos mencionados para observar y describir las particularidades que observamos en cuanto a nuestro proceso.

Al indagar en este vínculo podemos detectar las posibilidades artísticas y creativas que abre el uso de dispositivos de tecnología digital y también sus limitaciones y las complicaciones que acarrearán. La fusión con el cuerpo en escena produce resultados ciertamente impactantes, atractivos, versátiles y singulares. Es una labor con sus propios desafíos y potencialidades, algunas de las cuales desarrollaremos a continuación.

En este último capítulo profundizaremos sobre la mediación de los aparatos tecnológicos que se relacionan directamente con el cuerpo del performer, como así también sobre la hibridación como proceso fundamental en nuestro trabajo final. Plantearemos la problemática del cuerpo cyborg y, finalmente, dividiremos las voces que encaran este informe para lograr una singularización de las experiencias y un enfoque y síntesis particular de los aspectos que desarrollamos durante el transcurso de la investigación artística y la creación escénica.

Medialidad e hibridez

Pavis define a los medios como “sistemas de comunicación y transmisión de informaciones” (2016, pág. 204). Esta nueva era digital se encuentra fuertemente asociada al crecimiento masivo de medios como el internet, las plataformas de contenido online, los dispositivos móviles, entre otros. Estos nuevos sistemas permiten una interacción mucho mayor en comparación con medios que caracterizaron épocas pasadas, como la radio, el cine y la televisión.

El desarrollo del internet permitió numerosos avances en cuanto a la creación y circulación de la información, en especial tras el advenimiento de la web. Su base se encuentra en la idea de hipertexto, o texto interactivo, en donde una escritura no-lineal permitía bifurcaciones en la lectura y saltos asociativos que moldeaban nuevas estructuras de lectura y escritura (Kozak, 2012).

Esta inmensa red de computadoras alrededor del mundo sumada a la invención de la red informática mundial conocida como World Wide Web “permite la publicación de

documentos compuestos de textos imágenes y sonidos, fáciles de navegar, vinculados entre sí” (Kozak, 2012, pág 177) y generados/actualizados en tiempo real. Esto nos posiciona frente a unos de los inventos más revolucionarios de las últimas décadas, con los peligros y las consecuencias adversas que esto implica.

Los medios de comunicación, por su parte, comparten con el arte su “capacidad para traducir bajo nuevas formas el conocimiento respecto del mundo que lo rodea” (Kozak, 2012, pág. 101). Podríamos, según esta autora, entender a los medios como metáforas que moldean el modo en que percibimos el mundo. Esto explica la afinidad que existe entre los distintos medios de comunicación y las artes escénicas, que comparten su capacidad de tomar distancia de los objetos y experiencias para volver sobre ellos y aportar un mayor grado de conocimiento. En consecuencia, los medios moldean nuestra realidad, del mismo modo que el arte la refleja y la transforma. La conciencia sobre este fenómeno nos permite una reflexión más profunda de nuestra injerencia en los entornos sociales en los que vivimos y nuestra responsabilidad ética como artistas en cuanto al vínculo de nuestras obras y producciones con los medios masivos y la cultura hegemónica o imperante en el contexto particular y según la territorialidad de cada artista o colectivo.

En cuanto a los procesos de mediación tecnológica en las artes escénicas, podemos decir que gracias a las cualidades propias del medio digital, las posibilidades del cuerpo se amplían, y el cuerpo mismo se expande mediante el uso de dispositivos que logran captar, para luego re-producir algunas de sus características. “El código binario permite reducir potencialmente todos los soportes (y fenómenos analógicos) a una materia común de ceros y unos, abriendo el campo de la experimentación a cruces antes impensables” (Kozak, 2012, pág 167).

Los micrófonos, por ejemplo, “toman” la voz, la convierten en señal digital y luego la reproducen y la amplifican/modifican, generando un abanico inmenso de posibilidades y consecuencias en la escena y su recepción. Lo mismo ocurre con una proyección de la filmación de un cuerpo, que registra primero la imagen, la digitaliza y la reproduce por medio de la luz que impacta en un cuerpo que la hace visible (en este caso, una pantalla blanca). En los ejemplos anteriores, se observa claramente el proceso de mediación de los dispositivos de tecnología digital, que producen otra presencia física; es decir, una reproducción del cuerpo que tiene entidad, pero que no es cuerpo humano real.

Mediante esta ejemplificación, observamos que muchas tecnologías cumplen la función de interfaz entre el usuario y un sistema digital, es decir, facilitan la interacción y la comunicación entre uno y otro. Este tipo de tecnologías responden a lo que se conoce como hardware. El software, por su lado, permite una gran cantidad de posibilidades y comandos según cada programa digital, y también poseen una interfaz gráfica que facilita su utilización.

Podemos afirmar, entonces, que la relación entre el humano y la máquina se encuentra mediada por un gran número de interfaces, e incluso el cuerpo mismo logra convertirse en una forma de comunicación con los dispositivos de tecnología digital por medio de gestos, comandos de voz, uso de huellas digitales, etc. “Los protocolos digitales, gracias a sus recientes aptitudes senso-reactivas, conversan de manera fluida con los humanos” (Sadin, 2017, pág. 24). Dichos protocolos se sofistican y se amplían constantemente, “se trata de la generalización progresiva de un ‘cuerpo interfaz’, que constituye ‘una inteligencia y sensibilidad comunes’ con las superficies y atmósferas interpretativas” (Sadin, 2017, pág. 25). Esto produce que usuario y dispositivo se acerquen tanto que genera un fenómeno de autoidentificación (como mencionamos en el capítulo anterior) con nuestros aparatos. Es decir, no los percibimos como algo externo y extraño a nosotros, sino todo lo contrario, como un objeto que forma parte de nuestra identidad y de nuestra forma de aprehender el mundo; debido, entre otras cosas, a estas fricciones y puntos de encuentro cada vez más desarrollados de la relación cuerpo/máquina.

En conclusión, la mediación puede referirse tanto a los medios de comunicación actuales, que moldean el mundo en el que vivimos y la forma en la que lo percibimos, como a la tecnología digital y el cuerpo humano transformado en herramienta para comunicarnos con los sistemas digitales.

Con esta breve reflexión pretendemos evidenciar la importancia de tener en cuenta los procesos de medición tecnológica en relación al cuerpo en escena. Existen también nociones como las de intermedialidad, re-mediación, transmedialidad y multimedialidad digital que no detallaremos, pero que también permiten pensar esta relación a la luz de los cruces e imbricaciones varias que se producen entre dichos medios. “Las tecnopoéticas contemporáneas son de hecho con gran frecuencia leídas a partir de su carácter intermedial; en ellas, en efecto, distintos medios y lenguajes interactúan de modo tal de construir híbridos, imposibles de ajustar a categorías preexistentes” (Kozak, 2012, pág 157-158).

Pasando a la idea de lo híbrido, en relación con el cuerpo humano, Sadin (2017) afirma que la humanidad actual se encuentra “hibridada con sistemas que orientan y deciden comportamientos colectivos e individuales, bajo modalidades todavía discretas pero ya embarazadas, y que están destinadas a extenderse a numerosos campos de la sociedad” (pág 60). Esto quiere decir que los sistemas digitales se utilizan cada vez más con fines económicos y también políticos; y que se observa un crecimiento en cuanto al poder de decisión que se le otorga a los datos que nos ofrecen estos sistemas.

Dicha hibridación “genera formas inéditas de existencia y redefine las relaciones históricas con el espacio y el tiempo” (Sadin, 2017, pág. 60). El resultado de las fricciones y

el acercamiento actual entre el ser humano y la tecnología digital produce que convivan la realidad física y la realidad virtual, e incluso produce una tercera forma de realidad entre ambas, conocida como realidad aumentada. En el primer caso nos encontramos, por ejemplo, con cascos que permiten una inmersión por medio de nuestro sentido de la vista y de la audición, a entornos simulados (de apariencia real) que no tienen soporte físico más que el mismo hardware. En el caso de la realidad aumentada, se forma a partir de añadirle a la experiencia real, nuevas características a partir del uso de dispositivos como gafas o lentes que interactúan con nuestro entorno físico en tiempo real.

Pasando a otra lectura de lo híbrido y en lo que respecta a la creación de las escenas, nos servimos del abordaje metodológico que proponen las poéticas del teatro físico, la danza-teatro, la danza contemporánea, el contact, el yoga, la acrobacia de suelo, el teatro musical, la performance y la instalación. Toda esta mixtura es lo que nos permite la creación de algo único y singular, en el que conviven diversas concepciones, métodos y técnicas artísticas. Al respecto, también ocupan un papel primordial en el trabajo artístico la utilización de las técnicas de improvisación y experimentación como herramientas prácticas para obtener material escénico.

Asimismo, el término de teatro-danza, es considerado como una forma de arte escénico híbrida, una experiencia interartística y multicultural, que combina elementos típicos del teatro occidental (como por ejemplo: la acción mimética, el personaje y el relato) con la danza (en sus diversas formas, variantes, técnicas y estilos) (Pavis, 2016). Si bien los límites entre danza y teatro son cada vez más difusos, su convergencia permite un intercambio fluido de saberes y hasta una complementación, que amplía las fronteras de cada arte escénico en particular y posibilita superar las convenciones y los clichés de cada lenguaje.

Como hemos expresado, los antecedentes de este tipo de trabajo escénico que fusiona diferentes lenguajes artísticos e imbricado con la tecnología electrónica y digital, se remontan a décadas atrás. Muchas de estas experiencias sientan algunas bases terminológicas y metodológicas como las que la autora Claudia Kozak desarrolla en el libro *Tecnopoéticas argentinas: archivo blando de arte y tecnología*. “La escena artística argentina de los años sesenta se ve renovada con diferentes experiencias que apuntan, en su conjunto, a la experimentación e interrelación de lenguajes artísticos, medios y tecnologías de la comunicación y el entretenimiento” (Kozak, 2012, p. 202). En nuestro caso, la obra mezcla lo live con lo diferido, la grabación con el vivo, la actuación y la performance, la tecnología digital y el cuerpo humano, la realidad y la ficción, etc.. Esto hace de la hibridación, una característica fundamental que abarca diversas esferas de la creación artística.

Centrándonos en la actuación, Pavis reconoce que dentro de las prácticas escénicas posmodernas “la relación con la tradición de actuación o de interpretación se ha difuminado, casi se ha borrado: a menudo los artistas rechazan la tradición y el público ya no la conoce” (Pavis, 2016, pág 276). En cuanto a nuestro trabajo actoral, reconocemos una intención clara y consciente de crear y utilizar nuestras propias técnicas, a partir de conocimientos variados, que se relacionan de maneras complejas con la larga tradición de escuelas y métodos actorales. Si bien no es el objetivo de este estudio rastrear esas influencias ni evidenciarlas en el abordaje escénico de los performers; si queremos resaltar la mixtura y la diversidad de conocimientos que ponemos en juego a la hora de actuar/performar, ya que forman parte de este eje sobre la hibridez.

En conclusión, nuestro trabajo se caracteriza fuertemente por la relación con los medios de la era digital, las tecnologías digitales de comunicación y entretenimiento y los lenguajes artísticos que forman parte de las artes escénicas. Podríamos decir que seguimos la estela de un grupo de artistas de la post-vanguardia que reconocieron que un ciclo histórico y cultural estaba llegando a su fin y se interesaron en los cambios profundos que sucedían en la sociedad, para reflejarlos y reflexionar sobre ellos o ponerlos en crisis por medio de sus obras artísticas.

Corporalidad cyborg

Si analizamos críticamente la dicotomía entre lo natural y lo artificial, nos encontramos con que esta división es discutible. Quizás podríamos, en un principio, situar a la técnica y a la tecnología del lado de lo artificial, ya que son producto del ser humano y de su hacer en favor de un objetivo concreto: la resolución de un problema. Sin embargo, también podríamos decir que la creación de dispositivos y mecanismos para alcanzar una meta, es algo natural en el ser humano y su historia a través de las eras. Del mismo modo, la naturaleza también tiene sus técnicas y tecnologías, que ha ido modificando y perfeccionando a lo largo del tiempo, al igual que la raza humana. Con esto queremos evidenciar que la separación entre organismo y máquina, no es tan tajante como podría parecer en un principio. Es por este motivo, que planteamos una concepción híbrida del cuerpo, que denominamos cuerpo cyborg.

El cuerpo cyborg se caracteriza por ser una combinación entre organismo y máquina. Hablamos de una corporalidad expandida que se fusiona con sus dispositivos tecnológicos para ampliar algunas posibilidades del cuerpo humano. En este sentido, planteamos que el uso constante de aparatos digitales, como los teléfonos móviles, produce que se vuelvan cuerpo, que sean parte de nuestra identidad, de cómo nos perciben los demás y como nos auto-percibimos dentro del mundo contemporáneo y la cibercultura imperante.

Este término (de cybernetic organism) hace referencia a algo que es más que una simple prótesis añadida al cuerpo humano, y tampoco es una máquina fabricada por el hombre. Podría entenderse como una interfaz o interacción constante entre dos sistemas en vías de fundirse en una sola entidad (Pavis, 2016). Para algunos autores como Donna Haraway, con la que acordamos, el cyborg es la situación actual del ser humano. Para ella “todos somos quimeras, híbridos de máquina y organismo; en resumen, somos cyborgs” (Haraway 1991, como se citó en Pavis, 2016, pág. 71). Si bien ella se refería a la sociedad de otra época, creemos que esta afirmación se aplica más que nunca al presente.

Por su parte una identidad cyborg, es decir, autoidentificarse como cyborg, sería una forma de superar los dualismos cuerpo y espíritu, hombre y mujer, naturaleza y cultura, humano y máquina. Para Pavis (2016) gran parte de su popularidad se debe a esta facultad de sintetizar nociones y elementos considerados opuestos. En cuanto al teatro, este autor afirma que históricamente siempre se ha sentido atraído por las máquinas combinadas con los cuerpos vivos de los/las actores/actrices. Esta combinación, fusión o integración es el resumen de nuestra idea del cuerpo cyborg en la escena tecno-mediada.

Entre las tecnologías digitales aplicadas al teatro contemporáneo, se destacan el uso de proyecciones y de vídeos (grabados anteriormente o en vivo) que posibilitan construir realidades múltiples; a su vez, contribuyen a que el actor “pueda librarse de su corporalidad y de los límites del espacio concreto y real. El proyectar diferentes escenarios da al actor la posibilidad de volar, de clonarse, y de saltar los límites del plano unidimensional.” (Villegas-Silva, 2017, p. 200). De este modo, al incorporar nuevas tecnologías, se crean nuevas relaciones entre performers, puesta en escena y espectadores. Las mismas, no se limitan a la decoración o la experiencia sensorial, sino que forman parte del desarrollo dramático de la obra y esta, a su vez, puede utilizar el potencial estético y dramático que las herramientas tecnológicas brindan, para lograr sus objetivos.

El hecho de tener visuales, pantallas o proyecciones en escena, convierte al lenguaje audiovisual en un lenguaje escénico más, con la misma importancia que cualquier otro. Es el mismo ejemplo que ocurre con la música y los sonidos. Por esto planteamos que al formar parte de la escena hacen cuerpo con la obra y podrían considerarse como un cuerpo escénico más, un elemento vivo, significativo, cambiante, y en constante desarrollo.

Con esto queremos hacer hincapié en la paridad de los diferentes lenguajes que componen la obra artística. Un cuerpo humano en escena, no es más o menos relevante que la luz, la escenografía, la música, las visuales o cualquier otro elemento escénico. Incluso, un cuerpo humano de alguien que está por fuera de la escena que ve el público, pero que colabora con el manejo de los aparatos técnicos y tecnológicos de la obra, es igual

de importante para la obra que otro cuerpo humano que se expone más directamente a la mirada y al sentir del espectador.

En nuestro caso podríamos hablar hasta de una escena expandida, que involucra los cuerpos de la técnica en la puesta en escena y los hace parte integral de la propuesta artística. Hablamos de una expansión del espacio escénico, en donde el lugar que ocupan los equipos técnicos y quienes los operan no está oculto y por fuera, sino que forma parte de la puesta en escena. Un aparato lumínico es, entonces, escenografía, del mismo modo que un notebook es también un elemento escenográfico, es decir, un objeto funcional que cumple un rol específico en la performance.

La doctora chilena Valeria Radrigán (2014), teniendo en cuenta los aspectos de la realidad técnico/tecnológica actual que hemos desarrollado, se atreve a proponer una teatralidad cyborg. La misma consistiría en la asunción de ambos dispositivos, tecno-mediales y teatrales, como configuradores determinantes de lo que entendemos por cuerpo, presencia, espacio y teatralidad. Se reconocen las fricciones y articulaciones constantes entre el cuerpo y el aparataje tecnológico.

“Las fronteras entre cuerpo y máquina se desdibujan, perdiéndose las jerarquías entre cuerpos-humanos y otros cuerpos-dispositivos y apareciendo nuevos ejes para la creación” (Radrigán, 2014, pág. 5), como por ejemplo las interacciones entre todos estos cuerpos escénicos. Esta autora reconoce una postura antropocéntrica del teatro moderno y percibe una marcada tecnofobia, producto de la centralidad en aspectos como el cuerpo humano vivo y la presencia física. Cómo hemos mencionado anteriormente, nuestra postura como artistas-investigadores podría resumirse en el reconocimiento de la extensa capa tecnológica del mundo actual, la búsqueda de ampliar nuestra consciencia sobre sus consecuencias (positivas y negativas), así como también de identificar las posibilidades que pueden otorgarle ciertos dispositivos a la escena y advertir sus limitaciones.

Al respecto de nuestra creación artística, la obra *Tiempos posmodernos* plantea un recorrido por una compañía ficticia que vigila constantemente a sus trabajadores. En medio de un día normal de trabajo el sistema principal comienza a fallar, y a medida que pasa el tiempo se intensifican los errores del sistema. Con cada escena nos adentramos más y más en esta organización y presenciamos la transformación de los performers en los distintos roles del personal, desde operarios hasta sujetos de prueba, pasando por investigadores o emprendedores.

La estructura de la obra está dividida en 5 bloques (del 0 al 4) y cada uno está trabajado con diferentes técnicas y encarado a partir de ciertos lenguajes escénicos. Si bien todos estos fragmentos son un híbrido, utilizamos uno o dos lenguajes como ejes o inspiración para construir las escenas. Esta organización del material escénico responde a

nuestro deseo de integrar diversas estéticas, corrientes artísticas y artes escénicas en una misma propuesta.

Durante toda la presentación interactuamos con las visuales, las luces, los sonidos, el vestuario, el público y los dispositivos de tecnología digital, para llevar a cabo los distintos momentos que planteamos. Las notebooks están presentes en el espacio desde el comienzo y además de cumplir la función de operar imagen o sonido en vivo, también ocupan un lugar en la ficción que creamos, como aparatos con los que nos comunicamos con el sistema de “La Compañía”.

Las escenas de los sujetos de prueba 1 y 2, están pensadas a partir de escenificar nuestra idea del cuerpo cyborg. Es por este motivo que utilizamos lentes de realidad virtual en la primera de estas performance, y la actriz se mueve por el espacio como si en realidad estuviese ciega. En la segunda escena utilizamos un teléfono móvil en combinación con el movimiento giratorio de la silla, que se va acelerando hasta crear una imagen de descontrol en espiral. En este momento también quisimos hacer una referencia a la vigilancia y control que ejerce la organización, al colocarle un micrófono en el brazo al sujeto de pruebas; sin embargo, este lo utiliza al final de la escena para cantar, y mientras canta descubre que tiene que salir de ese lugar en el que se encontraba encerrado.

En cuanto a los smartphones, son el ejemplo perfecto de un aparato de tecnología digital que se ha convertido en una extensión de nosotros mismos. Además de los fenómenos de miniaturización y portabilidad a los que hemos hecho referencia, también existen otras características que posibilitan esta hibridación cuerpo-máquina. La geolocalización y las nuevas modalidades de manipulación vocal y táctil de los teléfonos inteligentes convierten al cuerpo en una interfaz que activa la asistencia en tiempo real de estos dispositivos en una multitud de tareas que exceden a las funciones de escritura/lectura, música, video y fotografía (Sadin, 2017).

Stelarc, artista performático, implanta en un sujeto un tercer brazo controlado por un programa informático. Con esto estaría declarando la obsolescencia del cuerpo humano y el futuro reemplazo de este por las máquinas (Pavis, 2016). Como vimos en el capítulo anterior, este planteo se aleja bastante de lo que en realidad sucede y en parte ayuda a encubrir los verdaderos peligros del uso desmedido de la tecnología digital en la actualidad. Al respecto hacemos una pequeña alusión a modo de sátira de esta experiencia en una escena de la obra donde decimos que si nos implantaran un tercer brazo en “La Compañía”, seríamos mejores trabajadores.

En la actualidad no es necesaria una intervención quirúrgica para fusionar la tecnología con nuestros cuerpos. “Hay una tensión cada vez más íntima o ‘carnal’ entre anatomías humanas y objetos técnicos” (Sadin, 2017, pág 82). El reconocimiento de huellas digitales y rostros, los comandos vocales, la interpretación de deseos y preferencias de un

usuario, los comandos táctiles y gestuales de los dispositivos de tecnología digital en el presente, crean una especie de capa artificial sensible e individual que nos define como individuos de esta era y hacen cuerpo con nuestro cuerpo. Los lentes de realidad aumentada son uno de los ejemplos más claros de las nuevas tecnologías digitales que se adhieren al cuerpo o hacen cuerpo con nuestra percepción de las cosas.

Por supuesto, no todas las consecuencias de una técnica corporizada o un cuerpo tecnologizado, son positivas. Al respecto Éric Sadin (2017), filósofo francés, nos habla en su libro *La humanidad aumentada*, sobre algunos estudios que analizan las dependencias que crea el uso desmedido de algunos aparatos (en especial teléfonos móviles y computadoras conectadas a internet). Dichos estudios también señalan estados depresivos, ansiedad, psicosis y demás alteraciones psicológicas, producto de un “engrosamiento excesivo del vínculo consustancial con nuestras prótesis digitales” (Sadin, 2017, pág. 95)

Nuestro vínculo con la tecnología digital individual miniaturizada es uno de los más problemáticos, ya que se establece una especie de alter ego indisociable de nuestra propia existencia y que amplía algunas de nuestras capacidades, por lo que nos vuelve, en teoría, superiores (Sadin, 2017). Es importante, entonces, evidenciar el grado de proximidad de estos aparatos con nuestro cuerpo y el nivel de impregnación sobre nuestras conciencias. Desacralizar estos aparatos, hackearlos, jugar con ellos, compartirlos, dejarlos de lado por momentos, olvidarlos intencionalmente y ver lo que sucede, podría ser un camino hacia un vínculo menos pernicioso.

Al respecto de desnaturalizar algunos mitos y falsas creencias sobre la tecnología digital, Sadin (2017) propone intercambiar el término de inteligencia artificial, por el de racionalidad robotizada. Esto sería una manera de marcar la diferencia entre la inteligencia humana, dotada de sensorialidad y de una marcada complejidad aún inabarcable para la ciencia, e imposible de reducir a mera información cuantificable. Ahora bien, también es de destacar la capacidad creciente de las máquinas para interpretar datos, compararlos y ofrecer respuestas en tiempo real.

Las aplicaciones de los dispositivos tecnológicos en diferentes aspectos de nuestra vida son cada vez más variadas e intuitivas, es decir, fáciles de usar y funcionales. Cada vez se integran más a nuestro cotidiano y se convierten en una herramienta que nos define como individuos, con la que nos identificamos y construimos nuestra identidad.

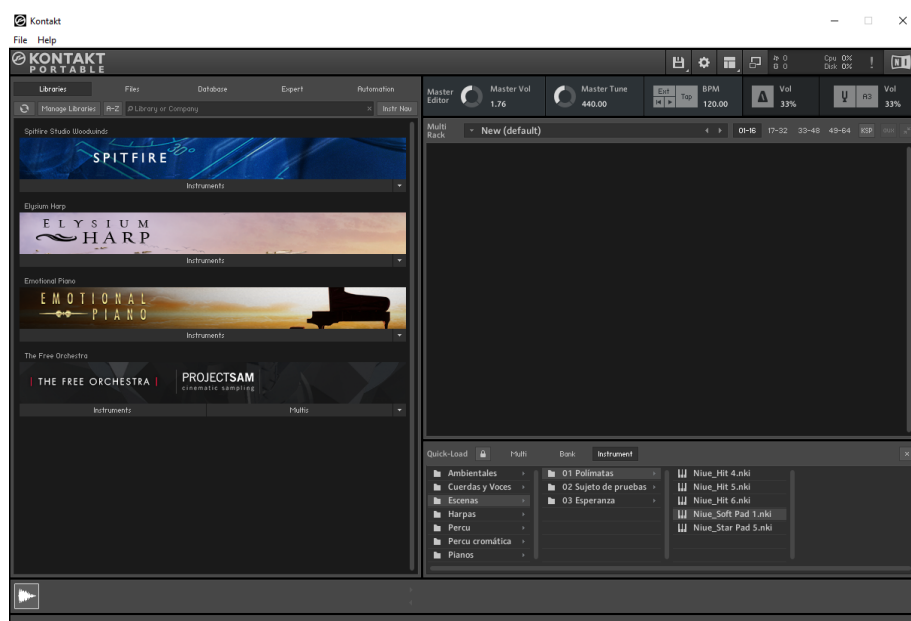
Nuevamente observamos la importancia del vínculo entre humanos y máquinas en la actualidad, y lo fundamental que es crear conciencia sobre estas relaciones, cuestionarlas, criticarlas, reflexionar sobre ellas y apuntar a un equilibrio. Esa es la intención de nuestro trabajo final, que como hemos mencionado anteriormente, fusiona tradición e innovación, teatro y performance, cuerpos humanos y máquinas, elementos reales y elementos virtuales.

Teniendo en cuenta todo lo expuesto anteriormente, es que entendemos la importancia de revisar nuestra relación con la técnica/tecnología y hacerla consciente. Antes de cuerpo escénico somos cuerpo social, histórico, político y cultural. Reconocer esto e incorporar la tecnología digital como aspecto fundamental de nuestro trabajo artístico es nuestra forma de abrir la escena a las problemáticas actuales que se relacionan íntimamente con nuestro vínculo con los dispositivos técnicos que nos rodean.

Mirada singular (Emiliano Rodríguez)

Para finalizar este último capítulo, nos interesa compartir algo de la experiencia personal de quienes transitamos por este proceso y rescatar lo individual y subjetivo de dichas vivencias. El avance de la tecnología en este nuevo siglo en relación a los artefactos exclusivos (Sadin, 2017), produce una relación única entre objeto y usuario que, si bien fomenta una individualización por momentos desmedida, permite que cada contacto y relación entre ser humano y máquina sea singular. Es por eso que en este punto separamos las voces que integran este informe y pasamos a una escritura en primera persona.

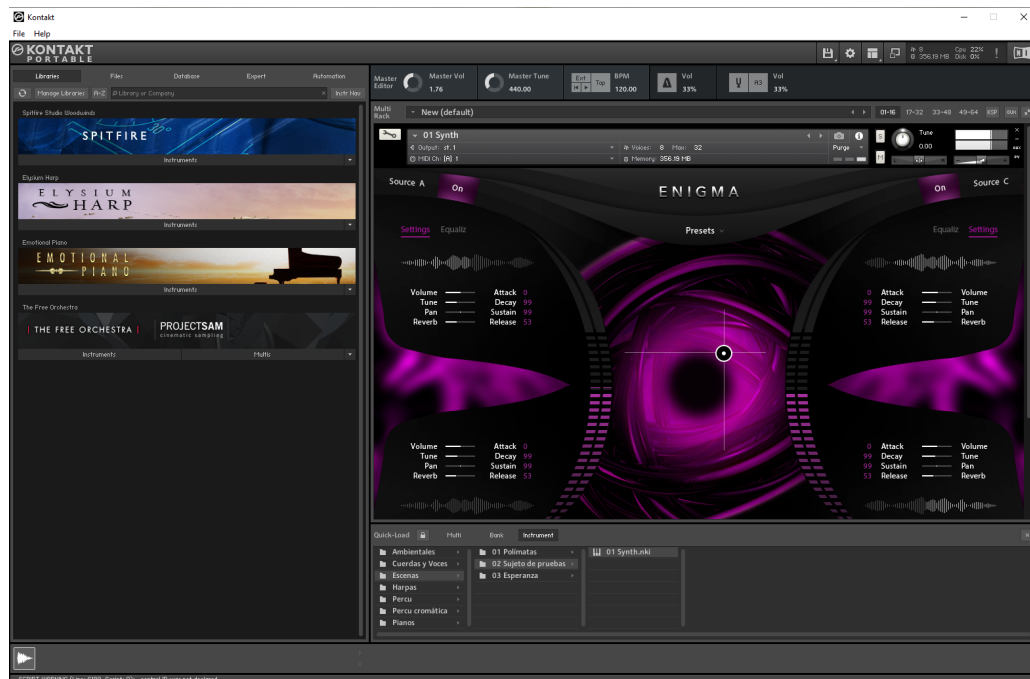
Lo primero que quiero destacar, es que si bien los dispositivos tecnológicos que utilizamos en la obra forman parte de nuestra vida cotidiana, los usos que les dimos y las interacciones que generamos fueron totalmente nuevas. Aprendí a utilizar nuevas funciones de mi smartphone y a manejar con soltura el programa Kontakt de mi notebook. Este software permite que el sintetizador se transforme en múltiples instrumentos e incluso que reproduzca sonidos que no existirían sin ayuda de la tecnología, que modifica y altera sonidos existentes para hacerlos diferentes. En cada ensayo y presentación fui descubriendo nuevas funciones, instrumentos y atajos del programa.



Interfaz gráfica del software Kontakt

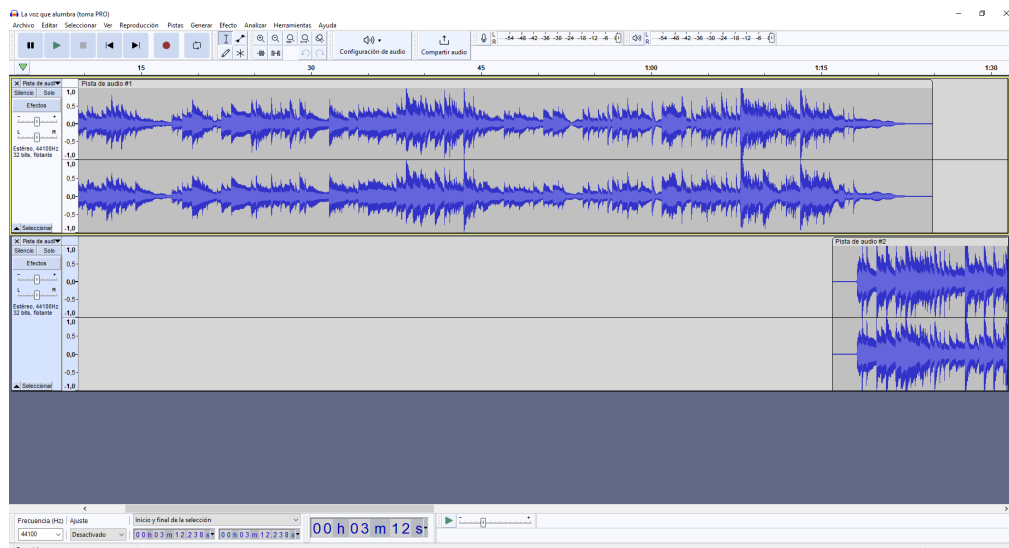
Continuando con este aprendizaje, nunca había usado un instrumento virtual como el que utilicé durante los ensayos de la escena sujeto de pruebas 1, que permite combinar 4 sonidos al mismo tiempo y alternar la mezcla de los mismos en tiempo real con ayuda del mouse (y a través de una interfaz gráfica). Esta herramienta digital tiene la opción de cargar una gran variedad de sets de sonidos y si bien finalmente terminé utilizando otro instrumento similar que fusiona 2 sets de sonidos en vez de 4 (ya que la velocidad de carga era mucho menor), esta herramienta me permitió entrenar la interacción compleja entre el uso del mouse y el teclado para manejar el programa y la interfaz gráfica, sumado a la sincronización con el teclado y el pedal de sustain.

En este momento de la obra, improviso la música según la performance de mi compañera en escena. Si bien tengo algunos parámetros preestablecidos que me sirven de guía (como las notas de una escala, algunos patrones rítmicos y secuencias melódicas que ya fueron probadas anteriormente), es la música quien sigue a la actuación, para luego contagiarse mutuamente y generar un diálogo. Esta es una gran ventaja de la música en vivo a la hora de encarar una propuesta escénica, ya que de otro modo siempre estaremos a merced de una música preexistente, ya sea compuesta por otros o para el mismo espectáculo pero grabada y reproducida siempre de la misma forma. Este es solo un ejemplo de cómo los diferentes lenguajes escénicos se entrelazan unos con otros y se relacionan por medio de la escucha y la interacción (o inter-actuación) creando el entramado particular de nuestra obra de arte escénico.



Interfaz gráfica del instrumento virtual Enigma (Kontakt)

Gracias a este trabajo también desarrollé la habilidad de grabar lo que ejecuto con el sintetizador MIDI, con la ayuda de otro programa de software libre (Audacity). Esto amplía aún más las posibilidades escénicas, ya que fue lo que me permitió (en el caso de *Tiempos posmodernos*) poder incluir mi composición original a la vez que cantaba y actuaba, sin tener que preocuparme por tocar en vivo en ese momento. Soy consciente de que existen también otros programas digitales más sofisticados, que brindan otras posibilidades y que son de uso común en ámbitos de composición musical profesional. Casi al final del proceso tuve la oportunidad de utilizar uno de ellos y aprender algunas de sus funciones, en este caso hablo de Adobe Audition.



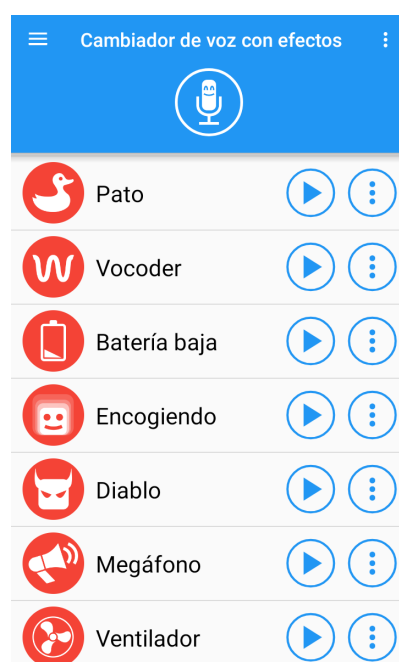
Grabación de canción original con Audacity (software libre)

Mi experiencia personal trabajando la escena con tecnología digital también se relaciona con el uso de un micrófono inalámbrico para ampliar el volumen de mi voz y modificar algunas de las cualidades del sonido que produzco con mi cuerpo. Mediante la experimentación de estas posibilidades conseguimos un sonido que prioriza las frecuencias graves del sonido y además añade una reverberación que produce armónicos con mi propia voz. Este efecto sería el equivalente a cantar dentro de una cueva o de una iglesia, en donde la amplitud y lo abierto del espacio producen un eco de la voz, que si se lo identifica y lo controla por medio del canto, puede crear armonías. Esto último se refiere a que pueden sonar frecuencias que se combinan con mi voz, como si hubieran otras voces secundarias o una multiplicación de mi propia voz.

Este trabajo del cuerpo junto con la tecnología es uno de los ejemplos de las posibilidades que nos brindan ciertos dispositivos. Realmente me asombra como se puede conseguir por medios digitales, el equivalente a cantar en un espacio totalmente diferente al real, casi como si me transportara junto con el público a esa cueva amplia que nombré en el

párrafo anterior. Este efecto cambia por completo la performance y no es solo un añadido a modo de decoración o un simple cambio en la sonoridad, por el contrario, es un elemento transversal de la puesta en escena que opera en múltiples esferas de la creación artística.

Otro elemento relacionado al diseño sonoro que experimenté, fue el uso de una aplicación del teléfono que cambiaba las voces grabadas, y les agregaba efectos. Algunos de estos podían ser: voz con helio, monstruo, gigante, ardilla, pato, vocoder, robot, etc. Esta función utiliza el micrófono incorporado en el dispositivo y difiere con otros sistemas digitales antes mencionados en que no modifica el sonido en tiempo real, sino que solo puede hacerlo con una grabación previa, es decir, un conjunto de datos estable y conocido desde el primer momento del proceso de modificación.



Aplicación para teléfono móvil de descarga gratuita

En este caso podemos observar que la función de esta app es meramente lúdica, ya que sus opciones son muy simples y bastante limitadas, no está hecha como otros programas específicamente para la creación y composición sonora/musical. En la última parte del proceso, y para darle un acabado más profesional a estas piezas de audio, fui a un estudio de grabación casero (home studio) para elevar la calidad de audio de la voz en off. Los efectos los agregué posteriormente usando el programa Adobe Audition.

Durante la obra usamos esta voz en off para los momentos de transición entre un bloque y otro. Concretamente lo que hicimos fue grabar mi voz diciendo textos cortos creados por nosotros mismos, y le agregamos efectos sutiles para crear esta especie de voz digital que representa al sistema central de esta organización. Dramaturgicamente estos

textos comienzan con una introducción o explicación de lo que va suceder en escena y en qué parte de “La Compañía” sucede, y finalizan con una advertencia que tiene como fin evidenciar lo peligrosa que puede llegar a ser esta organización y despertar sospechas sobre lo que realmente sucede en su interior.

Volviendo al tema central de este capítulo, existe un elemento que me interesa particularmente, debido a que se produce a partir de la relación entre el cuerpo en escena y las proyecciones, visuales y mapping: las sombras. En estos años de trabajo escénico en relación con la tecnología digital me di cuenta de que el teatro de caja negra muchas veces elimina las sombras, y que el trabajo de iluminación se suele enfocar justamente en dar luz, a los cuerpos, a los objetos, al espacio. Sin embargo el actuar en espacios no convencionales y el hecho de necesitar paredes blancas o pantallas blancas para las proyecciones hace inevitable la aparición y el destaque de las sombras.

Al respecto, durante la última etapa de ensayos hicimos hincapié en este elemento y en tratar de usarlo a nuestro favor. Fue así que generamos sombras de gran tamaño en momentos que necesitamos agigantar al performer/personaje, duplicamos las sombras con ayuda de las luces led para que aparezcan más cuerpos/sombra en escena, etc. A esta problemática puntual se le suma la combinación de la luminaria con las proyecciones, que al ser otra forma de luz puede llegar a competir, incluso deslucir, el trabajo de una u otra técnica. Si bien esta última observación no corresponde al problema de nuestra investigación, me pareció importante mencionarlo para reconocer la inmensidad de problemáticas y temas variados que involucra nuestro objeto de estudio. La realidad es que la relación arte/tecnología es tan amplia que puede abarcar innumerables planteos y enfoques.

Por último me gustaría mencionar la importancia de nuestro trabajo en relación a la concientización de las múltiples injerencias y las consecuencias adversas de un uso desmedido de la tecnología digital. En mi caso, hace años que borré mi cuenta o perfil de la red social digital Instagram porque empezaba a darme cuenta de los hábitos negativos que generaba su uso continuo. Fue así que decidí no seguir formando parte de ese sistema que exaltaba un tipo de belleza, una idea del éxito, una idea de las relaciones sociales, y demás moldes e imposiciones con los que no estaba de acuerdo.

Las redes sociales digitales, se constituyen como medios masivos de comunicación que moldean la forma en la que interactuamos virtualmente y, en definitiva, el modo en que vemos el mundo. Ellas se rigen por las lógicas del mercado capitalista que poco le importa, por ejemplo, la salud mental de los individuos y las comunidades que forman parte de esta red global tan perniciosa. Podría extenderme muchísimo en este tema pero, nuevamente, se escapa del recorte que decidimos aplicar para esta investigación. Ojalá en el futuro puedan darse estos debates y seguir investigando y formulando preguntas que abran

nuevos horizontes con perspectivas más positivas en cuanto a ciertos usos de la tecnología y su relación con el ser humano.

Mirada singular (Brenda Pilatti)

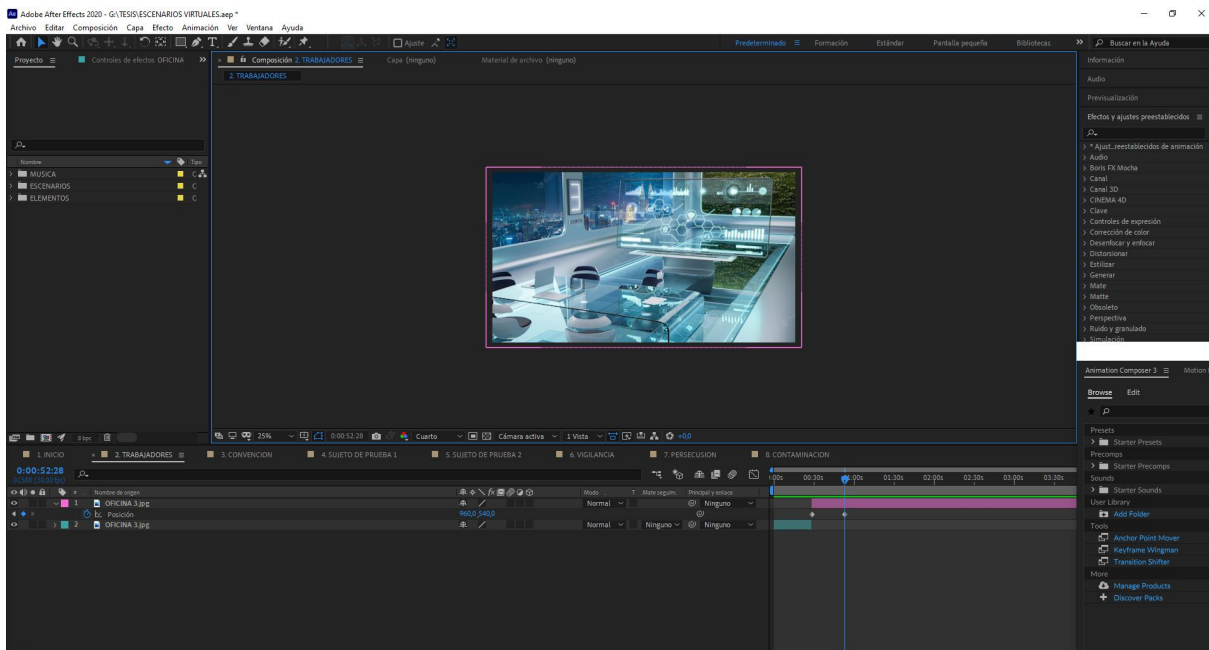
Al comenzar con este trabajo final, no tenía muy en claro que era lo que quería hacer, decir o mostrar. De lo único que estaba segura era que quería utilizar el recurso de las proyecciones y escenarios virtuales, porque es algo con lo que estoy familiarizada, ya que actualmente trabajo en una agencia (desarrollando guiones) que realiza mapping y contenidos en fachadas de edificios, iglesias, fiestas, eventos corporativos, entre otros.

En una oportunidad, tuvimos la posibilidad de realizar escenarios virtuales para una ópera, si bien en ese caso no se utilizaron proyectores sino pantallas LED, me pareció fascinante el hecho de que a través de un escenario virtual se haya podido crear un escenario que al público le parecía real. Cada canción tenía su propia “escenografía”, las visuales se modificaban para transformarse en otro lugar completamente distinto, un salón de repente dejaba de ser salón para pasar a ser un callejón y luego en una cafetería y así con cada canción. Esa versatilidad me pareció increíble y fue lo que me llevó a querer indagar más en esta técnica y utilizarla en nuestro trabajo final.

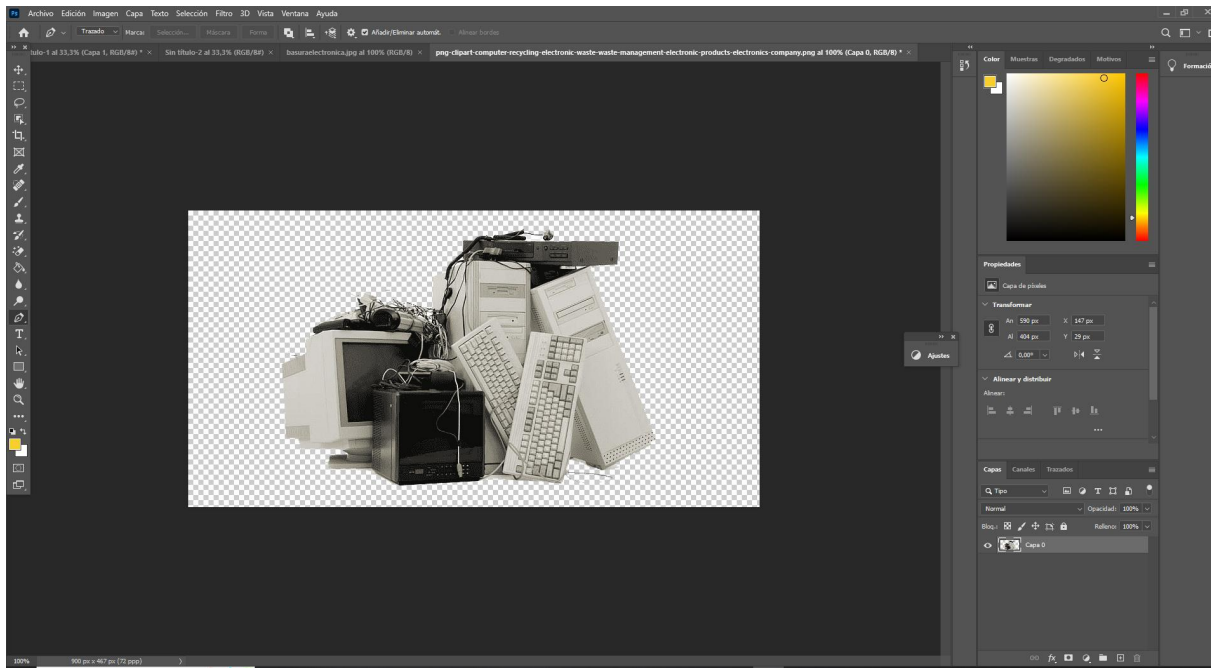
Por otro lado, también me interesaba mucho la idea de trabajar con el cuerpo y explorar sus posibilidades, así que comenzamos las improvisaciones sin saber muy bien adonde íbamos a llegar. Con el transcurso de los ensayos y también gracias al material teórico que seleccionamos, fuimos moldeando y dando forma a esta performance/instalación/obra de teatro. Una de las escenas en particular fue creada a partir de una secuencia de yoga, que luego se “sale de control” por así decirlo, esta parte fue pensada porque paralelamente al teatro también practico yoga diariamente y estoy terminando un profesorado en esta práctica, por lo que me parecía apropiado incluir pequeñas partes de lo que hago en mi cotidiano en nuestro trabajo final para darle aún más autenticidad y jugar con un elemento de mi realidad cotidiana llevado a la escena.

Una vez que tuvimos todas las escenas planteadas, empecé a trabajar en los escenarios virtuales. Pese a que ya teníamos referencias de cómo queríamos que se vean, que colores iban a predominar o que estética íbamos a trabajar, quedaba la tarea más complicada que es justamente crearlos. Para esto, utilicé tres programas distintos: Adobe Photoshop, donde corte imágenes sacadas de internet y retoqué sus colores para darle una impronta diferente; Adobe After Effects, donde armé y le di diferentes animaciones a cada imagen que compone cada escenario (este programa es el que más use); y Cinema 4D, que lo usé para crear algunos elementos específicos en 3D, cabe aclarar que para utilizar este programa tuve que recurrir a tutoriales ya que el universo del 3D todavía es nuevo para mí.

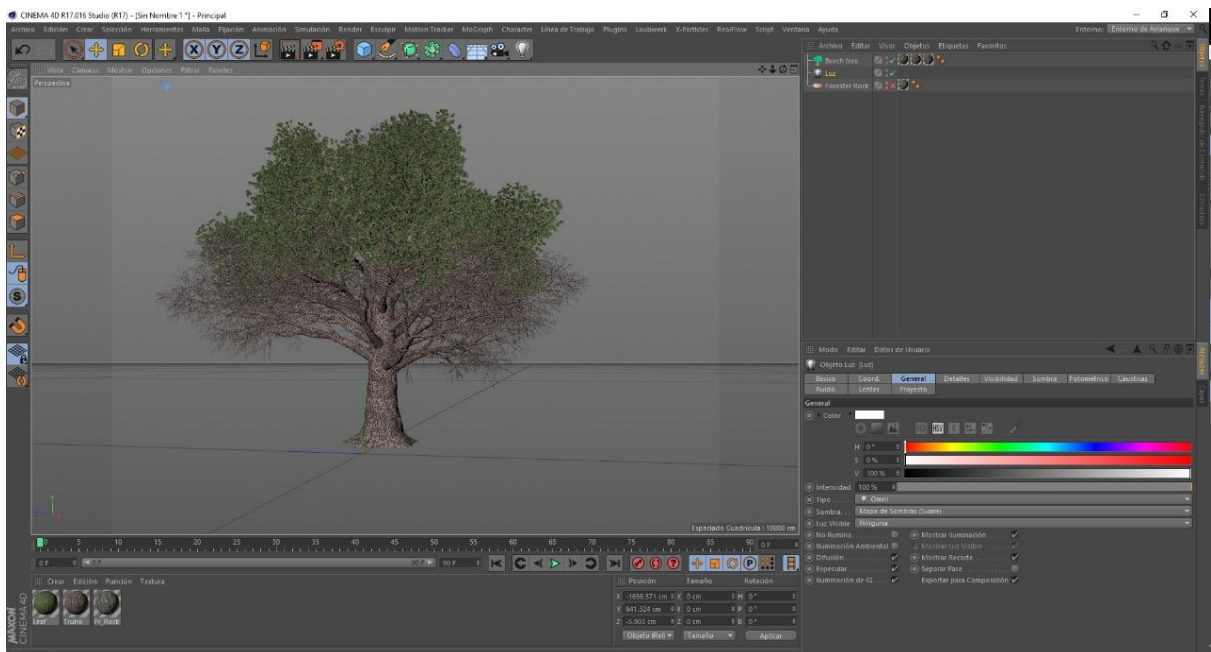
Si bien, ya tenía conocimiento y uso estos programas diariamente para editar videos en mi trabajo, no tenía tanta experiencia creando escenarios virtuales con fines teatrales. Esto fue una dificultad para mí, principalmente en la escena de la vigilancia y la persecución porque teníamos que interactuar con las visuales. Para esto primero tuvimos que crear la secuencia de movimientos que íbamos a llevar a cabo, y luego realizar varios ensayos con los proyectores e ir modificando las visuales para que se vea realmente bien y coincidan los movimientos con las imágenes. Otra dificultad que encontré en lo que respecta a este tema, es el hecho de no contar con el espacio real donde íbamos a presentar la obra hasta casi el final de este proyecto, esto hizo que tenga que modificar los escenarios para plantearlos en el espacio físico que elegimos.



Programa utilizado para crear los escenarios virtuales (Adobe After Effects)



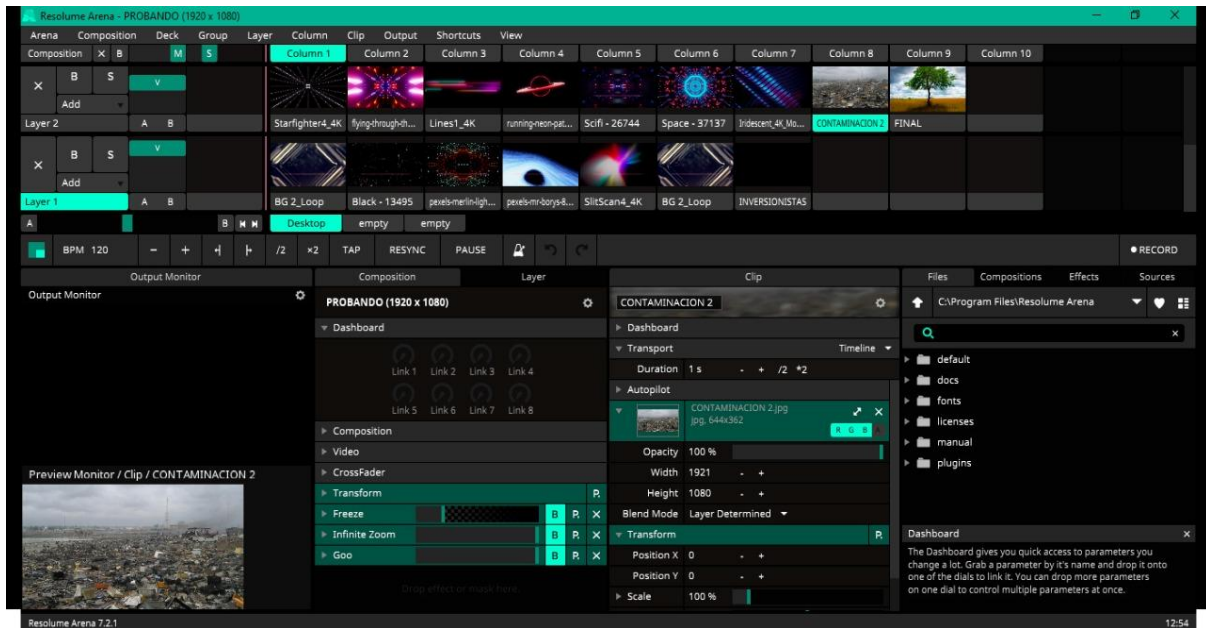
Programa utilizado para cortar y editar imágenes (Adobe Photoshop)



Programa para crear imágenes en 3D (Cinema 4D)

Para concluir con el desarrollo de las imágenes proyectadas, los escenarios virtuales y el mapping, tuve que utilizar otro programa que se llama Resolume Arena, que me permitió plantear una escena al lado de otra, logrando que el proyecto quede ordenado y sea fácil de cambiar cada escenario en vivo y mientras actúo. En un principio las visuales iban a ser puestas por un técnico fuera de escena, pero nos pareció más interesante que sea la misma performer que realiza estas acciones en vivo y que también servía para reforzar nuestro imaginario de la explotación laboral.

En el caso de este programa, ya tenía una mínima experiencia usándolo pero en sesiones de vjing en vivo, así que este trabajo me sirvió para reforzar y continuar experimentando con el mismo, principalmente el hecho de realizar el mapeo en la estructura que elegimos montar. Inicialmente solo íbamos a proyectar sobre una lona blanca, pero luego decidimos utilizar las disposiciones arquitectónicas que el espacio nos brindaba (el arco de la puerta) para que las visuales no queden tan planas. Por otro lado, gracias a este trabajo, aprendí cómo conectar y ubicar correctamente tanto el proyector como el servidor y todos los cables que utilizan.



Programa utilizado para reproducir las proyecciones y realizar el mapping (Resolume Arena)

En lo que respecta a mi trabajo actoral y el uso de la tecnología digital, considero que la acción de encontrarme poniendo visuales en vivo, es lo que más me gustó de este proyecto. El hecho de posicionarme como actriz y al mismo tiempo técnica (siendo que tanto mi compañero como yo estamos terminando la orientación actoral) me permitió explorar otras facetas, que me hicieron plantearme algunos interrogantes, como por ejemplo: ¿cómo actúo cuando estoy frente al servidor?, ¿qué acciones realizo para potenciar ese espacio?, ¿qué sucede en mi cuerpo cuando estoy en el “escenario”?, ¿qué sucede con mi voz?, ¿cómo cambia mi mirada cuando estoy frente al servidor a diferencia de cuando me encuentro frente al público?, ¿qué imaginario me creo en cada espacio?, y así podría continuar. Todos estos interrogantes se abren al ofrecer la operación técnica a la mirada del público y hacerla formar parte de la performance escénica

A modo de cierre me gustaría agregar que considero que logramos nuestro objetivo, de fusionar el cuerpo del actor con las tecnologías digitales que elegimos, que todo este

proceso enriqueció tanto nuestro trabajo actoral como técnico y que superó nuestras expectativas y nos llevó por caminos que en un primer momento ni siquiera imaginábamos.

Reflexiones Finales



Presentación Preliminar en Bastón del Moro (Octubre, 2022)

Reflexiones Finales

“El fenómeno técnico/tecnológico de cada época está atado a una sociedad determinada, esto implica cierta historia y construcción social hegemónica del sentido de lo tecnológico”

Claudia Kozak (2012, pág 182-183)

“En tanto las poéticas tecnológicas asumen el fenómeno técnico que les es contemporáneo, son también políticas”

Claudia Kozak (2012, pág 183)

El presente informe resume un camino de más de dos años consecutivos de trabajo investigativo y escénico que se nutrieron mutuamente a través de todo el proceso (una construcción colaborativa constante y continua). Las imágenes que abren cada capítulo pretenden dar cuenta de ese recorrido a lo largo del tiempo, que es el mismo recorrido que hizo este escrito.

En una primera etapa encontramos el texto de Sadin y el de Villegas-Silva. Uno nos mostraba reflexiones y conceptualizaciones realmente reveladoras sobre nuestra contemporaneidad, y el otro ponía nombre al tipo de teatro que queríamos hacer y que no sabíamos cómo nombrar: el teatro tecnológico

Más adelante nos dimos cuenta que existían otras maneras de nombrar las experiencias escénicas tecno-mediadas en el presente y que no existía un consenso en cuanto a estas categorizaciones. En ese momento decidimos incorporar a nuestra problemática de investigación sobre el cuerpo en escena y su relación con la tecnología digital una discusión anterior, que indagaba en estos términos que intentaban definir las prácticas que estábamos realizando o que las rodeaban o las atravesaban de algún modo.

De esta forma incorporamos los términos tecnoescena y teatro posmoderno, junto con el de teatro tecnológico, para ampliar nuestra mirada sobre esta categorización y buscar puntos en común. Es así que identificamos que nuestra práctica escénica se define por la acción consciente de trabajar con dispositivos tecnológicos, de nuestra actualidad, e integrarlos a la escena de manera tal que se relacionen directamente con los demás lenguajes escénicos, convirtiéndolo a la tecnología (por consecuencia) en un lenguaje artístico más.

No importa tanto la novedad que representen los dispositivos en uso o que tengan un costo bajo o elevado, sino más bien las acciones y elecciones que hacen que se integren con los demás lenguajes de las artes escénicas y con la obra en sí misma. En nuestro caso algunas de estas decisiones fueron: operar nosotros mismos con los dispositivos en escena,

elegir los que más nos interesaban de los que teníamos al alcance, explorar las posibilidades que nos daban y componer la escena teniéndolas en cuenta. Muchos momentos o fragmentos de *Tiempos posmodernos*, surgen a partir de esta búsqueda de la interacción entre los performers y los aparatos de tecnología digital (como las notebooks, un micrófono, un smartphone, un parlante portátil o un proyector).

El término posmoderno se vincula a su vez con la hibridez en nuestra obra de arte escénico. Esto es parte de la red compleja de pensamiento que sustenta las prácticas escénicas de características similares a las de este estudio. El reconocimiento del pasado y su reorganización o resignificación en el presente es un elemento que nos interpela cómo creadores. La fusión y mezcla de estos materiales con otros de naturalezas disímiles y la forma en la que estos conviven en una obra de arte, es otro de los ejes que articulan nuestra labor como artistas-investigadores. Estas fusiones o fricciones, a su vez, no están exentas de posibles contradicciones o incongruencias. Al respecto adherimos a diversas lógicas de sentido, como la de saltos asociativos, más que a una sola forma de estructurar una obra de arte escénico que se relacione con la continuidad y lo unívoco o lo cerrado.

Las nociones de performance e instalación influenciaron nuestro trabajo en gran medida, a tal punto que decidimos acompañar el nombre de nuestra propuesta artística (*Tiempos posmodernos*) con la leyenda tecno-performance. Con esto buscamos brindarle al espectador una clave de lectura que nos parece importante: nuestro trabajo no es una obra de teatro. De esta forma invitamos a pensar la materialidad sonora y visual y su instalación en el espacio como una experiencia compartida entre performers y espectadores.

Sin duda alguna, la tecnología representativa de nuestro tiempo a la que hacemos referencia durante los distintos capítulos, no es otra que la tecnología digital. Esto se debe, en parte, al desarrollo y la expansión de estas tecnologías y su irrupción en casi cualquier ámbito de la vida actual. Si la modernidad estuvo signada por lo mecánico, lo electrónico y lo industrial, la posmodernidad entonces se encuentra fuertemente influenciada por lo virtual y lo digital.

Los argumentos y el desarrollo de un sólido aparato crítico dentro de este informe fueron posibles gracias a la advertencia de una fenomenología de la tecnología contemporánea que posibilita una lectura aguda y certera de los procesos en los que nos vemos envueltos como individuos de una era signada por una revolución digital. Es claro que al poner en palabras dichos procesos, nos permiten observarlos en nuestros propios contextos sociales y actualizar/cotejar la teoría con nuestra práctica social y cultural, y luego artística. Se destacan los procesos de duplicación digital del mundo y la digitalización expansiva de las existencias, como claros ejemplos de lectura crítica de la realidad técnica/tecnológica de las últimas décadas.

La miniaturización, portabilidad y las mejoras en las capacidades senso-reactivas en los aparatos de tecnología digital provoca que dispositivos como computadoras, notebooks, tablets y smartphones pasen a ser como una extensión de nuestro propio cuerpo y definan parte de nuestra identidad y determinen en gran medida nuestras formas de entender el mundo y de relacionarnos con él.

Nuestra experimentación escénica con estos dispositivos digitales nos llevó a identificar y describir algunas de las problemáticas que pudimos detectar y que nos interesó documentar como parte del proceso. Lo primero que rescatamos fueron los tiempos que conlleva trabajar con tecnología digital y las fallas o glitches que presentaban, al respecto decidimos utilizar esto y potenciarlo durante la obra. Esto implica desmontar varios mitos o creencias sobre la innovación y la técnica, algo que siempre nos pareció importante abordar.

Además de los aparatos que nombramos, también trabajamos con un proyector, un parlante y un micrófono inalámbrico de mano. Todo este conjunto de dispositivos nos abrió las puertas a un gran número de posibilidades artísticas que quisimos aprovechar para nutrir la escena. Las visuales que utilizamos permiten un dinamismo y una versatilidad que se percibe por medio de los cambios continuos de escenarios y espacios creados a partir del mapeo que hacemos del lugar físico en el que actuamos. También logramos integrar las proyecciones con el espacio y modificarlas según las características del mismo (algo propio de la técnica del mapping), lo que da un resultado muy diferente a la de una proyección convencional (cuadrada). A esto le sumamos que las proyecciones permiten que aparezca una imagen virtual (de soporte lumínico) de objetos que de otra forma sería muy difícil o imposible llevar a la escena, por ejemplo: un árbol gigante, una oficina futurista con pantallas flotantes, los pasillos de una empresa o un portón metálico automático.

A su vez el uso del parlante y el micrófono inalámbrico permiten aumentar el volumen del sonido que reproducen y a su vez, modificar otras de sus características como la reverberación de la voz. Esto último hace posible la creación de un eco que armoniza con la voz principal y genera, a su vez, un sonido equivalente al de estar produciendo esa voz en un espacio abierto y amplio, y con varias voces cantando. Estos efectos o resultados de la incorporación de la tecnología digital a los que hacemos referencia, permiten posibilidades antes impensadas e imposibles como la duplicación de un cuerpo o una voz, la aparición de una variedad de elementos visuales que se mueven, se modifican y desaparecen constantemente o la posibilidad de reproducir el sonido de una amplia variedad de instrumentos musicales físicos.

A su vez, también se generan algunas limitaciones en base a las exigencias de estos dispositivos. Al funcionar con electricidad, debe haber tomas de corriente disponibles en el espacio, las paredes deben ser blancas para que se aprecien con nitidez las imágenes

proyectadas y se debe contar con pilas o baterías para aquellos aparatos que funcionen con ellas. También existen otras imposibilidades de la tecnología que pueden parecer obvias pero que queremos resaltar. Nos referimos a materializar objetos de forma física al instante, en vez de ver su imagen proyectada; transportarnos a otros lugares físicos, en vez de ofrecernos solo algunas de sus características visuales y sonoras; y darnos la posibilidad de contar con los instrumentos musicales reales, en lugar de solo sus sonidos pregrabados.

En resumen, podemos decir que la tecnología digital le ofrece a la escena múltiples posibilidades en cuanto a la creación artística y escénica, sin embargo, las presencias que crea son virtuales y hasta copias o reproducciones de elementos físicos reales. Por eso apuntamos a un uso de dichos recursos no como simples reproductores de la realidad, sino como herramientas para pensar otras realidades, nuevos objetos, instrumentos nunca antes escuchados, imágenes presentes solo en nuestra imaginación.

Es por esta razón que la fusión entre cuerpos en escena y tecnología digital es tan impactante. Porque le suma un elemento vivo, físico, real y tangible, que respira, que transpira y que interactúa con los elementos virtuales haciéndolos más pregnantes. Al mismo tiempo el cuerpo humano escapa de su realidad limitada para dar lugar a nuevas imágenes y sonidos, que generan nuevas formas de pensar la escena y, más importante aún, de materializar esas formas (aun de forma incompleta, fantasmagórica o virtual).

Dicha fusión nos lleva al planteo central de este informe: el cuerpo cyborg. Por todo lo expresado anteriormente es que sostenemos que en la actualidad vivimos en una relación constante con una serie de dispositivos de tecnología digital, algunos de los cuales por su individualización, portabilidad y miniaturización, pasan a ser una extensión de nuestros cuerpos que media la relación con el mundo y nuestra percepción de la realidad. En este sentido no es necesario más que un teléfono móvil para cambiar radicalmente nuestra relación con el mundo que nos rodea, poniéndonos en contacto con una inmensa capa de datos que rodea desde el clima y el tránsito, hasta las relaciones sociales a distancia y la posibilidad de fotografiar y filmar casi cualquier hecho de nuestra vida cotidiana.

Lo que revela este estudio, en nuestra perspectiva, es que la tecnología actual viene a satisfacer necesidades del ser humano como la de llenar el vacío propio de la existencia. La necesidad de ser mirados por un otro, de saber lo que va pasar en el futuro, de estimular nuestros sentidos, de entretenernos, de producir, de comunicarnos; todo está atravesado y dominado (en muchos casos) por la tecnología digital.

Posiblemente la tecnología sea la respuesta de este siglo a la imposibilidad de vivir con incertidumbre, a la soledad, a la necesidad de sentirse útil y dejar un legado antes de morir, al estrés de salir al mundo exterior, de encontrar pareja en un lugar físico real, etc. Una respuesta demasiado utilitaria y simplista a nuestro entender, que busca reducir los

tiempos, maximizar los resultados y evitar el riesgo e incluso el esfuerzo humano en busca de un constante y excesivo confort. Al respecto nos preguntamos, ¿Por qué todo debería ser simple y rápido en el mundo actual? ¿Lo único que importa son los resultados? ¿Qué consecuencias produce este fenómeno de comodidad e inmediatez constante?

La tecnología contemporánea ha cambiado nuestra forma de vida para siempre, cómo nos relacionamos con los otros, con las cosas y con nosotros mismos. Por eso insistimos en la necesidad de observar esta realidad, describirla, analizarla, criticarla. Con respecto a la ya mencionada adicción a la tecnología, pensamos que se debe a una constante y creciente exposición a aparatos tecnológicos sin ser del todo conscientes de las consecuencias que provocan estas interacciones. Observamos una curva ascendente que parece no tener fin en cuanto a la búsqueda de estimulación de los sentidos, por medio de los dispositivos de tecnología digital. Cada vez necesitamos mirar más y ver cosas más impactantes, y en menos tiempo. Esto podría deberse también a la naturaleza virtual de lo que consumimos, que al no tener entidad física produce que no lleguemos a dimensionar su impacto en nuestra vida, en nuestra salud y en cómo moldea nuestra forma de relacionarnos con los demás e incluso, con nosotros mismos. Al respecto hacemos la siguiente reflexión: que la presencia de lo que vemos o escuchamos en las redes digitales no sea física y real, no quiere decir que los efectos que producen no lo sean.

También es cierto que las posibilidades que ha abierto son enormes, el acceso a la información se ha visto magnificado por la llegada del Internet y la creación de herramientas creativas digitales, en especial en el campo audiovisual, nos impresiona. En este sentido nos preguntamos: ¿Qué tipo de información es la que circula? ¿De qué manera funcionan los sistemas que administran dicha información?

Si este estudio tiene un fuerte y potente apartado crítico, también queremos concluir con un enfoque más propositivo. Si bien hemos dado algunas opiniones en cuanto a este tema, nos gustaría concluir resaltando la importancia y el impacto que creemos que tendría el compartir la tecnología y penetrar en la capa artificial individual del otro.

Durante el transcurso de la investigación encontramos también las definiciones de software libre, e incluso también de hardware libre, como una forma de resistencia política a la comercialización de patentes tecnológicas y mercados capitalistas erguidos enteramente gracias a la fabricación y comercialización de tecnología digital. Del mismo modo, hackear la tecnología o refuncionalizarla y mantener una actitud lúdica y a la vez crítica, nos parece una propuesta central para enfrentar el embate de la tecnocracia y no pertrechar el sistema soft que nos somete casi sin que nos demos cuenta.

Muchas de las problemáticas que ocurren en relación a un uso excesivo o al mal uso de los aparatos tecnológicos podrían estar ocurriendo por una especie de contagio social,

en donde se siguen las conductas que los demás hacen normalmente sin preguntarse si es lo mejor para cada individuo en particular. Diferentes personas deberían tener diferentes contactos con la tecnología digital según sus preferencias, sus tolerancias, sus actividades; sin embargo, vemos que una gran cantidad de personas tienen una interacción excesiva y poco consciente de todo lo relacionado con la técnica/tecnología digital contemporánea.

Llegados a este punto nos preguntamos: ¿Qué dispositivos tecnológicos estamos creando como humanidad, y con qué fines? ¿Quién determina cuáles son las necesidades que los mismos deben satisfacer?. ¿No es una necesidad trabajar en la no dependencia de los mismos? ¿Por qué avanzan los descubrimientos en procesadores, supercomputadoras, cirugías estéticas, bancos electrónicos, y compras por internet pero aún no se descubre la cura contra el cáncer o el VIH o se crean máquinas que combatan el hambre y la desnutrición, la falta de agua potable, que frenen el calentamiento global?

El binomio artes escénicas y tecnología digital es algo que pensamos seguir explorando y estudiando, con el fin de ampliar nuestros horizontes y aportar nuestra visión a donde sea que estemos o a donde llegue nuestra labor. Con este estudio queda demostrado que su relación puede ser beneficiosa y fructífera para ambos campos, y que los posibles enfoques en el trabajo, tanto escénico como investigativo, pueden ser infinitos.

Por último, queremos agradecer. A partir de este proceso se concretaron oportunidades laborales en relación al vínculo entre arte y tecnología e incluso hemos recibido premios y distinciones por nuestra labor en esta temática. Si nuestra conciencia sobre el impacto de la técnica/tecnología y su rol en la sociedad contemporánea, creció a partir de la pandemia, sin duda evolucionó y se expandió notablemente durante el proceso de Trabajo Final de Licenciatura. Estamos realmente agradecidos por haber llegado a este fin de ciclo y satisfechos por haber aprovechado la oportunidad de crecer personal y profesionalmente que nos da un trabajo comprometido como el que hemos llevado adelante, y que ahora llega a su fin.

Referencias

Libros y artículos

- BORGENDORFF, H. (2010). El debate sobre la investigación en las artes. *Cairon*, Vol.13, 25-46
- KOZAK, C. (2012). *Tecnopoéticas argentinas: archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra
- MÁRQUEZ SAUAD, A. (2016). *Problemáticas emergentes en la puesta teatral contemporánea a partir de diferentes cruces disciplinares en paridad de competencias discursivas*. (Trabajo final de Lic. en Teatro). UNC, Córdoba, Argentina.
- PAVIS, P. (2016). *Diccionario de la performance y del teatro contemporáneo*. Ciudad de México: Paso de Gato
- RADRIGÁN, V. (2014) *Hacia una teatralidad cyborg: estrategias de anti-resistencia medial*. *Argus-a*, Vol. III
- ROSENZVAIG, M. (2012). *Las artes que atraviesan el teatro*. Buenos Aires: Capital Intelectual
- SADIN, E. (2017) *La humanidad aumentada*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- VALDÉZ, P. (2008). *El tiempo pasa y no estamos poniendo tecnos, performance-multimedia*. (Trabajo final de Lic. en Teatro). UNC, Córdoba, Argentina
- VILLEGAS-SILVA, C. (2017) *Integraciones: nuevas tecnologías y prácticas escénicas*. Chile: Ed. Cuarto Propio.

Video

- Cultura Córdoba Ciudad (6 abril de 2022). *Ciclo Arte y Nuevas Tecnologías* [Archivo de Video]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=hPv22UI7iDQ&t=1660s&ab_channel=CulturaC%C3%B3rdobaCiudad

ANEXO I

Tiempos posmodernos (2022)

BLOQUE 0: Vj + Sintetizador

- Polímatas

BLOQUE 1: Teatro físico

- Energía
- Trabajadores

BLOQUE 2: Monólogo teatral

- Investigadora
- Emprendedor

BLOQUE 3: Performance

- Sujeto de pruebas 1
- Sujeto de pruebas 2

BLOQUE 4: Danza/Teatro

- Vigilancia y Persecución
- Esperanza

Tiempos posmodernos (sinopsis)

Les damos la bienvenida a “La Compañía”. Los trabajadores se enfrentan a su rutina laboral en medio de algunas fallas del sistema. En ese mismo momento, se lleva a cabo un Congreso de Tecnología e Innovación en “La Compañía”. Mientras tanto, se acrecienta la crisis. Crisis económica, crisis laboral, crisis ambiental, crisis personal, crisis emocional. Un día más en “La Compañía”.

Decisiones

No sé qué hacer. Lo pensé mucho y realmente me duele la cabeza de tanto darle vueltas al asunto. ¿Qué elijo? ¿A dónde me va llevar cada camino? ¿Puedo cambiar lo que elegí a mitad del recorrido?

¿Y si...?

¿Y si...?

Tantas posibilidades

¿Qué quiero? ¿Qué se acomoda más? ¿Qué me incomoda?

Tengo una idea

O dos en realidad

Pero lo pienso, lo pienso, lo pienso y esas dos ideas son muy fuertes, son parte de mi. Me identifico con las dos y creo que soy un poco de cada una, o... mucho de cada una. Si, ya lo pensé. Voy a ser las dos. O ninguna, que es lo mismo

Yo quisiera elegir solo una y ver hasta donde me lleva.. Pero tengo esa sensación de que si elijo una única opción... algo de mi se va morir para siempre. O capaz puedo ser feliz sea cual sea mi decisión, que se yo.

Quiero desarrollar esa parte de mi que está ahí y también mi otra parte, que está por allá. Voy a elegir esto. Y me voy a poner esto otro.

A lo mejor logro un equilibrio, o me desbordo, me salgo de mi propio límite. A lo mejor fluyo. Y cada día soy lo que siento que soy en ese momento. Eso me haría feliz. Vibrar, sentir. Elegir lo que sea que me haga bien y ser esa mezcla, ese combo, un mix, una combinación, mi propia versión.

Astros

¿Alguna vez miraste a la Luna de día?

Es hermosa

Se ve como con transparencias, pero muy brillante a la vez

Y es muy loco porque en general, asociamos al día con el sol y a la luna con la noche

Pero para mi lo más bonito es ver la luna de día

Casi siempre la encuentro al atardecer

¿Alguna vez miraste al cielo y te dio la sensación de ser pequeñito?

Sentir la inmensidad del suelo debajo de tus pies

En esos momentos podría jurar que la tierra es ese enorme suelo

En esos momentos podría jurar que todo está conectado

Pero volviendo a la Luna...

Yo no digo que no sea linda de noche

Es preciosa

Aparece su luz, ese halo que la rodea

Pero cuando es de día se ve tan especial, tan única

Siempre sentí una conexión con la Luna

Es como mi primer amor

Y siempre creí que también me gustaba más la noche que el día

Ahora creo que mi momento, en realidad, es el atardecer

Yo soy como la Luna en el atardecer

En plena luz del sol

La luna

Así soy yo

Como una luna de día

Monólogo de la investigadora

Luego de hacer un **análisis fidedigno** de la **acreción** provocada por desechos tecnológicos en los últimos años, arribamos a la **hipótesis** de esta **ponencia**.

Según nuestro **marco teórico**, el **esquema de estudios transversales** en relación a la **problemática** que planteamos, es de gran ayuda a la hora de lograr la **validez** de los siguientes resultados

Los **acuíferos**, fueron vulnerados y contaminados por **agentes patógenos**, provenientes de los **aeroalergenos** que encontramos en nuestro último **estudio de campo**

La **biomasa**, generada por la aportación de metales pesados al medio ambiente, dio como resultado, una **oscilación** en la **salinización** de los suelos y una **subsistencia** de **micropartículas** nocivas.

Siguiendo el **protocolo de Kyoto**, luego de procesos de **estratificación** de la información obtenida por métodos de **investigación cualitativa**, llegamos a la conclusión que el **muestreo** arrojó un **coeficiente de correlación** que nos ha dejado perplejos.

Por último, me gustaría destacar que la **fenomenología del ambiente**, en conclusión, estaría afectando a la **biodiversidad del planeta**, y que la **fotooxidación** de los metales utilizados en la fabricación de los smartphones, es, en **síntesis**, el núcleo del problema.

Monólogo del emprendedor

Thank you, gracias. Gracias por estar acá en este maravilloso **ecosistema emprendedor**. En esta **incubadora de proyectos innovadores** como el nuestro. Me presento, yo soy un **entrepreneur** y voy a estar **pitcheando** en este evento, el día de hoy

Les quiero contar que luego de mucho **coworking**, estoy acá para un **crowdfunding**. **Free cash flow**, **start up investment**, aporte de **capitales**... la plata.... la plata. Estoy acá por la plata

Dinero **ASAP**, **whatsapp business** por link de Mercado Pago.

Viaje espacial y al fondo oceánico

Mucho **networking**, **partnership**, **mentoring**, **coaching**, **email-marketing**. Y todo eso

Esperamos que puedan hacer un aporte... significativo al proyecto y convertirnos juntos en el próximo pegaso, alados. aliados y adinerados

Muchas gracias

La voz que alumbra
(canción original)

Cielo gris, viento inmortal
se escuchan los sonidos de una tibia oscuridad
Ven a mi, trae color
Uoo Uoo

La noche invade la habitación
todos buscan una razón
se pierden en pensamientos
prohíben sus sentimientos
Uoo Uoo

Los lazos del mundo
se rizan y ascienden en espiral
Hacia el cielo
la ayuda viaja, ya está en camino

Flechas salen, se disparan
van directo al sol
Llega un regalo

Descalzo sobre pasto voy
planto una semilla hoy
El viento trae susurros
se escuchan buenos augurios
Uoo Uoo

Los lazos del mundo
se rizan y ascienden en espiral
Hacia el cielo
la ayuda viaja, ya está en camino

Mmm Uooooo

Tiempos Posmodernos

(partitura performática)

- **Polímatas**

- Intro sintetizador + visuales
- Canción tecno
- Efecto corte de energía

- **Energía**

- Problemas técnicos
- Secuencia yoga 1
- Secuencia yoga 2
- Inversiones/Aperturas
- Secuencia cardio
- Caída/Recuperación/Salto
- Choques
- Descontrol/Electricidad
- Entrada (portón tecno)

- **Trabajadores**

- Documento importante
- Documento importante en inglés
- Cambio de roles
- “Algo más fuerte”
- Coca Cola (viral)
- Muerte
- Resurrección
- Implante craneal
- Tercer brazo
- Agrandamiento del pene

- **Cuerpo cyborg (parte 1)**

- Ceguera
- Confusión
- Indecisión
- Revelación

- **Cuerpo cyborg (parte 2)**

- Silla giratoria
- Luna de día
- Canción
- Revelación

- **Vigilancia y Persecución**

- Susurros
- Alarma
- Caminata
- Corrida (espaldas)
- Corrida (lateral)
- Drones
- Puerta

ANEXO II





Drive con registros fotográficos y audiovisuales:
https://drive.google.com/drive/folders/1-FgANK10a7j8Sg6tleAPbEKqaj7HjM_t?usp=s_haring