

Hacia una escena *cyborg-punk*. La reconfiguración del cuerpo y el rol del actor a través de las tecnologías DIY

Candidatas:

Nicol Rivera Aro

Opta al título de Actriz con especialidad en Dramaturgia

Camila de los Ángeles Rodríguez Contreras

Opta al título de Actriz con especialidad en Pedagogía Teatral

Valeria Katherina Vejar Salazar

Opta al título de Actriz con especialidad en Dramaturgia

Profesora Guía:

Valeria Radrigán

Valparaíso, 17 de Agosto de 2015.

Agradecemos a todas las corporalidades mutantes
que nos apoyaron
y brindaron su ayuda en este proceso
de metamorfosis.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
CAPÍTULO 1: ARTE Y TECNOLOGÍA: Conceptos claves	23
1.1 Aparato	23
1.2 Interfaz y Metaformance	28
CAPÍTULO 2: NUEVOS MEDIOS, NUEVAS ESTRATEGIAS	37
2.1 Nuevos medios en el arte: hacia un espacio tecno-artístico	37
2.2 Transdisciplinariedad y Transmedialidad	47
2.2.1 Transmedialidad en las artes escénicas	51
CAPÍTULO 3: DO IT YOURSELF: Apropiación tecnológica para un devenir <i>cyborg-punk</i>	59
3.1 <i>Copyleft</i> y <i>Software</i> libre	62
3.2 <i>Hardware</i> libre	65
3.3 <i>Low-tech</i>	68
3.4 Cuerpo y devenir <i>cyborg-punk</i>	73
3.4.1 <i>Cyborgs</i> en las artes escénicas	77
CAPÍTULO 4: TECNOLIBERACIÓN	84
4.1 ¿Qué es Tecnoliberación?	84
4.2 Nuestro proceso: Prueba y error	91
4.3 Tratamiento cuerpo-escénico: el cuerpo como interfaz sonora	98
4.4 Desarrollo de la <i>performance</i>	101
4.5 Resignificación de la triada <i>actor-obra-autor</i>	106
4.5.1 El cuerpo en la escena <i>cyborg-punk</i>	108

CONCLUSIONES	109
BIBLIOGRAFÍA	115
ANEXOS	122

INTRODUCCIÓN

Actualmente, nos situamos en un entorno donde la manipulación de aparatos tecnológicos y nuestra evidente inserción en un mundo de extensiones corporales de carácter electrónico (desde el marcapasos cardíaco a los teléfonos inteligentes), han hecho casi irreconocible el límite entre el ser humano y sus fuentes de almacenamiento de datos externos. Esta verdadera era de *hiper-aparataje* evidencia una tendencia global hacia la inclusión de dispositivos y el uso de prótesis de diversa índole, siendo estas normalizadas en su uso diario.

Es en conjunto a esta modificación propiciada por la incorporación de diversos artefactos en el cotidiano, donde vemos que comienzan a borronearse las fronteras entre ciencia y arte. La investigadora Gisela Massara¹, establece la siguiente afirmación: “La electrónica, la informática, y luego los ordenadores e internet, fueron estableciendo nuevas formas pictóricas dentro del arte. Los artistas encontraron un lenguaje a partir de la tecnología.”² Este quiebre fronterizo nos lleva a una constante transdisciplinariedad, proponiendo el trabajo en conjunto de diferentes disciplinas, desde científicas hasta artísticas.

En este contexto, se nos hace pertinente pensar en la influencia y acción de los dispositivos y el alcance de la electrónica en las artes escénicas. Vemos que tanto en teatro como en danza, si bien se hace uso de los avances tecnológicos (desde la utilización de iluminación hasta la incorporación de dispositivos digitales) estos operan, generalmente, como añadidos. Un ejemplo de esto, son los micrófonos

¹ Licenciada en artes y docente de la Universidad de Palermo, Argentina.

² MASSARA, Gisela. Arte y nuevas tecnologías. Lo experimental en el bioarte. Cuad. Cent. Estud. Diseño Comun., Ens. [online]. 2013, n.45, pp. 27-37 . Disponible en: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232013000300003&lng=es&nrm=iso ISSN 1853-3523.

utilizados para la modificación de la voz en tiempo real. Al funcionar éstos como añadidos, no se le está dando la importancia necesaria al aparato en jaque, el hecho escénico se está apoyando en él para la finalidad del producto artístico, pero no como un objeto incorporado, que transmite cierta información que modifica los cuerpos, y por tanto, la relación de éstos con la puesta en escena. En consecuencia, nos preguntamos: ¿Existe una modificación mayor, que involucre la totalidad del cuerpo del actor, más allá de un añadido? y por otra parte ¿cómo el actor se hace cargo de la manufacturación y utilización de dichos dispositivos en terreno escénico?

Nos interesa esclarecer un panorama sobre la relación de las interfaces tecnológicas con el cuerpo vivo del actor, artista o *performer*, evidenciando la mutación del cuerpo hacia lo *cyborg*. Al respecto, en 1960, Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline, acuñan este término, definiéndolo como un organismo compuesto por elementos orgánicos y cibernéticos. Posteriormente, en 1984, Donna Haraway en su “Manifiesto *cyborg*” lo define como:

“Un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción. La realidad social son nuestras relaciones sociales vividas, nuestra construcción política más importante, un mundo cambiante de ficción.”³

Esta metamorfosis del cuerpo humano trae consigo, una nueva manera de comprender al actor desde su corporalidad, pues al expandir los límites del cuerpo a través de los dispositivos, este se transforma en un híbrido entre máquina y carne, un organismo capaz de reconstruirse y reprogramarse. Teniendo esto en consideración, cabe cuestionarnos de qué forma ha influenciado lo *cyborg* a las artes escénicas y de

³ HARAWAY, Donna. “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century” in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (New York; Routledge, 1991) , pp.149-181.

qué formas esto puede llegar a subvertir los mecanismos tradicionales de representación teatral.

Una respuesta al respecto la otorga la investigadora Valeria Radrigán⁴, centrándose en las estrategias del arte transdisciplinar: Éste se nutre del cruce de diversas disciplinas que abren sus fronteras hacia una nueva configuración, volviéndose ésta más compleja en términos de integración y dinámica. Al entrar en juego con lo teatral, se altera el resultado artístico, posibilitando una suerte de conglomerado de medios disponibles, lo que puede proponer una nueva forma de enfrentarse al suceso escénico. Veremos, entonces, cómo las posibilidades que nos otorga la electrónica nos proporcionan nuevos elementos a partir de los cuales articular la creación artística.

En este contexto, las tecnologías *do it yourself* (DIY)- *hazlo tú mismo*, serán cruciales como forma *underground* de creación⁵ y difusión cultural puesto que se caracterizan por ser una vía contestataria y paralela a la producción *mainstream*, en cuanto a los modos de hacer y entender las tecnologías, proponiendo una desjerarquización del conocimiento, al promover la manufacturación alternativa, independiente y de bajos recursos, como una forma de opinión política clara contra las formas de producción establecidas:

“El DIY se con-vierte, en sus diversas manifestaciones, en una práctica contraria a las culturas dominantes. De esta forma cambian las relaciones sociales, creando un sentimiento comunitario e independiente

⁴ RADRIGAN, Valeria. “*Corpus frontera*” *Antología crítica de arte y cibercultura (2008-2011)*, Mago editores, Santiago de Chile, 2011. pag. 131.

⁵ GALLEGO, Juan Ignacio. *DO IT YOURSELF. Cultura y tecnología*. Revista ICONO 14, 2009, N°13, pp. 278-291. Véase: <http://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/viewArticle/327> consultado en marzo del 2015.

de la industria que busca cambiar las relaciones mercantiles habituales.”⁶

Estas tecnologías darán un vuelco radical al rol del actor/actriz tradicional, cosa que verificaremos en su vínculo con la performance: desde nuestra formación, entendemos la actuación como la interpretación de un personaje asociado a una situación de ficción, a una situación dramática enunciada. Las características que sustentan el arte actoral son: trabajo corporal en tiempo real y en una situación determinada; el elemento vocal, que se sustenta, a su vez, en la enunciación textual; un discurso apegado a los personajes, a la historia total propuesta por el dramaturgo, y a la modificación generada por un director, relacionada principalmente con la dimensión espectacular a través de la puesta en escena. La exposición del discurso dentro del teatro ha estado durante mucho tiempo asociada a la figura del director: es éste quien enuncia un discurso particular a través de los elementos que configuran la obra.

En la *performance*, en cambio, es el propio sujeto ejecutante quien pone de manifiesto su discurso a través de la acción en tiempo presente. Otro rasgo importante de la *performance*, en relación a la enunciación del discurso es que este depende cien por ciento del *performer*, pudiendo hacer uso, o no, del dispositivo textual. Es el *performer*, quien en su acción se expone a sí mismo, su pensamiento y/u opinión. El investigador Mauricio Barría, en su artículo “Performance y Políticas del acontecimiento”, establece:

“(…) una performance como práctica artística buscaría producir una fractura en la subjetividad, con lo que pone en crisis, no tanto la idea de representación, cuanto una política determinada de ésta, a saber, aquella, desde la cual se constituye la fe en esta inmanencia, y eso es la noción de imagen.”⁷

⁶ Íbidem.

⁷ BARRÍA, Mauricio. “*Performance y políticas del acontecimiento. Una crítica a la noción de espectacularidad*”, *Aletria*, v.21, n.1, 2011. Pag.112. Disponible en: <http://www.repositorio.uchile.cl/handle/2250/118402> consultado en Julio del 2015.

Si coincidimos en que la imagen es un elemento que prima en ambas formas de representación, entendemos que dicha fractura en la subjetividad, no sólo se produce en la obra total o acción total, sino también, en el cuerpo del *performer* quien expone un discurso nato. Vemos también, como en la permeabilidad de las artes escénicas, el teatro ha ido incorporando herramientas de la performance. Por ejemplo, el teatro contemporáneo hace posible para el actor vislumbrar atisbos de su propio discurso, hacerlo ver entre líneas del discurso general, a modo de intertexto y/o palimpsesto, el que puede ser a través de la imagen, o del mismo texto. Fernando de Toro, en su libro “Semiótica del teatro” establece que:

“(…) un inter-texto es una inserción que ostenta su texto y no deja dudas sobre su origen y fuente, mientras que el palimpsesto efectúa una transformación radical en el inter-texto, alterando su estructura y dejando una huella, un vestigio de su origen y fuente. Finalmente, la intertextualidad rizomática no deja nada detrás, solamente un referente falso que oblitera el texto matriz y, de hecho, ostenta la ausencia de toda fuente o una presencia vacía simulada.”⁸

Sin lugar a dudas, el teatro contemporáneo ha dado cabida a un deconstructivismo introducido desde la filosofía, y que además, deja en evidencia una transdisciplinarietà que se filtra al teatro y lo modifica, no sólo en lo textual, sino en la representación, y por consiguiente, involucra a los actores.

Volviendo al tema de las tecnologías DIY, creemos que al tomar el actor las riendas del proceso creativo, de los elementos a utilizar, encargándose de la manufacturación de los aparatos electrónicos, se convierte en el arquitecto-constructor de los elementos técnicos que constituyen la obra. Con ello el artista adquiere una postura política ante la obra en complicidad con la ética DIY, evidenciando un discurso claro respecto al quehacer artístico, al contexto de

⁸ DE TORO, Fernando. “*Semiótica del teatro: del texto a la puesta en escena*”, Segunda edición, Buenos Aires, Editorial Galerna, 2008. pp. 303-304.

producción, y a la disposición y uso de los mecanismos. En este punto, queda evidenciado el vínculo necesario que se produce con la *performance*, ya que nos permite contribuir de manera dialéctica al arte actoral convencional, proporcionando un foco de escape, que a su vez, permita nutrir el mismo teatro.

MOTIVACIONES

Al desarrollar nuestra investigación en torno a la irrupción de las tecnologías en las artes escénicas, hemos dado con un territorio de experimentación que creemos poco transitado, al menos en nuestro contexto inmediato. Este deslinde por el quehacer tecnológico es frecuentado por el arte sonoro, visual y ciertas prácticas de *performance*, pero no así por el teatro, que si bien explora las posibilidades escénicas de los dispositivos, no logra, según nuestro parecer, transgredir el límite de lo escenográfico. Valeria Radrigán, en su artículo “Hacia una teatralidad *cyborg*: estrategias de anti-resistencia medial” afirma:

“Una teatralidad *cyborg* apela a que todo sujeto tiene la posibilidad de transformarse física y subjetivamente en la creación de personajes mutantes y mutados por la tecnología. Desde ahí, enfoca la mirada hacia una realidad que constantemente desencaja y subvierte la vida.”⁹

Por ello, nos urge crear un nuevo foco de análisis sobre la utilización de aparatos en contacto directo con los actores y esta nueva posibilidad de teatralidad. De igual modo, potenciar la creación de aparataje electrónico de manufacturación DIY para generar diálogo directo en el cuerpo de la actriz/actor, y desde esta práctica acercarnos al desarrollo de un conocimiento teórico en torno a la reconfiguración de dicho cuerpo.

⁹ RADRIGÁN, Valeria. “Hacia una teatralidad *cyborg*: estrategias de anti-resistencia medial”. Revista *argus-a*, Vol. III, Edición N° 11, Enero 2014, Buenos Aires, Argentina. Disponible en: <http://www.argus-a.com.ar/pdfs/hacia-una-teatralidad-cyborg.pdf> consultado en mayo del 2015.

Se nos vuelve interesante también, generar un pensamiento crítico a raíz de la posibilidad de pensar el cuerpo como territorio político, generador de discurso como consecuencia de sus modificaciones. Así también, identificar el cuerpo como interfaz primaria y compleja en relación a lo digital: consideramos que cada ser humano es un aparato base contenedor de cierta información encriptada y única, que ha adquirido esa forma mediante la genética y su contexto sociocultural. Cabe decir que todos los cuerpos son complejos y diferentes. Por lo mismo, la posibilidad del cuerpo de generar diálogo y relación con los distintos dispositivos siempre variará.

Como actrices, nos urge la necesidad de replantearnos el rumbo de las artes escénicas contemporáneas en su relación con la ciencia y tecnología. El rol del actor/actriz dentro de esta nueva modalidad artística-científica nos lleva a cuestionar y reflexionar sobre el diálogo existente entre cuerpo vivo y dispositivos, y por ende la necesidad férrea por participar en la creación de nuestros propios medios para llevarlos a escena, y así mismo, de manipularlos.

PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA

El cuerpo como materialidad base de nuestra disciplina, responde y ha respondido durante mucho tiempo a las normatividades sociales asociadas a los binarismos, tales como masculino/femenino, humano/máquina, salud/enfermedad, cosa que nos propone plantearnos en un nivel de disidencia. Vincular en escena cuerpo y aparatos electrónicos, nos lleva a la búsqueda de un terreno teatral donde el actor/actriz pueda explorar nuevos modos de transitar en el quehacer artístico a partir de su corporalidad particular, desde lo natural-biológico-orgánico hacia el constructo socio-digital en el que se encuentra inmerso. Por lo mismo, se nos hace necesario indagar en prácticas extendidas dentro de las artes escénicas en general, logrando

identificar en el contexto del *performance art*, además de la ejecución física en tiempo presente y la espectacularidad que comparte con el teatro, el plano discursivo directo del propio *performer*. Es por estas razones que la escogemos como vía favorable para efectuar una ampliación teatral, desde el accionar de un cuerpo auto modificado e híbrido.

El cuerpo como territorio político y discursivo se decodifica en concordancia a su circunstancia, en este caso, a su contexto transmedial. En el cruce disciplinar en territorio escénico nos encontramos con un cuerpo mutante de límites difusos. Cabe preguntar ¿Existe en la utilización de estrategias transdisciplinarias un potencial de fuga de la norma del rol del actor? ¿Cómo se propicia la representación de un nuevo cuerpo híbrido? ¿Cómo éste cuerpo modifica la praxis teatral, vale decir, como se transforman las posibilidades de acción/representación? ¿Hasta qué punto las coordenadas tecnológicas y performativas permiten tensionar el rol tradicional del actor/actriz?

De esta forma vemos como en el lenguaje teatral se articulan signos y elementos visuales. Una característica de la actividad teatral que nos parece importante recalcar es el vínculo que se establece entre público y emisor, la co-presencia. Entendemos por ésta: “(...) el doble espacio de la escena y la sala para presentar una acción que es también de doble naturaleza: física (concreta, real) y ficticia al mismo tiempo.”¹⁰ En este punto, debemos dejar en claro que como actrices este factor se nos vuelve fundamental a la hora de entender el teatro y su vínculo con la performance, puesto que es crucial para nuestra acción performativa contar con la participación de un agente tercero. Sin embargo, a diferencia del teatro, en la performance podemos optar, a una vía que no sólo permite la desjerarquización de roles (como otras prácticas teatrales alternativas) sino también, se presenta como espacio óptimo para la

¹⁰ ROSTER, Peter et Al: *De la Colonia a la Postmodernidad*, Editorial Galerna, Buenos Aires, Argentina, 1992, p.295

exposición del discurso del *performer* a través del cuerpo. Mauricio Barría hace referencia a este tratamiento corporal como “*una política del cuerpo*”¹¹. Siendo así nuestro propio cuerpo y su proceso de mutación, a través de la acción, el discurso expuesto en el suceso *performativo*.

Por otra parte, el desarrollo de la técnica ha influenciado enormemente la esfera de los procesos humanos, la vida cotidiana de los individuos está determinada por las tecnologías. Este vínculo entre cuerpo humano y máquina ha dado paso a un proceso en el cual el paradigma binario, es decir, lo dual, lo dicotómico, está siendo superado por una nueva concepción del ser.

“Las tecnologías emergentes a las que hoy accedemos y que nos transforman casi sin darnos cuenta hacen posible que los sujetos con una identidad fija de las sociedades del siglo XX se conviertan en sujetos de identidad fragmentaria y puntos de vista contradictorios. Ex-sujetos que abren la posibilidad de la liberación de los y/o es a través de su difuminación y de la revolución más radical: la que transforma la propia naturaleza humana.”¹²

Estamos ante un escenario que resignifica lo corporal, donde este nuevo cuerpo híbrido se vale del uso e incorporación desde el marcapaso hasta el *smarthphone*. ¿Son éstas extensiones tecnológicas de nuestros cuerpos? ¿De qué forma estas extensiones modifican la corporalidad escénica, es decir, cómo modifica el discurso de la actriz o del actor?

Es en este lugar fronterizo donde nos parece importante generar pensamiento crítico sobre la potencialidad que los dispositivos técnicos nos ofrecen. La electrónica DIY y sus mecanismos de producción, nos permiten acercarnos a este

¹¹ Véase BARRÍA, Mauricio. *Op.cit.*

¹² Cosmodelia, *Tecnoliberación: ya somos cyborgs*, pág. 22, Véase: http://www.lulu.com/items/volume_49/728000/728202/4/print/728202.pdf consultado en marzo del 2015.

cuerpo mutante desde una perspectiva tecnológica no hegemónica, que se posiciona como una forma contestataria: creemos en un suceso escénico que se opone a los grandes elementos y de gran valor que se tienden a utilizar. Ahora bien: ¿de qué forma lo DIY funciona como una herramienta para cuestionar nuestra relación con la tecnología y cómo modifica la creación artística?

Identificamos una necesidad que deviene de las teorías antes mencionadas como una nueva forma de exponer el cuerpo en la puesta en escena, apoyando un discurso no sólo transdisciplinar, sino también contracultural en cuanto a la utilización de dispositivos de manufacturación alternativos al mercado. “Podemos decir que DIY parte de una actitud de confrontación basada en hacer las cosas por encima de los designios del mercado con un componente importante de autogestión.”¹³ Esta forma de resistencia abriría una nueva modalidad de acción para los actores y actrices, pues al apropiarse del proceso de manufacturación de su propia obra, resignifica y complejiza la triada actor-obra-autor, en cuanto el autor se vuelve *hacedor de sus herramientas*, desde su cuerpo hasta el aparataje electrónico del que dispondrá en la creación artística.

Si bien varios artistas han ahondado en la relación cuerpo-tecnología, ¿Qué pasa cuando son las actrices y actores quienes se interesan por esta nueva forma de concebir las artes escénicas? ¿Cuáles son los recursos que utilizan, es decir, qué medio les es más apto para explorar las posibilidades permitidas por las interfaces tecnológicas? ¿Será acaso que es más apta la *performance* por sobre el teatro, o nos encontramos en un escenario expandido de la teatralidad, donde es posible reunir herramientas y estrategias de toda índole para elaborar un discurso y un objeto artístico claro? En síntesis: ¿Cuáles son las posibilidades de relación de la electrónica DIY con el cuerpo vivo dentro de la escena?

¹³ GALLEGO, Juan Ignacio. *Op.cit.*

HIPÓTESIS

Creemos que un trabajo teórico-creacional transdisciplinar, que vincule teatro y tecnología, permitirá un ejercicio de redefinición de las fronteras del cuerpo en las artes escénicas, generando una nueva configuración de miradas, de formas de ver y entender el propio cuerpo y el rol del actor, operando en un sentido expandido. Vemos que éste se transforma en relación al diálogo entre interfaces y dispositivos tecnológicos en tiempo real, vinculándose espacial y temporalmente con dichos elementos técnicos, que al ser pensados y manufacturados apegados a una ética contestataria *Do It Yourself*, proponen un acaecer híbrido, mutante, al que otorgaremos el nombre de *Cyborg-punk*¹⁴. Estos replanteamientos generarían, eventualmente, una movilización capaz de enriquecer el contexto cultural.

Del mismo modo, esto abre paso a una nueva mirada de la tríada actor-obra-actor, ya que dialogamos a través del cuerpo, base perceptiva, con dispositivos de manufacturación DIY. Al generar la modificación en el organismo, se facilita la resignificación de éste, suscitando una reflexión a partir del *cyborg-punk* recién gestado, y hacia las modificaciones y contribuciones transmediales en las artes escénicas. En este punto, comienza a germinar la latente necesidad de indagar en una escena *cyborg-punk*.

¹⁴ Utilizaremos esta noción para proponer una categoría con la que identificamos un sugerente estética del cuerpo *cyborg* moldeado y manufacturado a través de la ética DIY, tendencia en directa relación con el movimiento *punk*, reconociendo los cambios políticos y discursivos que éste puede generar en la escena tradicional. Sin embargo, no desconocemos la influencia del movimiento *Cyber-Punk*, subgénero de ciencia ficción desarrollado desde 1980 en literatura y cine, conocido por su enfoque en un futuro distópico con énfasis en las tecnologías y ciencias avanzadas, el *Cyber-Punk* ha sido utilizado también para describir un estilo de vida o una subcultura basado en la manipulación de las tecnologías.

FOCO DE ESTUDIO

Nos centraremos en una investigación de creación artística que desarrollaremos en el transcurso de nuestra memoria, y que recibirá el nombre de “*Tecnoliberación*”. Ésta hará uso de estrategias transdisciplinares, pues utilizaremos herramientas de las artes escénicas en función y diálogo con la electrónica DIY. Este trabajo consistirá en una experimentación mediante las herramientas adquiridas en el taller de “Práctica de Informática I” con el artista sonoro Esteban Agosin, músico y magíster en estética de las artes electrónicas. Dicho taller se realizó en las dependencias de la Carrera de Música de la Universidad de Valparaíso durante los meses de Marzo, abril, mayo y junio. Este es parte de la malla curricular de la carrera, sin embargo, asistimos como estudiantes oyentes.

Mediante la ética y metodología DIY, utilizaremos los contenidos del taller para la construcción de uno o varios aparatos electrónicos. Posteriormente se experimentarán las posibilidades que ellos otorguen para que, en terreno escénico, en diálogo con el cuerpo del actor/*performer*, se llegue a la elaboración de una performance transdisciplinar que deleve un cuerpo intervenido, con un claro discurso *cyborg-punk*. A partir del proceso de configuración de este nuevo cuerpo, indagaremos en la posibilidad de una reconfiguración del cuerpo del actor en tanto va dejando de lado su formación convencional.

OBJETIVOS

Nos interesa determinar cómo se evidencia una resignificación del cuerpo escénico al poner en jaque, como actrices, nuestra formación convencional a partir de una modificación corporal utilizando dispositivos electrónicos de manufacturación

DIY. A partir de la transformación de nuestros propios cuerpos a través de prótesis y aparatos de estas características, daremos cuenta de una reconfiguración de las fronteras corporales, así como una modificación de las potencialidades actorales en contraposición a las formas tradicionales de representación.

Dentro de lo específico queremos definir qué ocurre con la tríada actor-obra-actor, pues es menester de nuestra investigación mostrar lo que sucede cuando el actor se transforma en creador total de su obra, desde lo netamente creativo hasta la fabricación de los dispositivos a utilizar. También esperamos generar un pensamiento crítico que pueda ser expandido y analizado dentro de la creación teatral, capaz de plantear otras posibilidades de creación escénica.

METODOLOGÍA

La metodología de nuestra investigación será de carácter mixto: por un lado, se desarrollará una investigación cualitativa teórica, y paralelamente se hará un trabajo de producción y creación artística sobre el cuerpo vinculado a la electrónica DIY. Conduciremos la investigación desde la teorización y análisis de conceptos fundamentales, y paralelamente en la praxis, incursionaremos en algunos aspectos de la electrónica.

El método utilizado será la teoría fundamentada, ésta se realizará a partir de los conceptos estudiados y los datos desprendidos de nuestra *performance*, con tal de generar un documento que permita el estudio específico de nuestro tema.

La técnica utilizada para nuestra investigación será principalmente de observación participante, pues al realizar una investigación de creación, estaremos

participando directamente en el objeto de estudio. Sin embargo, no descartamos la opción de valernos de entrevistas en el caso de ser necesarias.

Las fuentes de nuestra investigación serán tanto material escrito como audiovisual, así como la experiencia con los dispositivos electrónicos y sonoros que iremos adquiriendo y/o construyendo para la realización de nuestra *performance*.

PLAN DE CAPITULOS

En el capítulo uno, titulado “Arte y Tecnología: conceptos claves” definiremos los conceptos de **aparato**, **interfaz** y **metaformance**, reflexionando sobre la utilización, modo de operación y relación de éstos con las artes escénicas. Revisaremos textos de: Vilém Flusser “Hacia una filosofía de la fotografía”; Jean-Louis Deotte “La época de los aparatos”; Walter Benjamin “La obra de arte en su época de reproductibilidad técnica”;

En el capítulo dos, titulado “Nuevos medios, nuevas estrategias”, se describirán las influencias de los nuevos medios en el arte, y su potencialidad para la creación de un espacio tecnoartístico. También señalaremos las bases de lo transdisciplinar y veremos cómo esta práctica lleva a las artes escénicas a converger en un territorio **transmedial**. Donde revisaremos textos de autores como; Lev Manovich “*The Language of new media*”; Basarab Nicolescu “La transdisciplinariedad. Manifiesto”; José Antonio Sánchez “El Teatro en el Campo Expandido”, entre otros.

El capítulo tres estará destinado a la definición de la subcultura **Do it Yourself (DIY) y la apropiación tecnológica para un devenir cyborg-punk**. Indagaremos en las formas contraculturales DIY, la política de *copyleft* y su relación con los sistemas de *software* y *hardware* libre; los elementos de la *low-tech*; y la gestación de una

metamorfosis *cyborg-punk* en las artes escénicas. En este capítulo analizaremos los artículos “*Punk: The do it yourself subculture*” de Ian Moran, “*DO IT YOURSELF, Cultura y Tecnología*” de Juan Ignacio Gallego, “*Phreakers y Hackers: la apropiación social de la tecnología una nueva matriz cultural*” se refiere al concepto *Hacker*” de Jorge Lizama, “*Software libre para una sociedad libre*” de Richard Stallman, “¿Qué es el hardware libre?” de Antonio Delgado. Indagaremos en la noción de cuerpo *Cyborg* en relación a lo que proponen Deleuze y Guattari en “El Anti Edipo. Capitalismo y esquizofrenia”, Donna Haraway en “Un manifiesto *Cyborg*. Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX” y Jennifer Parker-Starbuck en su libro “*Cyborg Theatre*”.

En el capítulo cuarto veremos el proceso investigativo de creación, es decir, la *performance* “Tecnoliberación”, la gestación del proceso creativo y de producción, el tratamiento electrónico y tecnológico de los aparatos en contrapunto al tratamiento corporal-escénico, en esta sección nuestros referentes más importante son: la compilación de textos editado por Cosmodelia, “Tecnoliberación: ya somos *Cyborgs*” y “La pregunta por la técnica” de Martin Heidegger. Y, finalmente, la resignificación de la tríada *Actor- Obra- Autor* y sus consecuencias para con las artes escénicas.

MARCO TEÓRICO

Al focalizar nuestra investigación en un campo de creación que desde lo escénico se despliega hacia la tecnología, y más específicamente la electrónica, hablamos de una entrada en el terreno de la **transdisciplinariedad**. Para hablar de este concepto tomaremos la definición que da el físico fundador y presidente del centro internacional de investigaciones y estudios transdisciplinarios, Basarab Nicolescu, quien en “La Transdisciplinariedad. Manifiesto” define:

“La transdisciplinariedad concierne, como el prefijo “trans” lo indica, lo que *está* a la vez *entre* las disciplinas, *a través* de las diferentes disciplinas y *más allá* de toda disciplina. Su finalidad es la comprensión del mundo presente en el cual uno de los imperativos es la unidad del conocimiento.”¹⁵

Estamos frente al *Big Bang Disciplinario*¹⁶, con lo que nuestra investigación-creación se movilizará entre arte y tecnología buscando las herramientas, que le permitan, como dijo Nicolescu, la comprensión del mundo presente. En nuestro caso, la realidad del arte, específicamente, las artes escénicas las entenderemos desde un punto de vista **transmedial**, concepto que apoyaremos desde la visión compuesta por Marco Espinoza y Raúl Miranda¹⁷. Desde este lugar, nuestra investigación está focalizada en la reflexión e idealización de un espacio **tecnoartístico**. Este concepto, como afirma un grupo de investigadores de la UPV/EHU¹⁸: “No se trata sólo de dar respuestas, sino también de encontrar preguntas, y si nadie viene a preguntar, porque presupone que no tenemos respuestas actualizadas, estamos obligados a salir a buscarlas fuera.”¹⁹ La idea de la formación de un espacio Tecnoartístico surge de la necesidad de entrelazar arte y tecnología, de la posibilidad de que el arte se nutra de la tecnología, de las herramientas técnicas y concretas que este campo de conocimiento pueda aportar; y por otra parte, de darle a la tecnología una capacidad creativa-artística.

¹⁵ NICOLESCU, Basarab. “*La Transdisciplinariedad. Manifiesto. Una nueva visión del mundo: La transdisciplinariedad*”. Ediciones Du Rocher. Disponible en: <http://www.ceuarkos.com/manifiesto.pdf> consultado en marzo del 2015.

¹⁶ Op.cit.

¹⁷ Véase ESPINOZA, Marco; MIRANDA, Raul. “*Mutaciones escénicas, mediamorfosis, transmedialidad, posproducción en el teatro chileno contemporáneo*”, RIL editores bibliodiversidad Santiago de Chile 2009.

¹⁸ Universidad del país Vasco.

¹⁹ ZUBIAGA, Garate; CILLERUELO GUTIÉRREZ, Augusto; LOURDES TOBAR, Karla. “*Mehr Licht. La gestión de lo inexplicable: luces y sombras de las prácticas transdisciplinares tecnoartísticas*”, Arte y políticas de identidad, Vol. 9 (2013): Imagen multimedia, contextos expandidos y realidad virtual. pp. 12. 2013. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10201/41817> consultado en marzo del 2015.

Para entender el término **tecnología**, ocuparemos la definición que otorga el investigador interdisciplinario, Doctor en Filosofía por la Universidad de Barcelona, Eduard Aibar. Él plantea que la tecnología no es una cosa dada e inmutable, no es autónoma ni exterior ni tampoco determinante, sino que se construye en combinación con factores no tecnológicos, en este sentido se construye en diálogo con los procesos de configuración social.²⁰

Para apoyar el concepto de **aparato**, indagaremos en la definición que le atribuye el Filósofo escritor Vilèm Flusser en su libro “Hacia una filosofía de la fotografía” quien reconoce el aparato como un objeto cultural que recurre a la ciencia, encargado de informar, estimular órganos y cambiar el significado del mundo mediante una intención simbólica. Finalmente, lo define como un juguete complejo capaz de combinar símbolos en su programa, que es modificado a su vez, por metaprogramas. “Son cajas negras que simulan el pensamiento humano en cuanto juego que combina símbolos; cajas negras científicas que juegan a pensar”.²¹

Ahora bien, proponemos que el punto de unión entre arte y tecnología sea el cuerpo del actor. Esta unión será producida en base a la utilización de aparatos electrónicos, que según su estructura y componentes forman un circuito eléctrico, que a través de todas las piezas que lo componen logra canalizar, resistir y conducir la energía para su funcionalidad óptima.

Estos aparatos tendrán la función de **interfaz** conectora con el cuerpo. Para hablar de este concepto nos apoyaremos en la definición que da el investigador ruso Lev Manovich, quien explica las diferentes interfaces desde la interfaz gráfica, de usuario, a la cultural. Sin embargo nos apoyaremos en la siguiente definición para

²⁰ AIBAR, E. (1997). “*La vida social de las máquinas: orígenes, desarrollo y perspectivas actuales en la sociología de la tecnología*”. Revista Española de Investigaciones Sociológicas 76, 141-170. Disponible en: http://www.reis.cis.es/REIS/PDF/REIS_076_09.pdf consultado en marzo del 2015.

²¹ FLUSSER, Vilem. “Hacia una filosofía de la fotografía”. México. Editorial Trillas. SIGMA. 1990.

apoyar nuestra forma de entender el cuerpo en relación a este código: “la interfaz moldea la manera en que el usuario concibe el propio ordenador. Y determina también el modo en que piensa en cualquier objeto mediático al que accede a través del ordenador”²².

La participación y desarrollo de la interfaz en una obra artística, nos dejará en un terreno de **metaformance**, concepto que utilizaremos desde la visión de la investigadora Claudia Giannetti, quien dice de esta que:

Su característica principal es su capacidad para generar un nuevo tipo de evento, en el que los conceptos de obra, performer, público, entorno y procedimiento están en mayor o menor medida circunscritos a la relación entre ser humano y máquina (digital, telemática, etc.). Por consiguiente, el dispositivo de la interfaz se vuelve cada vez más preponderante.²³

Para tener una idea clara sobre el proceso de manufacturación del aparato electrónico es ineludible acercarse a la comprensión de la ética **DIY**. La praxis DIY o HTM (*hazlo tu mismo*) se gestó ligada al movimiento *Punk* en Europa, donde se desarrolló una estrategia de producción alternativa al campo del mercado, *cut and paste*, en la creación de fanzines, música, collage, etc. Lo DIY se volvió una nueva forma de productividad asociada a las redes abiertas, al replanteamiento de las relaciones cuerpo-arte-tecnología desde un lugar contracultural. *Permanent culture now*, afirma en cuanto *what is DIY*, lo siguiente:

“Lo DIY y la contracultura nos muestran ejemplos vivos de cómo una cultura permanente podría mirar y operar a través de ofrecernos una historia rica y variada de formas alternativas de vivir y de pensar. Contracultura y cultura DIY son similares, aunque tienen diferentes

²² MANOVICH, Lev. “*El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*”. Paidós comunicación, Barcelona, 2006. pág. 113.

²³ GIANNETTI, Claudia. “*Metaformance-el sujeto-proyecto*” texto publicado en: Luces, cámara, acción ¡corten! videoacción:el cuerpo y sus fronteras IVAM Centre Julio González, Valencia, 1997. pág.9 Disponible en: http://www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf consultado en marzo del 2015

raíces. Han habido muchos movimientos contraculturales a largo de la historia, sin embargo, es desde la década de 1960 que muchas de estas ideas se definieron como contraculturales en Estados Unidos y en el Reino Unido”²⁴

Las posibilidades de creación tecnológico a la que nos invita la subcultura DIY y la realidad económica a la que nos enfrentamos, nos han cruzado de manera directa con la **low-tech** como vía alternativa para la construcción del aparataje tecnológico, y que como explica Rodrigo Alonso en su “Elogio a la *low-tech*”: “la adopción de la baja tecnología por parte de los artistas introduce un aspecto necesariamente político”.

Con ello, el cuerpo se torna un objeto maleable a niveles extremos por la posibilidad de cambiar de identidad o volverse **cyborg**. Para apoyar este concepto utilizaremos la definición que da Donna Haraway en el Manifiesto *Cyborg*, definiéndolo como “un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción”.²⁵ Al acaecer este *cyborg* desde una postura política apegada a la utilización de baja tecnología desde la subcultura DIY, damos cuenta de un nuevo individuo híbrido al que llamamos **cyborg-punk**.

Las nuevas tecnologías a las que hoy tenemos acceso han posibilitado que los límites corporales e identidades de los sujetos se desdibujen. En el contexto del arte, esta reconfiguración del cuerpo se ha problematizado desde diversas perspectivas, desde artistas como Stelarc, Jaime del Val hasta la artista nacional Brisa MP, la transgresión del propio cuerpo y la experimentación en escena de diversas formas de conjugar dispositivos digitales con el cuerpo vivo. Se nos hace pertinente abrir paso a una reflexión acerca de lo que entendemos como “cuerpo humano” en un contexto tecnológico y su devenir *Cyborg-PUNK*.

²⁴ Véase: <http://www.permanentculturenow.com/introduction-to-diy-counter-culture/>

²⁵ HARAWAY, Donna. “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century” in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (New York; Routledge, 1991) , pp.149-181.

CAPÍTULO 1: Arte y Tecnología:

La vinculación del arte con otras disciplinas y áreas de la cultura, nos ha llevado a indagar en el entrelazo que se produce con la tecnología contemporánea. El desarrollo de la técnica ha dado lugar a que la praxis y la reflexión sobre el arte se transforme radicalmente. El análisis de conceptos fundamentales como aparato e interfaz, desde la perspectiva de autores como Deótte, Flusser, Benjamin, y Manovich, se nos hace importante para reflexionar sobre lo anterior. Desde allí podremos conectar con el quehacer escénico y performativo, sumándonos a la utilización del concepto *metaformance* propuesto por Claudia Giannetti, para analizar la confluencia de las diversas propuestas de aparato e interfaz en relación al cuerpo y a puesta en escena.

1.1 Concepto de aparato

Los nuevos medios en el arte, arrastran consigo en sus mecanismos de producción, herramientas técnicas específicas. En este contexto, nos encontramos con el término **aparato**, que Vilém Flusser, Walter Benjamín y Jean-Louis Déotte vendrán a desarrollar con claridad y desde sus propios contextos. Por lo tanto, se vuelve interesante comparar los distintos puntos de vista y ver cómo podemos integrarlos.

Como menciona Flusser, etimológicamente hablando, la palabra aparato provendría del latín *apparatus*, que deriva de *apparare* que se traduce en “preparar para” aunque la traducción más certera sería “alistar”. En este sentido, un aparato es un objeto que se alista para realizar una acción determinada.

Por su parte, el filósofo Jean Louis Déotte, en “La época de los aparatos”, complementa dicha acepción, señalando que aparato significa: “dispositivo, prótesis, instrumento, artefacto”.²⁶

“Finalmente, es necesario recordar la raíz común de *aparecer* y de *aparato*. Si las artes plásticas son (...) la condición del aparecer de lo visible (sino la conciencia, interna o externa, jamás captaría nada fuera del flujo de colores), entonces ¿puede disociarse el aparecer del aparato? El aparato es lo que da su aparato al aparecer, lo que olvidan las filosofías de la cosa “misma”. El aparato es lo que prepara el fenómeno a aparecer para “nosotros” pues, sin aparato, no hay más que un flujo continuo y no dominado de colores informes.”²⁷

El aparato como un objeto producido y conducido por la cultura, se desarrolla como parte de ésta y dentro de la misma, viene a emplear dos objetivos: el primero, de consumo y el segundo, de producción de bienes. Los objetos que se utilizan en la producción de bienes son *herramientas*, “prolongaciones de órganos humanos”²⁸ pero ¿Qué intenciones ocultan estas herramientas? ¿Para qué fueron producidas, y conducidas?

Un aparato es así, el objeto que extrae de la naturaleza otros objetos para ponerlos donde estamos, estos cumplen la función de informar, y sucesivamente, cumplirán una labor de trabajo. Las herramientas, al ser prolongaciones del organismo humano, se constituyen como simulaciones empíricas, y a su vez, son capaces de cambiar el significado del mundo mediante una intención simbólica. Un ejemplo de ésta situación es la relación que hemos desarrollado con los *smarthphone* en estos últimos años: este teléfono inteligente nos provee de herramientas capaces de ordenar nuestra vida, desde el despertador hasta su función como ordenador (al dar posibilidad de

²⁶ DÉOTTE, Jean-Louis. “La época de los aparatos”. Buenos aires. Adriana Hidalgo editora. 2013. Pág. 101

²⁷ Op. cit. Pág.103

²⁸ FLUSSER, Vilém. “Hacia una filosofía de la tecnología”. Mexico. Trillas: SIGMA. Biblioteca nacional de comunicacion. 1990. Pág.25

sincronía con *Google calendar*) volviéndose indispensable en nuestras actividades cotidianas, llegando a alterar nuestro orden de acciones en caso de su pérdida. De este modo, el aparato adquiere la potencialidad de generar formas de temporalidad, otorgando un modo de relación con el tiempo siempre en constante cambio y entendido de forma relativa.

En el desarrollo de la humanidad con respecto a la técnica, se establece desde la revolución industrial un nuevo tipo de relación humano-máquina, en donde ambas partes constituyen una unidad, un nuevo ente con funciones particulares. Las personas se transforman en funcionarios de aquellos aparatos técnicos: el operador, la persona que produce, procesa y abastece símbolos, viene a ser, según Flusser, el jugador, un *homo ludens* que utiliza el aparato. Este autor le otorga al fotógrafo esta cualidad de funcionario del aparato, quien se vale del recurso fotográfico para completar su juego. También afirma la necesidad de estar en el aparato, conocerlo y saber utilizarlo y modificarlo, pero para que esto suceda se hace necesario conocer el marco simbólico del aparato, es decir, el programa.

El programa funciona en razón de la industria, que está en razón al complejo industrial, que a su vez, está en razón al complejo socioeconómico. Es decir, nos encontramos con un juguete complejo que es capaz de combinar símbolos según el programa, y que a su vez tiene la capacidad de replantearse para llegar al metaprograma, que es el marco más amplio que supedita al programa, como, por ejemplo, la estructura socioeconómica, el patriarcado.

De esta forma, según Deótte, los aparatos son capaces de proyectar la poética de una época, y cada tiempo estaría "aparatzado"²⁹ de manera particular. Al hablar de la poética de cada época, nos lleva a pensar en la concepción de lo *poiético* en la que

²⁹ DÉOTTE, Jean-Louis. "La época de los aparatos". Buenos aires. Adriana Hidalgo editora. 2013. Pag. 111

emerge el aparato, es decir, la composición, la creación misma. Es en este punto, donde se hace interesante hablar de la técnica.

Martin Heidegger, identifica en la técnica un quehacer propio de la humanidad desde sus inicios, y así mismo, una necesidad básica del hombre que le ha permitido enriquecer su contexto inmediato. Sin embargo, notó que con el tiempo y los avances de la modernidad se fue modificando la concepción de la técnica, reduciéndose sólo a una definición instrumental: *medio para fines propio del quehacer del hombre*. Si bien el pensador alemán mantenía una postura imparcial, es decir, no emitía juicios de valor sobre si la técnica es buena o mala, consideraba que el devenir técnico moderno, vinculado al capitalismo, no era un mero medio que dominar, puesto que la definición instrumental de esta, no nos muestra su esencia. Heidegger deja en claro que la técnica no es lo mismo que la esencia de la técnica. Hay algo que falta y que es de suma importancia traer aquí, *traer-ahí-delante*, que radica en lo *poiético* de la *tekhné*; una región de desocultamiento lejos de la pura instrumentalidad que le otorga la modernidad, vinculada además a una concepción capitalista de extracción y almacenamiento. Si bien en la técnica moderna existe un desocultar, este se produce en una estructura de emplazamiento (*Gesstell*), ante la cual afirma:

“El hacer salir de lo oculto que domina por completo a la técnica moderna tiene el carácter del emplazar, en el sentido de la provocación. Éste acontece así: la energía oculta en la Naturaleza es sacada a la luz, a lo sacado a la luz se lo transforma, lo transformado es almacenado, a lo almacenado a su vez se lo distribuye, y lo distribuido es nuevamente conmutado. Sacar a la luz, transformar, almacenar, distribuir, conmutar son maneras del hacer salir lo oculto. Sin embargo, esto no discurre de un modo simple. Tampoco se pierde en lo indeterminado. El hacer salir lo oculto desoculta para sí mismo sus propias rutas, imbricadas de un modo múltiple, y las desoculta dirigiéndolas. Por su parte, esta misma dirección viene asegurada por doquier. La dirección y el aseguramiento son incluso los rasgos fundamentales del salir a la luz que provoca.”³⁰

³⁰ HEIDEGGER, Martin. “*La pregunta por la técnica*”, *Conferencias y artículos*, Ediciones del Serbal, Barcelona, 1994, pp.9-37. Disponible en: <http://www.rae.com.pt/Heidegger.pdf> consultado en junio del 2015.

Entendemos entonces, que esta estructura hace del mundo algo disponible que a su vez, moldea por completo la técnica. Ahora bien, más allá de la visión moderna y capitalista de la técnica, es importante entender que todo aparato altera las temporalidades, constituyendo y determinando la totalidad de las relaciones. Cada época es la “superficie de inscripción”³¹ en la cual irrumpe la siguiente. Ya decía Benjamin en su clásico “La obra de arte y su época de reproductibilidad técnica”, refiriéndose al contexto de producción en el que se gesta la obra:

“Dentro de grandes espacios históricos de tiempo se modifican, junto con toda la existencia de las colectividades humanas, el modo y manera de su percepción sensorial. Dichos modos y manera en que esa percepción se organiza, el medio en el que acontecen, están condicionados no sólo natural, sino también cultural”³².

El aparato es, así, vivo reflejo de sus condiciones de producción, estando sujeto a los cambios de su contexto. Siendo así, cabe cuestionarse cómo opera el programa sobre el aparato al ser utilizado en la *performance*, es decir, cómo se filtran los símbolos de esta codificación en el quehacer artístico. Si entendemos al aparato como elemento constitutivo de una época, elemento capaz de “provocar la llegada de nuevas temporalidades, de nuevas espacialidades”³³, dentro de la *performance* al utilizar un aparato, cualquiera sea su complejidad, al conocer y manipular su programa, el rol del *performer* estaría siendo equivalente al rol del “funcionario”³⁴ que explica Flusser.

El aparato entrega cierta información codificada que se develará en contacto con la interfaz primaria, es decir, el cuerpo. Creemos que la capacidad de empoderamiento del *performer* al modificar y manipular el aparato, alterará el funcionamiento del

³¹ Op.cit Pag. 115

³² BENJAMIN, Walter. “La obra de arte en su época de reproductibilidad técnica”. Editorial Taurus, Madrid, 1992. Pag. 23.

³³ Op. cit. Pag. 111.

³⁴ FLUSSER. Op. cit. Pag. 28.

programa, así también, si profundiza aún más en él podrá ser capaz de descifrar y encontrar posibilidades innovadoras en su funcionamiento.

Teniendo claro el concepto de aparato, vale preguntar de qué modo éste influye en las artes escénicas. Siendo el aparato una respuesta a su contexto, del mismo modo en que se producen las artes, la relación que se pueda generar entre ellas vendrá a ser una imagen fidedigna de su entorno. En esta relación aparece el concepto de interfaz, concepto que vendrá a mediar la relación del cuerpo en las artes escénicas con el aparato. Del mismo modo, en esta mediación y especialmente en el contexto cibercultural actual, emergerán particularidades de análisis para la performance, razón por la cual hablaremos del concepto de *metaformance*.

1.2 Interfaz y *Metaformance*

Actualmente, uno de los aspectos más sobresalientes de nuestra cultura se relaciona con el desarrollo de los procesos de creación de identidad y de las interrelaciones a través de los medios masivos de comunicación, siendo la percepción de la imagen una de las principales formas en la que nos relacionemos con el mundo. “Se anulan las distancias y fronteras entre sujeto e imagen, en tanto que el sujeto mismo ha penetrado en el espacio de la imagen, al participar en él con su propio cuerpo”³⁵ este fenómeno se materializa de alguna manera con el surgimiento de la **interfaz**. Al hablar de interfaz, nos referimos a la conexión física y funcional entre dos sistemas o dispositivos de cualquier tipo, capaz de generar un proceso de interacción entre ambos niveles. La interfaz viene a ser el espacio en el cual se desarrolla dicho intercambio, funcionando como una especie de bisagra conectora o “conexión física y funcional entre dos aparatos o sistemas independientes”³⁶ Si nos centramos en la

³⁵ WEIGEL, Sigrid. “*Cuerpo, imagen y espacio en Walter Benjamin*”, Barcelona, Paidós, 1999 p 50

³⁶ Diccionario de la real Academia española. disponible en:
<http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=interfaz> consultado en abril del 2015

interfaz del cuerpo, vendría a cumplir exactamente la misma función. En este sentido, el cuerpo vivo opera como interfaz primaria entre el humano y la realidad material, así como conexión con la realidad virtual, ya que es el primer medio del que disponemos para conectarnos con nuestro entorno social, cultural y tecnológico.

En informática, la noción de interfaz sirve para señalar la conexión que se da de manera física y a nivel de utilidad entre dispositivos o sistemas. Cuando hacemos utilización del término interfaz dentro del área de Internet, del mundo *web*, tendríamos que decir que aquella se emplea para referirse a todo el conjunto de elementos que aparecen reflejados en la pantalla y que permiten al usuario llevar a cabo diversas acciones concretas, ésta interfaz estará compuesta, además de elementos de acción, de alternativas en cuanto a navegación, identificación y, por supuesto, contenidos.

La interfaz de usuario o *hardware* es un medio que permite a una persona comunicarse con una máquina. La interfaz, en este caso, está compuesta por los puntos de contacto entre un usuario y el equipo, ejemplos de esta son el *mouse*, la pantalla del monitor o el teclado, que pueden entenderse también como instrumentos o extensiones del cuerpo humano que permiten la interacción con una computadora.

Por último, encontramos también la interfaz gráfica, la cual opera con el fin de organizar los ordenadores para los usuarios, para que no sólo los expertos puedan acceder a estos. Esto brinda una manera ágil de interacción, permitiendo concentrarse en los análisis de la información y no en el manejo de la aplicación. Gracias a esta interfaz un simple *clic* sobre algún gráfico o imagen de la pantalla, sustituye la tarea de escribir códigos que el computador posteriormente interpretaría con el fin de llevar a cabo una acción.³⁷

³⁷Los ordenadores Macintosh de la compañía Apple fueron los primeros que introdujeron las interfaces gráficas de usuario, actualmente Es el sistema operativo Windows de Microsoft y su sistema de ventanas sobre la pantalla se ha estandarizado y universalizado.

El investigador ruso Lev Manovich, propone una mirada hacia el entendimiento de los nuevos medios, y dentro de éste, se detiene en el concepto de interfaz: éste, además de proporcionar modelos de mundo y proponer su propia lógica, cumple un rol social, desde sus aplicaciones laborales y de ocio. Manovich afirma: “*la interfaz moldea la manera en que el usuario concibe el propio ordenador. Y determina también el modo en que piensa en cualquier objeto mediático al que accede a través del ordenador*”³⁸. Al convertirse en un código semiótico clave de la sociedad de la información, modifica el funcionamiento de los objetos culturales y del arte específicamente, haciendo imposible la separación de forma y contenido de la obra total.

Manovich explica que la interfaz en una obra de arte, es la que crea su materialidad única y propicia la experimentación única del usuario, por lo que si la interfaz se modifica, cambia la totalidad de la obra. Aquí radica la relación de correspondencia entre la interfaz y la obra artística, puesto que en el arte existe la conexión de forma y contenido, por lo que la noción de contenido y de interfaz no se pueden pensar por separado. Sin embargo, existe una notoria variación en los datos de la obra, pues encontramos dentro de los nuevos medios, obras de arte dinámicas que van creando datos en tiempo real.³⁹

Dentro de lo que es el concepto de interfaz, Manovich reconoce la interfaz de usuario y las interfaces culturales. La primera es utilizada desde la invención del computador pero sólo con un fin utilitario, pues comprende la entrada y salida física de datos, como un disco duro externo o un *pendrive* y, por otro lado, la conceptualización de la organización de datos, que en nuestros días son acciones específicas como cortar y pegar; la segunda, que relaciona hombre-computador-cultura, donde los datos

³⁸ MANOVICH, Lev. Op.Cit. pag. 113.

³⁹Op. Cit. pag. 116.

predominantes de la cultura, como textos, fotos, películas van entrando al ordenador, aparece en la década de los 90's, ejemplo de éste es la enciclopedia *Encarta*, la que ocupábamos introduciendo un *CD-ROM* y nos abría una ventana con información, con un diseño de baja resolución .

Es importante advertir que: *“El lenguaje de las interfaces culturales se compone en gran parte de elementos de otras formas culturales que ya resultan familiares”*⁴⁰ Estas tres formas son: el cine, la palabra impresa y la interfaz de usuario. Cada una de estas ha desarrollado una forma especial de organizar la información.No cabe duda que las interfaces culturales influyen en las actividades cotidianas de los usuarios. Por lo mismo, su influencia en términos de contenido para las obras de arte es muy grande. El mismo ejemplo del *smarthphone* donde la utilización de diversas plataformas de comunicación, redes sociales como *twitter* son utilizadas para comentar y exponer nuestras vidas a través de *hashtags* o videos, y cómo todas nuestras acciones las hacemos visible en esta plataforma, por qué no usarlas también en pos de la creación artística, ya sea comentando o promocionando las acciones u obras mediante esta.

Un buen ejemplo de la utilización de estas plataformas de comunicación en las artes escénicas la encontramos en la obra *Santiago high tech*, del dramaturgo Cristian Soto. El público entre otras interacciones, podía sacar fotografías, acceder a contenidos adicionales de la historia, visitar los perfiles de los personajes e incluso publicar sus propias apreciaciones del espectáculo en tiempo real en distintas redes sociales como *Facebook, Twitter, Instagram, Foursquare*, entre otras.

⁴⁰Op. Cit. Pag. 117.



Imagen de la obra *Santiago high tech*⁴¹

Por otro lado, cabe preguntarse con qué finalidad utiliza la interfaz el *performer*, y cómo sucede la transformación de la obra en cuanto a la modificación del interfaz. Hoy por hoy, como lo menciona Alex Galloway⁴² en su texto “Nuevas interfaces nuevas soft nuevas redes”: “*un artista no puede ser simplemente un artista, con las nuevas tecnologías le hace falta además de ser diseñador, programador, hombre de negocios y publicista*”⁴³. Lo mismo ocurre con el espectador; su rol muta a partir de la necesidad de interacción con la imagen que se vuelve cada vez más necesaria como forma de relación directa, volviéndose lector y usuario de la interfaz. Si abordamos, por ejemplo, el mundo de la creación que utiliza los nuevos medios digitales no sólo como herramientas o recursos, sino también como fuente y materia intrínseca de

⁴¹ Fuente de imagen: <http://www.gam.cl/home/disciplina/teatro/detalle/santiago-high-tech> consultado en abril del 2015

⁴² Investigador Estadounidense, Dr. en Literatura de la Universidad de Duke, Licenciado en Cultura Moderna y Medios de comunicación de la Universidad de Brown.

⁴³ GALLOWAY, Alex. “*Nuevas interfaces nuevas soft nuevas redes*” Disponible en: <http://www.ehu.eus/netart/textos/conceptos/interactividad+interfaz/Nuevos%20interfaces.doc>, consultado en marzo 2015.

conocimiento, como es el caso del arte interactivo, podemos constatar el estrecho vínculo que existe entre el fenómeno visual y la acción.

La obra antes mencionada, *Santiago high tech*, abre la posibilidad de que el espectador tome decisiones del cómo vincularse con la obra, al tener la posibilidad de acceder a través de diversas plataformas a diferentes aspectos de ella. Puede operar de interfaz al momento en que saca fotografías del espectáculo escénico y los publica ya sea en *facebook* u otras plataformas durante el desarrollo de la puesta en escena, promoviendo la intervención del observador en proceso de completar la obra mediante la manipulación del aparataje tecnológico. Sin embargo, creemos que si bien esta obra se nutre de un sin número de aparatos tecnológicos, posibilitando el uso de diversas interfaces en la puesta en escena, la utilización de estas reproducen los patrones convencionales de producción de los dispositivos tecnológicos, no siendo posible ver una reapropiación estos.

Otro ejemplo que nos resulta especialmente interesante desde el punto de vista de la reapropiación de lo tecnológico es el trabajo de *“La Quimera Rosa”*. Este laboratorio colectivo desarrolla su trabajo en torno a la identidad, el cuerpo y la tecnología, experimentando/investigando desde una perspectiva transdisciplinar. En su proyecto “El cuerpo como instrumento sonoro post género” (taller de experimentación performativa) vemos como objetivo: *“La creación colectiva de dispositivos DIY como medio para cuestionar nuestra relación con la tecnología y su papel en la producción de subjetividades”*⁴⁴. La experimentación de este laboratorio nos parece atingente a nuestra investigación, ya que, por una parte la forma colectiva en la que crean sus dispositivos apunta a la desjerarquización del conocimiento tecnológico y por otro lado la relación que advertimos entre cuerpo y aparatos en su trabajo se vincula directamente a nuestra premisa de *autocyborgización*. Vemos cómo el cuerpo se presenta como interfaz primaria entre aparatos y los cuerpos involucrados de forma

⁴⁴ Véase: <http://quimerarosa.net/about/espanol/> Consultado en julio de 2015.

interactiva, es así como distinguimos en este trabajo el devenir *cyborg* desarrollado a partir de la ética DIY, el cual utilizamos de referente a la hora de iniciar nuestro proceso de experimentación performativa.

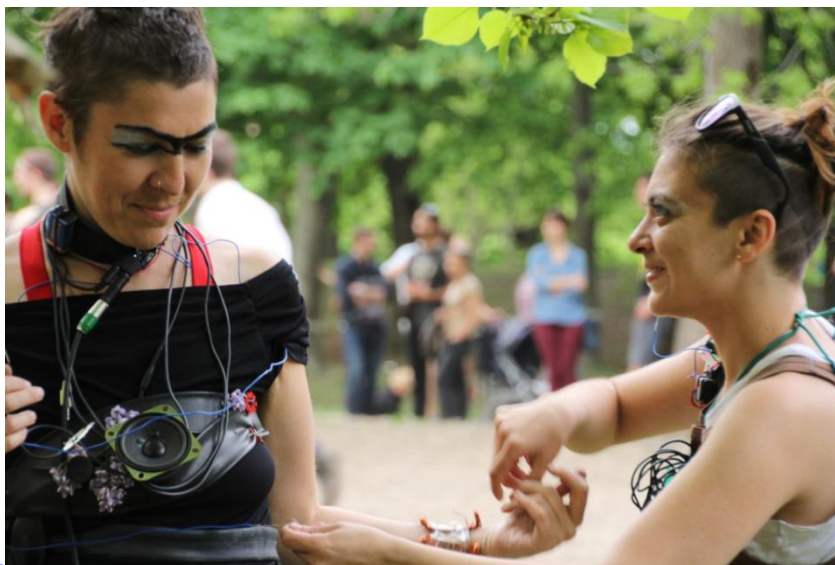


Imagen de la instalación final del taller *Emmetrop, Performance in the park, Sight & Sound Festival*. Quimera Rosa.⁴⁵

De estos procesos de interacción, la aplicación de nuevas tecnologías y el empleo de la técnica, nos acercamos al campo de la *metaformance* donde los conceptos de público, obra, artista se vinculan directamente con la actual relación del ser humano con las tecnologías. Al respecto, Claudia Giannetti la define como:

“El resultado es una especie de hibridación entre la instalación o environment plurimedia y la performance, basada en el principio reactivo: la existencia de la obra depende de del cumplimiento de la acción, y ambas están subordinadas a la actuación de espectador. el espectador como observador externo no solo es transformado así en *performer*,

⁴⁵ Fuente de imagen: <http://quimerarosa.net/el-cuerpo-como-instrumento-sonoro-post-genero/>
Consultado en julio de 2015.

sino también en participe interno mediante su inserción en el contexto potencial de la obra.”⁴⁶

En la *metaformance*, no sólo el autor como interfaz base de la creación es capaz de modificar la obra al cambiar un pequeño gesto o acción, sino que el espectador, al ser participante activo del hecho escénico, se convierte en interfaz lectora de la obra, es decir, existe la posibilidad de cambio no sólo por parte de la interfaz creadora, sino también por quien especta. De esta forma ya no es el espectador el clásico receptor pasivo, mero observador desde su ignorancia sobre los procedimientos y procesos de producción. La posibilidad de subvertir la posición del espectador hacia el lugar de un investigador, capaz de indagar en las causas y los fenómenos que se gestan frente a él, y por sobre todo la posibilidad de accionar y tomar decisiones sobre la acción, proporcionará una mirada particular sobre las razones y/o evaluaciones de los diferentes fenómenos estéticos.

A partir de estos procesos de hibridación, el cuerpo tanto del *performer* como del espectador, se vuelcan hacia un cuerpo relacional de experimentación desde donde se conjuga la obra. La idea de “cuerpo en proceso de formación”⁴⁷ cargado de aparatos protésicos tecnológicos, y relacionado con las interfaces disponibles, abre un camino en el cual el cuerpo supera toda dicotomía.

Giannetti enfatiza en relación a la performance de mediados del siglo XX:

“La orientación físico-corporal de las performances y acciones de los años sesenta y setenta subrayaba frecuentemente la función del cuerpo como elemento de cohesión en una cadena de relaciones: arte y vida, vida y sociedad, sociedad y entorno. Los artistas investigaban sobre todo las posibilidades del cuerpo como recipiente de la identidad o individualidad, como vía de representación del discurso, como materia u objeto, como mediador en el cruce de disciplinas, como destinatario y

⁴⁶ GIANNETTI, Claudia. Op.cit. pp.8-9

⁴⁷ Op, cit. pág.13

testigo de las estrategias del sistema; en definitiva, como elemento de identificación del sujeto en y con su entorno.”

Entendiendo esto, podemos establecer las diferencias de ésta con la *metaformance*: ésta comprende el cuerpo desde los procesos relacionados a los cambios sociales y culturales del mundo contemporáneo, fundados en el nacimiento de una nueva forma de vida híbrida asociada tanto a lo biológico, tecnológico y artificial. No se trata de una desmaterialización del cuerpo en lo virtual, o una completa desaparición del cuerpo en el ámbito escénico: hoy todo cuerpo es un cuerpo tecnológico. En materia estética, la creación o intervención de cuerpos alternativos, se ha vuelto una búsqueda constante, a través de diferentes procesos, ya sean quirúrgicos, protésicos o asociados a los medios de comunicación masiva como soporte conceptual y estético; en palabras de Giannetti: “el artista asume la difícil tarea de generar las nuevas herramientas conceptuales a partir de las nuevas herramientas materiales”.

Otra diferencia fundamental, por parte de la *metaformance*, es la posibilidad de superación del factor de la co-presencia, propio del teatro y de la performance tradicional, generando una relación de presencia indirecta a través de distintos medios. Sin embargo, nos interesa rescatar y relevar este aspecto en nuestra investigación, ya que lo consideramos un elemento crucial para seguir permeando, de manera transversal, la relación con el espectador. Así también, queremos relacionar de manera directa al público con los elementos que se utilicen.

CAPÍTULO 2: Nuevos medios, nuevas estrategias

En este capítulo destacaremos la importancia de la investigación transdisciplinar en una tentativa de ampliar el conocimiento teatral, al deslimitar los cánones de producción convencionales, creando interacciones y reciprocidades entre las diversas áreas del saber. Analizaremos de qué forma el advenimiento de las tecnologías nos ha conducido a nuevos cuestionamientos en el campo de las artes escénicas. Nos preguntamos: ¿De qué manera estas transformaciones propician el replanteamiento de los roles de autor, espectador y técnico? ¿Cómo se han modificado los procesos de interacción entre estos roles?

En el cada vez más estrecho vínculo que se genera entre arte y tecnología, advertimos la posibilidad de re-apropiarnos de la construcción y funcionamiento de los elementos técnicos, a partir de lo cual explorar nuevas formas de abordar los procesos creativos y representacionales en una propuesta escénica, entendiendo esta como una fuente de conocimiento, tanto política como histórica.

2.1 Nuevos medios en el arte: hacia un espacio tecno-artístico

Como hemos señalado, la avasalladora expansión de la informática y de los medios de comunicación en nuestro contexto, han modificado la mayor parte de los aspectos de nuestra vida, afectando directamente a las relaciones de producción y, por ende, las relaciones sociales. Por supuesto, el arte no ha quedado fuera y el transitar que ha desarrollado en esta nueva modalidad le ha abierto innumerables posibilidades de influencia en la sociedad y el entorno tecnológico. El investigador German Muñoz, nos propone la siguiente definición:

“Los llamados "nuevos medios" serían adaptaciones o desarrollos de los anteriores: serían los epígonos mutantes de la era post-masiva, que

permiten el cruce de expresiones estéticas, narrativas, sensoriales, tecnológicas y económicas. Nuevas formas y lenguajes que introducen cambios tanto en la producción como en el consumo, que marcan una transición hacia una nueva era mediática caracterizada por las redes sociales, las relaciones entre real/virtual, la solidaridad entre colectivos inteligentes en la red, las tecnologías polifuncionales y móviles, la digitalización y la interactividad.”⁴⁸

La vorágine tecnológica que generó la revolución de los medios de comunicación masivos durante el siglo XX, se ha actualizado y complejizado en el presente siglo: el rápido desarrollo de las nuevas tecnologías digitales de la información y comunicación han transformado radicalmente las relaciones sociales, políticas y económicas en el mundo. Así pues, la nueva era *post-masiva* sería producto de la interacción más allá del plano únicamente tecnológico, funcionando como un aparato capaz de modificar todas nuestras acciones, en todo contexto, generando una integridad en nuestros polos de desarrollo socio-culturales. Queremos decir, que cualquier modificación del medio, externa o interna, nos afecta directa o indirectamente al total de la sociedad tecnológica.

Lev Manovich, en el primer capítulo de “*The Language of New Media*”, titulado “*What is New Media?*”, hace un paneo por los antecedentes de los nuevos medios y nos esclarece el panorama sobre lo que estos son, puesto que se les suele asociar al uso de la computadora para su distribución y exhibición, no así con los procesos de producción a los que estos están asociados. Manovich afirma:

“No hay razón para privilegiar el rol de la máquina como medio de exhibición y distribución fuera del uso de la computadora como una herramienta para el medio de producción o como un dispositivo de almacenamiento de medios. Todo tiene el mismo potencial para cambiar

⁴⁸ MUÑOZ, German. *¿De los “nuevos medios” a las “hipermediaciones”?* (Introducción) Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, Manizales, Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud del Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud de la Universidad de Manizales y el Cinde, vol. 8, núm. 1 (2010) Pag. 10.

el lenguaje cultural existente. Y todo tiene el mismo potencial para dejar la cultura como esta es.”⁴⁹

Para no dejar lugar a dudas, el investigador establece cinco principios de los nuevos medios: **la representación numérica, la modularidad, automatización, variabilidad y la transcodificación cultural**. Por cada uno de estos principios se deben regir los medios para ser categorizados como *nuevos*.

Otra pregunta interesante que se hace Manovich es: ¿Cómo los medios se volvieron nuevos? En este punto el autor hace un rastreo desde los antecedentes de los nuevos medios y de la computadora, como el daguerrotipo de Louis Daguerre, la máquina analítica de Babbage, el telar de J.M. Jacquard, el tabulador de Hollerth, el artículo fundacional “Sobre números contables” escrito por Alan Turing, hasta la primera computadora de funcionamiento digital de Konrad Zuse, siendo éste último el suceso clave, pues en el funcionamiento de esta computadora, Zuse utiliza una cinta de película de 35 mm desechada, y sobre esta escena encriptada en la cinta perfora código binario que es lo que hace que el funcionamiento de la computadora sea digital.

“La pretensión de los medios modernos para simular la creación de una realidad sensible es similarmente cancelada; El medio es reducido a su condición original como transportador de información, nada más, nada menos. En una nueva versión tecnológica del complejo de Edipo, el hijo mata al padre. El código icónico del cine es descartado a favor del más eficiente, uno binario.”⁵⁰

⁴⁹ “*There is no reason to privilege computer in the role of media exhibition and distribution machine over a computer used as a tool for media production or as a media storage device. All have the same potential to change existing cultural languages. And all have the same potential to leave culture as it is*” MANOVICH, Lev. “*The language of the new media*” Pag. 43.

Traducción propia.

⁵⁰ “*The pretense of modern media to create simulation of sensible reality is similarly canceled; media is reduced to its original condition as information carrier, nothing else, nothing more. In a technological remake of the Oedipal complex, a son murders his father. The iconic code of cinema is discarded in favor of the more efficient binary one*”. MANOVICH, Lev. “*The language of new media*” Pag. 48. Traducción propia.

Manovich reconoce el reemplazo del código icónico del cine por el código binario. El uso de este último a partir del primero nos evidencian el anticipo del cruce de los medios y la computadora que un siglo más tarde sucedería, puesto que en la actualidad, todo medio existente es traducido en forma numérica accesible a la computadora, es decir, todo medio puede ser procesado por esta.

Como resultado de la convergencia multimedial y siendo modificadores del acontecer actual, surgen los llamados *nuevos medios*. Como principales dinámicas promovidas por estos, detectamos la **instantaneidad del intercambio de la información** y la **interactividad**, que posibilita una modificación del entorno, tanto en el plano digital como en la realidad tangible. Es decir, son capaces de generar cambios en el lenguaje cultural y por qué no decirlo, en la superestructura de la sociedad.

La incorporación de estos medios y sus dinámicas en el arte ha impulsado la creación de nuevos lenguajes y formas de producción: hablamos de la aparición de una plataforma transdisciplinar para el desarrollo de nuevas formas de lenguaje, en constante proceso de exploración vinculadas a diversas áreas del conocimiento. Esta plataforma es lo que denominamos **espacio tecno-artístico**. Al hablar de un espacio tecno-artístico nos referimos al tratamiento tecnológico desde una perspectiva artística, un espacio donde conviven y se relacionan tanto arte como tecnología.

La convergencia tecnológica tiene como pilares la digitalización de la producción, almacenamiento, difusión, recepción de la información. Esto hace del espacio tecno-artístico una experiencia interactiva, en la que tanto el rol de autor como de usuario se transforman en categorías permeables.

Ya en los años 60, las acciones del movimiento *Fluxus* marcan un precedente importante a la hora de analizar los nuevos medios en el arte. Los procedimientos artísticos de esta tendencia, de origen norteamericano, mezclan distintas disciplinas

artísticas, desde música, danza, poesía, artes plásticas, etc. Influenciados por el dadaísmo y el futurismo, reivindican el *ready-made*⁵¹, el azar, la experimentación con ruidos, la síntesis de las artes. Uno de sus objetivos era romper con la barrera entre público y artista, con este propósito comenzaron a utilizar dentro de sus obras aparatos tecnológicos, proyecciones, videos, monitores, experimentando en diversas disciplinas artísticas y proyectándose hacia un arte global performativo y multimedial.

En relación al vínculo entre arte y tecnología, los artistas Nam June Paik y Wolf Vostell, por ejemplo, tuvieron como objetivo principal desestructurar los códigos artísticos y tecnológicos, introdujeron en sus performances elementos que desconfiguraron la noción de arte. El espacio artístico que antes era concebido como contemplativo devino en un espacio de experiencia interactiva.

En sus performances, Nam June Paik combinaba piezas de música electrónica e imágenes audiovisuales que reproducía en televisores, alterando la producción de imágenes acercando imanes al tubo catódico o modificando el croma. Mezclaba la música y los instrumentos con el mundo de las imágenes virtuales y los aparatos que las reproducen, con esto pretendía lograr la desestabilización del espectador. De esta forma, Paik inauguró toda una tendencia de experimentación tecno-artística. Cabe señalar la importancia del artista como padre del videoarte, evidenciando en su obra la permeabilidad por las extensiones electrónicas.

⁵¹Esta expresión del dadaísmo transforma objetos de uso cotidiano en piezas de arte, sin transformar su aspecto. Las primeras manifestaciones del ready-made fueron hechas por Marcel Duchamp en 1913.



Imagen del artista en su estudio en NYC tomada por el artista Lim Young-kyun⁵²

Por otra parte, el artista Alemán Wolf Vostell dedicó gran parte de su obra a sus *happenings* que denominó **de-collage**: “obras en las que integraba trozos de afiches que desprendía con navaja de las paredes”⁵³. A partir de esto descubrió el mundo de la instalación y profundizó en él. Además el artista participó en conciertos Fluxus, incursionando también en el video arte. Es considerado pionero en el arte de la instalación, siendo una de las más populares *Sun in your head*⁵⁴, realizada en 1963, donde se muestran imágenes de un programa de televisión que luego fueron intervenidas, distorsionadas por el artista. Al igual que Paik, Wolf también jugó con televisores intervenidos en sus instalaciones.

⁵² Fuente Imagen: <http://limyoungkyun.org/> consultado en Abril del 2015.

⁵³ Véase: <https://artepedrodacruz.wordpress.com/2012/04/02/biografia-de-wolf-vostell-una-vida-con-fluxus/> visitado en Abril del 2015.

⁵⁴ VOSTELL, Wolf. *Sun in your head*. Véase: <https://www.youtube.com/watch?v=zKDSJOMgQE> visitado en Abril del 2015.



Instalación del artista “*Elektronischer dé-coll/age Happening Raum*”, 1968⁵⁵

Sin lugar a dudas, tanto Paik como Vostell contribuyeron de manera notoria no sólo al movimiento *fluxus*, sino también en obras de formato *happening* e instalaciones, posicionándose como artistas de vanguardia en materia de videoarte, de la inclusión de dispositivos electrónicos al formato artístico, y de la interacción creada entre instalación y espectador, otorgándole una nueva forma de acercarse al objeto artístico.

Por otra parte, el *media art* o arte electrónico ha influenciado enormemente el desarrollo de la interactividad en el arte. Este movimiento deviene indudablemente de un proceso transdisciplinario, pues el cruce entre ciencia, arte y tecnología revela aquí un extenso y complejo sistema de relaciones rizomáticas: las influencias son multidireccionales, constituyen un entramado de elementos significantes, una red de interconexiones. Claudia Giannetti, afirma que el arte electrónico es:

“Un arte que no se limita a la mera utilización de ciertas tecnologías y que no tiene en las máquinas el único atributo que lo caracteriza –como muchos quieren hacer creer–, ni mucho menos el único fin.

⁵⁵ Fuente imagen: http://en.wikipedia.org/wiki/Wolf_Vostell consultado en Abril del 2015.

Precisamente al contrario. Un arte que encuentra en los medios tecnológicos un camino de expansión y vínculo con otras manifestaciones creativas y vitales. Una radical ampliación de nuestros marcos conceptuales, como supone el media art, implica también cambios importantes en el tipo de percepción, exposición y estructura de la obra.”⁵⁶

Estos cambios en la estructura de las obras artísticas transforman la narrativa lineal por una estructura de código abierto, en la cual los participantes son agentes activos de la obra, es decir, la comunicación que se establece entre la obra, el espectador activo y el espacio se vuelve una red de intercambio de información multidireccional. En el contexto multimediático, la tecnología posibilita la interactividad entre usuarios y obra, en una combinación híbrida de los soportes.

Otra tendencia estética interesante, es el arte interactivo; desde la segunda mitad del siglo XX en adelante, los artistas y *performers* comenzaron a evidenciar el uso creativo de las tecnologías de comunicación a distancia.

En general, los objetivos principales de este tipo de proyectos eran plantear nuevas formas de interacción a distancia y generar espacios virtuales que pudiesen servir como plataforma para la creación de obras artísticas, muchas de ellas con fuerte acento social, en las que los usuarios desempeñaban un papel fundamental.⁵⁷

La capacidad de establecer diálogo traspasando las fronteras geográficas y la telepresencia, estimularon enormemente el desarrollo de las artes en el mundo digital. En este punto, surge la posibilidad del arte interactivo como medio de resignificación del rol del espectador en las artes escénicas. Dado que es la interacción misma la que

⁵⁶ GIANNETTI, Claudia. “*Arte electrónico: Ciencia, redes e interactividad*”. Conferencia pronunciada en el MEIAC Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo, Badajoz, Seminario de Arte y Tecnología. 2000 .Pag. 3 Disponible en: <http://www.artmetamedia.net/pdf/GiannettiArteCienciaRed.pdf> consultado en abril de 2015.

⁵⁷ GIANNETTI, Claudia. “*WWW.ART.02: Breve balance de la primera década del net art. 2003-2005*” Pag. 3. Disponible en: http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti_WWWART.pdf consultado en abril del 2015.

le otorga vida a la obra, genera una actitud inclusiva y desprejuiciada de parte de quien observa, independiente de quien sea este espectador, dando la posibilidad de que cualquier persona independiente de su coordenada social sea capaz de interactuar con el objeto artístico. De esta mutación del rol de espectador, vemos que se diluye también el rol que jugó el actor por mucho tiempo: es posible visualizar un punto de cruce entre éstos, donde quizá sería pertinente hablar de la generación de un *espectador* donde el sujeto y el objeto de estudio serían y operarían desde un mismo lugar.

El año 2013, la 11 Bienal de Artes Mediales (BAM) realizada en Chile, contó con obras creadas por artistas chilenos y por extranjeros, que fueron distribuidas por distintas sedes en Santiago, tales como la *Galería Metropolitana*, *Espacio fundación Telefónica*, *Galería Centro de Estética* y *Galería Machina*. El director de la 11BAM, Enrique Rivera, afirma:

“La 11BAM, mediante la creatividad y el mensaje de cada una de las obras presentadas en este encuentro, configuró un relato integrado y cohesionado con la noción de autonomía colectiva como aglutinador del imaginario colectivo de una generación de artistas que comparten similares detonantes simbólicos.”⁵⁸

Siendo todos partícipes de una generación influenciada por las tecnologías y los nuevos medios, la bienal tuvo una excelente recepción de parte del público, proporcionando un nuevo material para la construcción de la historia de dicha generación y su eco en el arte.

En el marco de la bienal, dentro de la categoría *performance*, se presentó la coreógrafa Olga Mesa y Francisco Ruiz de Infante, ambos españoles, con la acción “Carmen / Shakespeare” la cual parte de la interacción de los sonetos de Shakespeare y de la ópera Carmen de Bizet. El trabajo se desarrolló en torno a las relaciones

⁵⁸ AUTONOMIA_ *Libro 11 Bienal de Artes Mediales*. Andros Impresores, Santiago de Chile, 2013. Pág 6

visuales y sonoras producidas por los *performers*: “Todo esto, gracias a algunos dispositivos tecnológicos contemporáneos que abren nuevas posibilidades a las relaciones humanas, pero que generan, también, filtros peligrosos”.⁵⁹ Al pasar por este límite vertiginoso nos topamos con otra cara de los nuevos medios en relación al quehacer artístico, donde los mecanismos tienen la cualidad o posibilidades de subversivas, donde la apropiación de los mecanismos y redes de comunicación abren la posibilidad de una modificación de los discursos tanto de una obra como de un contexto cultural.

En la misma categoría, se presentó la actriz chilena Millaray Lobos, siendo la única representante nacional en la categoría *performance* de la 11BAM, con una acción que se llamó “*Podcast: Traducciones Radiales*”. La propuesta consistía en la traducción y transmisión en tiempo real de la radio pública francesa *Radio France*, constituida por conferencias de ciencia y filosofía. La actriz y performer buscó mediante esta acción compartir y hacer circular saberes específicos mediante un medio concreto como lo es *podcast*. Curioso es pensar que sólo una chilena haya participado con una *performance* en la bienal, y más aún, con un proyecto apoyado por el programa *Transarte* del Instituto Chileno Francés de Cultura, puesto que nos abre interrogantes sobre lo que está pasando en el quehacer nacional entre la categoría *performance* y nuevos medios, o también, la relación existente entre las artes escénicas y nuevos medios. Esto nos presenta un llamado para atrevernos a la exploración en este terreno, que al menos en nuestro contexto, es poco explorado en su totalidad.

Es interesante cómo convergen las nociones de aparato e interfaz en estas exploraciones: los artistas se apropian de la utilización del aparataje disponible. Este confluir de conceptos y aparatos utilizados en la producción artística nos abre paso a pensar en un nuevo contexto donde la materialidad base desde la que trabajamos -el cuerpo- se escapa de las artes escénicas tradicionales, apareciendo un cuerpo

⁵⁹ Op. Cit. pág. 176.

mediado o incluso *cyborgizado*, entrelazado con el universo de los aparatos tecnológicos. Esto promueve un contexto de cruces disciplinarios: la transdisciplinariedad, y más específicamente, la transmedialidad, hacen surgir nuevas formas de hacer en el ámbito escénico, en cuanto éste se ve confrontado a un sin número de aparatos, cada uno con sus cualidades particulares que promueven propuestas estéticas asociadas tanto a la manipulación como a la interacción con los mismos.

2.2 Transdisciplina y transmedialidad

Durante mucho tiempo, buena parte de la actividad de investigación, ya sea científica, filosófica, artística, etc. se desarrolló específicamente bajo los parámetros modernos de producción de conocimiento, bajo los cuales cada disciplina debe ser estudiada y comprendida a partir de códigos propios que le son inherentes, lo que conlleva a una producción de conocimiento unidireccional.

La transdisciplinariedad, fue el término introducido en 1970 por Jean Piaget, Erich Jantsch y André Lichnerowicz, en el taller internacional que llevó por nombre “Interdisciplinariedad- Problemas de la Enseñanza e Investigación en las Universidades”⁶⁰. Este término implica aquello que está entre las diversas disciplinas y que establece pautas de correspondencia en constante movimiento en el esfuerzo de obtener más conocimiento sobre diferentes objetos de estudio. Su objetivo es la comprensión del mundo actual, para lo cual se hace necesaria una unidad de los diferentes conocimientos universales.

“Finalmente, esperamos ver que la etapa de las relaciones interdisciplinarias pase a un nivel superior que debiera ser la *transdisciplinariedad*, el cual no se limitará a reconocer las interacciones y reciprocidades entre las investigaciones especializadas, sino que

⁶⁰Financiado por la Organización Económica para la Cooperación y el Desarrollo (OCDE), en colaboración con el Ministro Francés de Educación y la Universidad de Niza.

buscará ubicar esos vínculos dentro de un sistema total, sin fronteras estables entre las disciplinas "⁶¹

De esta necesidad de replantearse la clasificación del conocimiento “más allá de las fronteras/límites de departamentos, objetos, teorías y métodos disciplinarios”⁶² es que se produce el entrelazamiento de diferentes disciplinas en un corpus de estudio. De estos procesos nace la multidisciplinaria, interdisciplinaria, y la transdisciplinaria, siendo esta última la que consideramos como un camino viable al desarrollo de nuestra investigación-creación, razón por la cual profundizaremos en ella en este capítulo.

Según la definición que hace Basarab Nicolescu en su manifiesto sobre la Transdisciplina, logramos comprender que ésta se nutre de los estudios disciplinares, y “como lo indica el prefijo *trans*, se encuentra *más allá, entre* y *a través* de las disciplinas”⁶³. En este sentido, las investigaciones transdisciplinares y las disciplinares no se contraponen, más bien se complementan junto a las investigaciones multidisciplinarias e interdisciplinares.

Ahora bien, es necesario comprender las diferencias que existen entre estos conceptos: la interdisciplinaria por un lado, trata de la transferencia de métodos entre disciplinas, es la búsqueda y aproximación de varias disciplinas que tienen como objetivo obtener conocimientos de un fenómeno nuevo de estudio, esto quiere decir que la interdisciplinaria debe de construir los límites de su objeto de estudio. En cuanto a las artes se refiere, el proceso interdisciplinario no es nuevo, la sumatoria o reunión de distintas disciplinas son reconocibles en el teatro musical por ejemplo, en donde

⁶¹ PIAGET, Jean. Citado por Nicolescu, Basarab. “*Transdisciplinaria, presente y futuro*” (Primera parte) *Visión docente conciencia* n.31 julio-agosto 200 Disponible en: http://www.ceuarkos.com/Vision_docente/revista31/t3.htm consultado en abril del 2015.

⁶² Véase CARRIZO, Luis. “*Pensamiento complejo y transdisciplinaria*”. Disponible en : <http://www.centroeticca.uct.cl/documentos/archivos/PDF/T2%2001.pdf,p.2>. consultado en abril del 2015.

⁶³ NICOLESCU, Basarab. *La transdisciplinaria. Manifiesto*, Ediciones Du Rocher. Véase: <http://www.ceuarkos.com/manifiesto.pdf> consultado en abril del 2015.

elementos de otras disciplinas se conjugan en un resultado escénico. Aquí, el teatro opera como recipiente de éstas, a diferencia de lo que sucede con la transdisciplina, donde el proceso adquiere mayor relevancia, ya que los elementos implicados se encuentran al servicio de la búsqueda y los procesos de producción, no convergiendo necesariamente en un producto escénico.

En cuanto a la multidisciplina, ésta nace como un proceso mediante el cual varias disciplinas coinciden para cumplir un determinado objetivo, no implicando un diálogo o interacción entre ellas, ya que cada una se dedicará al objeto de estudio en común desde sus códigos conceptuales, sus métodos y su marco de acción. Si tomamos como ejemplo el estudio de un texto dramático como *Hamlet*, este será analizado tanto desde la historia del teatro, la literatura, la historia del espectáculo, sociología y psicología, profundizando en la comprensión del objeto por medio de un aporte multidisciplinar al servicio de la disciplina teatral en este caso.

La transdisciplinariedad es radicalmente diferente de la multidisciplinariedad y de la interdisciplinariedad debido a su objetivo: la comprensión del mundo, que no puede alcanzarse sólo a partir del entramado de los estudios disciplinares.

“La transdisciplinariedad es la transgresión de la dualidad oponiendo los pares binarios: sujeto-objeto, subjetividad-objetividad, materia-conciencia, naturaleza-divinidad, implícidad-complejidad, reduccionismo-holismo, diversidad-unidad. Esta dualidad está transgredida por la unidad abierta englobando el Universo y el ser humano.”⁶⁴

Se trata de asumir el reto de pensar y repensar los conceptos y los dualismos, reflejando un intento por desterritorialización, tanto histórica como ideológica, de los procesos cognitivos, contribuyendo a fomentar el pensamiento crítico a partir de nuevas formas de conocimiento. Esto contribuye al desarrollo de nuevos procesos creativos y

⁶⁴ NICOLESCU, Basarab. Op.cit. pag.44

la utilización de nuevos formatos estéticos como respuestas a las nuevas interrogantes que surgen tras la difuminación de los límites disciplinares.

Del surgimiento de estas nuevas formas de conocimiento, aparece la transmedialidad como forma de relación de diversas manifestaciones estéticas en diálogo con el abanico de posibilidades que otorgan los elementos multimediales, de comunicación masiva y sus múltiples combinaciones, siendo ésta fundamental en la ampliación de los límites antes mencionados.

“No se trata de una mera agrupación de medios, ni de un acto puramente medial-sincrético, ni tampoco de la superposición de formas de representación medial. La transmedialidad representa un proceso, una estrategia condicionada estéticamente que no induce a una síntesis de elementos mediales, sino a un proceso disonante y con una alta tensión. La conexión epistemológica entre hibridez y transmedialidad radica precisamente en esta deslimitación de las prácticas tradicionales que se derivan de la superación de discursos universales (géneros, tipos textuales, poéticas normativas) como resultado de un cambio radical de los conceptos de sujeto y realidad. El empleo estratégico de distintos medios no es simplemente un acto formal, sino uno semántico-cultural.”⁶⁵

La apropiación de los diversos bienes culturales correspondientes a otras identidades y lenguajes, hace necesario un proceso de indagación profundo respecto de sus posibilidades tanto estéticas como discursivas. La transmedialidad como fenómeno no opera, o no debiese operar como un mero recurso esteticista, sino como parte constitutiva de la obra donde cada apropiación debe ser analizadas para designar el por qué y para qué de su utilización, entendiendo el proceso de hibridación como un todo “el autor y espectador se transforma en usuario de las formas existentes,

⁶⁵ DE TORO, Afonso. “*Hacia una teoría de la cultura de la hibridez como sistema científico transrelacional, transversal y transmedial*”, Ibero-Amerikanisches Forschungsseminar Universität Leipzig 2003 Disponible en: http://www.uni-leipzig.de/~detoro/wp-content/uploads/2014/03/2006_deToroCartografias.pdf consultado en abril del 2015.

recontextualizado dichos fragmentos y su representación escénica en beneficio de la puesta”⁶⁶

2.2.1 Transmedialidad y artes escénicas

En occidente hasta fines del siglo XIX la forma teatral hegemónica estuvo sujeta a la literatura. No fue sino hasta mediados del siglo XX, que tras las experiencias de la guerra, la revolución y el rechazo del teatro naturalista burgués, comienza a articularse un teatro colaborativo, apostando por una transformación del espacio y la imagen escénica que da comienzo a una búsqueda que toma como referentes otras disciplinas artísticas tales como; circo, cabaret, cine y pintura entre otras. Tras estas indagaciones surgen nuevas manifestaciones teatrales vinculadas con la representación-acción, ejemplos de estas son el happening, danza teatro, artes de la representación, la performance o arte acción.

Con el surgimiento de la performance como disciplina proveniente de las artes visuales, se abre la posibilidad de encuentro de diferentes lenguajes artísticos y no artísticos, entretejiendo diversos códigos, conceptos, estéticas y teorías, manteniendo el cuerpo como eje. La performance pone en crisis los límites del teatro en cuanto a su desmontaje crítico de la noción de espectáculo y espectacularidad y, por otro lado, la emergencia de la temporalidad como dimensión material en cuanto a acontecimiento del cuerpo “la duración es la resistencia del cuerpo en su propia carnalidad”⁶⁷. La performance abre un camino hacia la transmedialidad en las artes escénicas a partir de los procesos de resignificación de sus elementos.

⁶⁶ ESPINOZA, Marco; MIRANDA, Raúl. Op, Cit. pág. 52

⁶⁷ BARRÍA, Mauricio. *“Performance y políticas del acontecimiento, una crítica a la noción de espectacularidad”*, Departamento de Teatro, Universidad de Chile, 2011, pág 117

En cuanto a las diferencias entre performance y teatro que se han planteado recurrentemente en los estudios teatrales, Antonio Prieto⁶⁸ afirma que:

“Encasillarnos en conceptos fijos no hace más que entorpecer nuestra percepción de fenómenos cuya complejidad debe ser atendida. Una perspectiva inter, e incluso trans-disciplinaria nos permitiría analizar la teatralidad de un performance y la dimensión performativa de una obra de teatro.”⁶⁹

Ahora bien, se hace necesario que el actor esté dispuesto a experimentar una búsqueda que derribe las barreras de lo mimético y del teatro burgués tal como lo conocemos. Ya decía José Antonio Sánchez en “El Teatro en el Campo Expandido”⁷⁰, que puede entenderse como el campo del “cuerpo en acción”⁷¹ a partir del cual los discursos se desarrollan desde la intención cognoscitiva o netamente política que puede ser llevada a cabo en diversos espacios tanto públicos como privados. La herencia brechtiana nos mostró una nueva forma de concebir al actor, ya no sólo como el intérprete, sino como un agente generador de pensamiento crítico y con una mirada política, llegando así a la concreción del ideal de actor que quería Brecht: el actor inteligente. Este actor pronto alcanzó la tentación de abandonar la actuación para contribuir directamente a la producción del discurso o de mostrar sus propias experiencias. En este punto surge la búsqueda de lo real, de aquello que está ahí y se hace necesario mostrarlo en su autenticidad, intacto. En el artículo de Valeria Radrigán “El actor expandido: del personaje al avatar en la escena transmoderna,”⁷² se

⁶⁸ Docente-Investigador en la Facultad de Teatro de la Universidad Veracruzana, doctorado en Estudios Latinoamericanos por parte de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM.

⁶⁹ PRIETO STAMBAUGH, Antonio. “*¡Lucha libre! Actuaciones de teatralidad y performance*”, Publicado en: Actualidad de las artes escénicas. Perspectiva latinoamericana, Domingo Adame (ed.), México: Universidad Veracruzana – Facultad de Teatro, 2009 pág.27

⁷⁰ Véase SANCHEZ, José. “*El Teatro en el Campo Expandido*”, Quaderns portàtils, Diseño de Cosmic, 2008. Disponible en: http://www.macba.cat/uploads/20081110/QP_16_Sanchez.pdf consultado en abril del 2015

⁷¹ Op, cit. pág 21

⁷² Véase RADRIGÁN, Valeria. “*El actor expandido: del personaje al avatar en la escena trAnsmoderna.*”, en “*Corpus Frontera. Antología crítica de arte y cibercultura (2008-2011)*”, Mago Editores, Santiago de Chile, 2011. pág. 147.

establece una tabla comparativa entre el actor distanciado brechtiano y la actuación expandida o digitalizada, sin embargo, podemos dar cuenta que no existen mayores diferencias entre una y otra, pues en ambas está el *efecto v* pero con diferentes nombres. Por lo tanto, creemos que sin la influencia de Brecht en el teatro esta nueva expansión hacia un terreno trans expandido no sería posible y por lo mismo se mantiene. Sin embargo, no estamos afirmando que estemos pasando por una transición brechtiana tecno-digital, reconocemos su influencia, pero también, sus diferencias. El caso de la modificación corporal a través de la electrónica DIY, esta no pretende generar distanciamiento con la finalidad de desarrollar un pensamiento crítico, sino que apunta hacia una desjerarquización del conocimiento a partir de la relación que se establece entre el espectador, el *performer* y los aparatos.

Con la apertura de nuevos caminos en las artes escénicas, y la resignificación de sus códigos, el tema del cuerpo adquiere particular relevancia. Surgen nuevas formas de entender la teatralidad vinculada a los nuevos medios de producción, adquiriendo nuevas dimensiones “en el uso y diálogo de los diferentes medios expresivos y sus posibles combinaciones,”⁷³ abriendo un proceso de resignificación de sus códigos.

“Los estudios del performance pueden aportar a la teatrología un entendimiento del cuerpo en sus dimensiones identitarias y políticas, así como de una nueva epistemología de saberes corporizados. Mediante esta óptica, el trabajo del actor se puede analizar más allá de su función representacional, para examinar sus dimensiones de agente que propone nuevas maneras de conocer y actuar su género, etnicidad o clase social”⁷⁴

Algunos debates sobre el cuerpo del actor, intérprete o *performer* en el marco de procesos de producción transmediales, se han centrado en problematizar la cualidad orgánica del mismo, puesto que es “el único vestigio vivo de la puesta en escena y por

⁷³ESPINOZA, Marco; MIRANDA. Op.cit pág. 46

⁷⁴PRIETO STAMBAUGH, Antonio. Op.cit. pág. 27.

tanto deberíamos ver en él, el proceso de la hibridación.”⁷⁵ Las posibilidades permeables del cuerpo, de apropiación de los espacios, tanto como las biografías particulares de estos deben ser la base a partir de lo cual establecer si es éste el punto de partida en la producción de cada fenómeno estético. De estos cuestionamientos respecto del cuerpo vivo y de cómo es utilizado y entendido en este contexto ahondaremos en el segundo capítulo de esta memoria.

Actualmente, los procesos de hibridación de la escena contemporánea se nutren de los diversos medios; observamos la utilización de elementos mediales tales como videos, cámaras, la *web*, dispositivos y aparatos tecnológicos, encontrándonos en algunos casos con la transformación y manipulación de estos medios tornándose irreconocibles. A partir de esto, cabe preguntarse cómo dichos procesos de hibridación influyen sobre el concepto de teatro y cómo su vínculo con la transdisciplina y la multidisciplinaria han permitido la sumatoria de diversos elementos, modificando el soporte teatral. En el contexto transmedial, más se busca la creación de un producto artístico, estético, no necesariamente teatral, ya que justamente es la transgresión disciplinar y medial lo que está en juego.

El año 2012, en el marco del encuentro internacional *INTERFACE Arte, Cuerpo, Ciencia y Tecnología Chile*, desarrollado en el Parque Cultural de Valparaíso, se presentaron una serie de performances transdisciplinarias y transmediales desarrolladas por artistas chilenos, pertenecientes principalmente al área de las artes visuales. En este contexto los artistas argentinos Fabián Nonino, Diego Alberti y Valeria Cuesta desarrollaron un trabajo muy interesante llamado “*Residua*”:

“Residua es una performance interactiva, que propone la participación del espectador a través de mensajes desde Twitter. “Residua” es la materia y la oración, es el resto que en el caso de esta obra, se propagan sin límites. Residua es el excedente, el gran caudal de

⁷⁵ESPINOZA, Marco; MIRANDA, Raul. Op, Cit pág. 48

información inutilizable, la despersonalización, es la pérdida del sentido, ese sin sentido que se muestra, obsceno, banal y fragmentado.”⁷⁶

Con esta descripción se presentaron, con una proyección de un espacio tridimensional que se iba modificando según los *hashtag* emitidos en tiempo real vía *twitter*, por quienes presenciaron la performance y quienes la veían vía *streaming*; la *performer* Valeria Cuesta quien se movía según la convergencia de los *hashtag* en una silueta proyectada en la pantalla; y por último, los sonidos y velocidad de la programación eran modificadas por Diego Alberti. Sin lugar a dudas, fue una de las performances más sobresalientes del encuentro, ya que no sólo vinculaba el cuerpo con las interfaces tecnológicas, sino que también creaba lenguaje a partir de una red social conocida, utilizando este nuevo método de establecer relaciones sociales en pos de un producto artístico.



Imagen de performance Residua en Festival Interface⁷⁷

Por su parte, el *Festival Internacional de Artes Escénicas y Transdisciplina (FIDET)* también viene a ser un exponente de ésta materia. La última versión del

⁷⁶Encuentro Internacional Interface Arte, Cuerpo, Ciencia y Tecnología. Agosto, 2012. Disponible en: http://www.cuerpoytecnologia.cl/performance_3.0.html consultado en abril 2015

⁷⁷ Encuentro Internacional Interface Arte, Cuerpo, Ciencia y Tecnología. Agosto, 2012. Fuente de imagen: http://www.cuerpoytecnologia.cl/performance_3.0.html consultado en abril 2015

festival fue realizada el año 2012 y contó con distintas obras escénicas de artistas nacionales e internacionales, como también con ponencias de investigadores especializados como fue el caso de Claudia Giannetti. Se contó con la presencia del performer español Jaime del Val y su obra “Predicador”, obra donde el artista va proyectando partes de su cuerpo, reconfigurando y poniendo en evidencia la desestructuración de su cuerpo. Es importante la presencia de este festival a nivel nacional, pues aporta como instancia reflexiva, discusión y retroalimentación sobre las obras de carácter transdisciplinar en Chile y el mundo.

Otro ejemplo de la potencialidad de la transmedialidad en las artes escénicas lo podemos ver en el trabajo de Marcellí Antúnez, quien ha desarrollado, una serie de obras en diferentes formatos. En ellas se aprecia el interés del artista por la biología, la tecnología, la sociedad, la cultura. Utilizando el dibujo y la pintura como base de su obra para la plasmación de ideas, como él mismo explica en varias publicaciones y en el documental *El Dibujant*, ha utilizado técnicas tan diversas como la escultura interactiva, el cultivo de microorganismos y, sobre todo, la fusión de la puesta en escena *performance* con la interactividad y elementos propiamente cinematográficos como la animación y la proyección múltiple de pantallas y sistemas de sonido.

La apropiación y el uso tanto de recursos mediales como disciplinares no opera sólo al servicio de la obra sino también del espectador en cuanto este “debe ser comprendido como un usuario de las formas”⁷⁸ el espectador ya no opera sólo como interlocutor, sino que en algunos casos es parte determinante de la acción escénica, el espectador se torna participante activo. No obstante hay otros elementos que se modifican al someterse en los procesos transmediales, como los principios que establecía Lev Manovich. Es interesante ver cómo se muestran estos principios en las artes escénicas y en los procesos transmediales, por ejemplo, la representación numérica a la que se refería Manovich, se representaría cuantificando cada parte de la

⁷⁸ESPINOZA, Marco; MIRANDA, Raúl. Op.cit. pág. 48

obra artística, asignando un valor específico a cada una, por ejemplo el uso de aparatos tecnológicos, cada aparato utilizado tiene un valor y calidad, por ejemplo los parámetros de iluminación que se utilicen o el tratamiento de sonido.

Es importante pensar también en cómo la instantaneidad de la información de los nuevos medios de comunicación, afecta también la reproducción de las obras artísticas. En nuestro caso, de las artes escénicas, aparecen posibilidades como por ejemplo la transmisión de una obra de teatro en tiempo real vía *streaming*. Esta modalidad de presenciar el suceso artístico brinda la posibilidad de interactividad entre espectador y obra de manera no presencial, dando la posibilidad al mensaje transmitido de conectarse con más de un elemento a la vez, evidenciando, de igual forma la inserción en lo transmedial.

Tomando en consideración lo mencionado en este primer capítulo con respecto al desarrollo de nuevas formas teatrales ligadas a las nuevas tecnologías, y el cómo estas han dado paso a nuevas poéticas escénicas, surgen interrogantes respecto a si es o no pertinente, en este contexto, continuar hablando de *teatro*, y si no sería más preciso hablar de un teatro *transmedial* o incluso de *estrategias transmediales* en el teatro.

Nos preguntamos hasta qué punto sigue siendo el teatro el soporte o receptor principal de estas incursiones estéticas. Al utilizar términos como teatro *transmedial* podemos hacer alusión a una obra teatral con características determinadas. Ahora bien al hablar de un trabajo transdisciplinario como el que nos proponemos llevar a cabo, debemos entender que el resultado final puede o no, ser una obra teatral, es más, al tomar como punto de convergencia el rol del actor, nos encontramos primeramente con un cuerpo escénico, siendo a partir de éste que se desarrollará el proceso de investigación-creación. Nos parece entonces que la utilización del término *performance* sería el más adecuado, en cuanto nuestra propuesta se centra en una puesta en jaque del rol del actor/intérprete y de las formas teatrales convencionales asociadas las

formas de representación a partir de un cuerpo normado, así como las jerarquías tanto de la palabra como las existentes entre director, actor, espectador. De este modo, la vía performativa se nos presenta como medio idóneo para poner en tensión y diálogo estrategias transmediales, puesto que las interfaces y aparatos se desenvuelven del modo en que el *performer/actor* estime conveniente, mostrando atisbos o coincidencias con una posible *metaformance* sugerida por los elementos en jaque dentro de la acción performativa.

En el siguiente capítulo veremos como la relación del cuerpo escénico con las tecnologías *DIY* logran generar un discurso político respecto a la utilización, apropiación y la manipulación de los aparatos tecnológicos en el terreno de las artes escénicas.

CAPÍTULO 3: *DO IT YOURSELF*.

Apropiación tecnológica para un devenir *cyborg-punk*

La búsqueda de nuevas posibilidades de creación nos hizo toparnos con la subcultura D.I.Y (*do it yourself*) o H.T.M (*hazlo tu mismo*) la cual se encuentra estrechamente relacionada a los inicios del movimiento *punk* en la década de los setenta. Juan Ignacio Gallego, profesor e investigador español en el área de la comunicación audiovisual, define el *do it yourself* como:

“Producción contracultural de origen *underground*, que hace que cualquier persona pueda producir, distribuir o promocionar un producto saltándose las reglas básicas de la sociedad capitalista. podemos decir que DIY parte de una actitud de confrontación basada en hacer las cosas por encima de los designios del mercado con un componente importante de autogestión.”⁷⁹

La subcultura *DIY*, como modelo contestatario en oposición a lo *mainstream*, nos sitúa en un contexto donde las personas se enfrentan a las estrategias de producción establecidas, valiéndose de ellas y de lo que cada uno sea capaz de manufacturar. De este modo, se incentiva la construcción de interfaces alternativas y/o la modificación de las existentes, transgrediendo las fronteras convencionales de los conceptos de autoría y propiedad.

La praxis *DIY*, como ya mencionamos, se gesta ligada al movimiento *Punk* en Europa, extendiéndose luego a Estados Unidos, desarrollando una estrategia de producción alternativa al campo del mercado, promoviendo la producción, la edición, la fabricación propia, al margen de la industria y del consumo. Defiende la autogestión y la autoproducción frente a la delegación de las tareas en especialistas y profesionales,

⁷⁹ GALLEGO, Juan Ignacio. “*DO IT YOURSELF, Cultura y Tecnología*”. Revista ICONO 14, 2009, N°13, Pág. 279. Disponible en: <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/327> consultado en mayo del 2015.

valiéndose de diferentes medios de difusión a través de la creación de *fanzines*, *collage*, entre otros. De esta forma, la subcultura *DIY* se posiciona contra la sociedad capitalista y denota un proceso de transformación social mediante la interacción y reciprocidad entre usuarios y creadores.

Es entonces cuando nos encontramos con la idea de ética que surge en la subcultura *D.I.Y*, la que el investigador Ian Moran, en su artículo "*Punk: The do it yourself subculture*", tras entrevistar a una gran cantidad de individuos participantes del movimiento o subcultura *punk*, resume citando:

"Lo dominante de la ética *DIY* en la cultura *punk* puede ser contabilizada como algo que es fundamentalmente hecho por aficionados, para aficionados. (...) Muchas publicaciones iniciales (fanzines) que han cubierto a nuevos grupos fueron creaciones admirables y análogas, con los panfletos políticos que circularon durante años. Por otra parte, ¿Qué es más político que negarse a una conglomeración de medios de comunicación dominantes y liberar tu propio arte?"⁸⁰

Con esta visión, se hace evidente que la ética *DIY* implica un nivel ideológico, una postura política antagónica a las reglas del mercado, que busca redes autónomas de producción. Con respecto a esto, creemos que la ética *DIY* se muestra de manera tácita en la expresión: *Hazlo tu mismo*, qué más directo que eso. En consecuencia, la ética *DIY*, no sólo se plantea la difusión de información en torno al funcionamiento de los aparatos técnicos, sino también impulsa la descentralización del conocimiento

⁸⁰ "The ethical domain of D.I.Y. punk culture can be summarized as something that is fundamentally made by fans, for the fans. Many initial publications (fanzines) that covered new groups were fan created and were analogous to the political pamphlets that were circulated during the centuries of yore. Moreover, what's more political than refusing a conglomeration of dominant media outlets and releasing your own art?" Traducción propia.

MORAN, Ian. "*Punk: The Do it yourself subculture*", *Social Sciences Journal*: Vol. 10: Article 13. Disponible en: <http://repository.wcsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1074&context=ssj> consultado en mayo del 2015.

tecnológico. De esta forma, desafía las estructuras de poder arraigadas en las bases de la sociedad de mercado.

No obstante, cabe preguntarnos ¿Hasta qué punto es posible *hackear* o intervenir los aparatos tecnológicos? ¿En qué medida es posible subvertir la tecnología producida por la industria a través del código generado por esta misma? Es necesario para el desarrollo de estas preguntas volver a la noción de aparato revisada en el capítulo anterior. Vilém Flusser, en su texto “Hacia una filosofía de la fotografía”, sostenía que las personas actúan en función de los aparatos, es decir, en la cotidiana relación con las máquinas las personas se han transformado en funcionarias de los aparatos técnicos, deviniendo operadores, jugadores. En este sentido, la cualidad del funcionario está dada por la capacidad de descubrir las posibilidades que ofrece el programa, y de esta forma producir nueva información. “Las virtualidades contenidas dentro del aparato deben ser mayores que la capacidad del funcionario para realizarlas. En otras palabras, la capacidad del aparato tiene que ser mayor que la aptitud de sus funcionarios”⁸¹. De esta forma, el funcionario tiene la facultad de manipular y controlar el exterior de dicho aparato, sin embargo, está dominado por la opacidad de su interior, está sometido al programa.

Pero, ¿a qué está sujeto el programa del aparato? Como mencionamos en el capítulo anterior, Flusser explica que los programas están compuestos por símbolos, y que no existe un solo programa para cada aparato, puesto que los programas contenidos en los aparatos están jerarquizados, es decir, cada programa tiene un metaprograma superior. En consecuencia, podemos poseer materialmente un aparato, su *hardware*, pero *el software*, es decir, su programa, pertenece los programadores y operadores. Por lo tanto, el juego que efectuamos con los aparatos innegablemente

⁸¹ FLUSSER, Vilém. “Hacia una filosofía de la fotografía”, Trillas: SIGMA, Biblioteca nacional de comunicación, México, 1990. Pág.28

involucra roles de poder, un orden jerárquico. Ahora bien, ¿somos capaces de subvertir este juego? ¿Cómo nos enfrentamos a esta jerarquía? Es en esta zona de preguntas, donde pareciera ser que el *DIY* permite una modificación de las posibilidades del aparato.

Nosotras creemos que esta subversión se hace posible también prescindiendo de la utilización de un software o de saber programar, trabajando a partir de un elemento electrónico precario que nos permita volcarnos en un proceso creativo, utilizando nuestro propio cuerpo como materia prima para intervenir e integrar los diversos aparatos electrónicos que seamos capaces de manufacturar. En esta línea de trabajo, nos basamos en la auto-reconfiguración a partir de la electrónica *DIY*, donde intentaremos, como actrices, *hackear* el juego de la hegemonía electrónica del mercado, a través de una mayor apropiación basada en la construcción y desestructuración de los aparatos. La fabricación de dispositivos particulares, construidos para y por los intérpretes, y por ende modificables a partir de las necesidades particulares de la experimentación y un sistema de trabajo de ensayo y error, será un proceso creativo fundamental para nuestra de-construcción como intérpretes. Como actrices con una formación académica convencional, nos resulta importante y atractiva la posibilidad de desligarnos de las formas de representación y personificación del teatro tradicional, para devenir en una presentación de un cuerpo no normado, híbrido y por sobretodo auto-configurable.

3.1 Copyleft y Software libre

La apropiación e innovación tecnológica de la subcultura *DIY*, tiene como antecedente directo las estrategias desarrolladas por la comunidad *hacker* y su interés por conocer y experimentar el funcionamiento de los nuevos medios de comunicación

basados en el auto-aprendizaje. Jorge Lizama,⁸² en su artículo: “*Phreakers y Hackers: la apropiación social de la tecnología una nueva matriz cultural*” se refiere al concepto *Hacker*:

“A mediados de los años 60, el término comenzó a formar parte de la cultura informática al ser utilizado para definir un perfil de conocimientos y capacidad con las computadoras que tenían determinadas personas. Gente que a diferencia de los demás podía resolver las tareas de programación de forma más rápida, como si sólo le hubieran dado un golpe (un *hack*) a la computadora.”⁸³

La ética *Hacker* tiene su propia interpretación de la tecnología basada en la creatividad y la libertad de conocimiento; bajo estas premisas surge en 1983 la *Free Software Foundation* (Fundación para el *Software* Libre), una organización sin fines de lucro con el objetivo de desarrollar colectivamente un *software* de libre acceso, descentralizando el conocimiento y la propiedad.

Richard Stallman⁸⁴ define el *software* libre como: “El *software* que respeta la libertad del usuario y la solidaridad social de su comunidad. El *software* que no es libre, se llama *software* privativo”⁸⁵. Los *software* privativos, tal es el caso de *Windows*, prohíben a sus usuarios compartir programas y niegan el código fuente⁸⁶, por lo tanto, anulan la posibilidad de modificar los programas. Para impedir que los sistemas

⁸² Jorge Alberto Lizama Mendoza, Doctor en Ciencias Políticas y Sociales con especialidad en Comunicación por la Universidad Nacional Autónoma de México. Director de Cybermedios.org

⁸³ LIZAMA, Jorge. “*Phreakers y Hackers: la apropiación social de la tecnología una nueva matriz cultural*”. Disponible en:

http://www.cibersociedad.net/congres2004/grups/fitxacom_publica2.php?idioma=es&id=600&grup=3. consultado en abril de 2015.

⁸⁴ Richard Stallman, programador estadounidense que inició el Movimiento del Software Libre en 1983. Es creador del proyecto GNU y presidente de la Free Software Foundation. Acuñó el concepto de copyleft y la licencia GNU GPL.

⁸⁵ STALLMAN, Richard. ¿Que es software libre? (Video) Extraído de:

https://www.youtube.com/watch?v=OJqf_X0Z1Wg consultado en mayo de 2015.

⁸⁶ El código fuente de un programa informático (o *software*) es un conjunto de líneas de texto que son las instrucciones que debe seguir la computadora para ejecutar dicho programa. Por tanto, en el código fuente de un programa está escrito por completo su funcionamiento. Disponible en:

http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_fuente consultado en mayo de 2015.

operativos formados en su totalidad por *software* libre fueran asimilados por el mercado, convirtiéndose en *software* propietario, se creó *Copyleft*:

“Copyleft utiliza la ley de copyright, pero dándole la vuelta para servir a un propósito opuesto al habitual: en lugar de privatizar el software, ayuda a preservarlo como software libre. La idea fundamental del copyleft es que se autoriza la ejecución del programa, su copia, modificación y distribución de versiones modificadas, siempre que no se añada ninguna clase de restricción a posteriori.”⁸⁷

El *software* libre no presenta ninguna ventaja técnica con respecto al sistema operativo *Unix*, (*software* que funciona bajo las normas de *copyright*) las ventajas que ofrece son, por una parte, sociales, al permitir compartir el conocimiento y proporcionar las herramientas para la libre cooperación y, por otra, éticas, al respetar la libertad de los usuarios. La subcultura DIY permite generar cuatro principios fundamentales que un programa debe tener para ser *software* libre:

Primero, asegura la libertad de ejecutar el programa independiente del propósito para el cual se utiliza. Segundo, proporciona el código fuente que permite la modificación del programa según las necesidades de cada usuario. En tercer lugar, posibilita la redistribución de copias (de forma gratuita o paga) y, por último, permite la distribución de versiones modificadas, lo cual va en directo beneficio de la sociedad, dado que permite una apertura del conocimiento, asociada a las formas de hacer, crear y pensar desde un lugar contracultural.

En consecuencia, entenderemos la subcultura *DIY* como una nueva forma de productividad asociada a las redes abiertas y, en este caso, al replanteamiento de las relaciones arte-tecnología desde un lugar contracultural.

⁸⁷STALLMAN, Richard. “*Software libre para una sociedad libre*”, Ed.Traficantes de sueños, Madrid, 2004, Pag.28

Es evidente que las estrategias de producción cultural han mutado, emergiendo desde las nuevas subjetividades y los espacios de resistencia, propiciando el análisis de las prácticas artísticas en tres aspectos centrales:

1. En relación a la autoría, podemos reconocer la producción colectiva y desjerarquizada del material artístico en tanto se desliga de la propiedad asociada al mercado hegemónico.

2. En relación a la distribución y difusión, ha sido de suma importancia la masificación del *copyleft*, permitiendo la libre distribución de información ligada al desarrollo del *software libre*, lo que otorga la posibilidad de copia y edición del material de conocimiento.

3. El desarrollo del *software libre* nos ha abierto la posibilidad de incursionar en el mundo informático-electrónico otorgándonos las herramientas básicas para crear, modificar y redistribuir un producto, que posteriormente, puede llegar a ser aplicable a la creación de un *hardware libre*, dispositivos o aparatos electrónicos que explicaremos a continuación.

3.2 Hardware Libre

El *hardware libre*, tiene como objetivo “crear diseños de aparatos informáticos de forma abierta, de manera que todas las personas puedan acceder, como mínimo, a los planos de construcción de los dispositivos.”⁸⁸ Este movimiento surge durante la década de los 70, cuando los primeros aficionados a las computadoras comenzaron a llevar a cabo la fabricación de sus propios equipos.

⁸⁸DELGADO, Antonio. “¿Qué es el *hardware libre*?”, Página digital Noticias y artículos, actualidad. Disponible en: <http://www.paginadigital.com.ar/articulos/2007/2007prim/tecnologia41/hardware-mi-211107.asp> consultado en mayo del 2015

Un *Hardware* libre solo puede ser catalogado como tal siempre que se cumplan tres características:

1) El interfaz del *hardware* ha sido hecho público explícitamente, de forma que dicho hardware puede usarse libremente. 2) El diseño del hardware ha sido publicado de forma que otros pueden implementarlo y aprender de él. 3) Las herramientas usadas para crearlo son libres, de forma que otros pueden desarrollar y mejorar el diseño.⁸⁹

Ya que no se pueden aplicar las mismas libertades del *software* al hardware, dada la diferencia de naturaleza que estos poseen (vinculada directamente a la materialidad de cada uno) aparecen una serie de diferencias y problemas que se hace necesario especificar.

Por un lado el *hardware* estático vendría a ser el diseño físico, único en su materialidad. La única forma en que una persona puede acceder a ella, sería utilizando la misma placa o bien construyendo una propia, para lo cual deberá comprar los elementos necesarios para la fabricación, verificar que se ha desarrollado el diseño correctamente y ponerlo a prueba.

En cuanto a esto, es posible comprender que las libertades que ofrece el *hardware* libre están asociadas a los planos y diseños los que proporcionan información sobre los componentes y sus conexiones, lo cual posibilita que cualquier persona con conocimientos básicos de electrónica sea capaz de crear sus propios dispositivos mediante su utilización. De esta manera, la aplicación del modelo comunitario y colaborativo para el crecimiento intelectual y creación libre, posibilita el surgimiento de nuevas formas de producción, entendiendo éstas en respuesta directas

⁸⁹ ESPINOLA, Raul. "*Hardware Libre*". Disponible en <http://es.slideshare.net/hugo.alex30/hardware-libre-45564086> consultado en Mayo 2015

al estado de la sociedad. Podemos relacionar esto con lo que el investigador Mauricio Barría expone en relación al arte y los contextos productivos:

“La obra desde una óptica material es inseparable de las condiciones de producción que la posibilitan, porque equivale desde ya a una clase de relación productiva, ella misma es imagen ejemplar de un proceso de producción que deviene a la sociedad completa”.⁹⁰

Estos procesos de producción vienen a desestructurar las jerarquías sobre las que se han construido los discursos artísticos, operando desde un lugar político, en respuesta directa a las condiciones de las fuerzas productivas de la sociedad, desde donde el autor pasa a ser un productor, manipulador de diferentes técnicas y materialidades. En este sentido:

“La obra deja de ser ese objeto individual y válido por sí mismo, para transformarse en una técnica de transformación social. El artista como productor piensa la obra imbuida en esas relaciones y el arte mismo como un proceso. Incidiendo en esos procesos del propio arte, es decir, en la técnica artística (literaria, teatral, pictórica, etc.), modifica críticamente las estructuras reales de producción.”⁹¹

El desarrollo de las culturas y éticas de producción y masificación de conocimiento en forma gratuita y libre, se caracteriza por tener la facultad de poner en jaque a la subordinación existente en cuanto a la producción cultural y artística asociadas a los imperativos económicos.

“La civilización tiene por efecto hacer entrar en el comercio, es decir, en el campo económico, un sinnúmero de cosas que anteriormente no tenían un precio, no estaban sujetas a derecho e incluso a poder alguno; a su vez

⁹⁰BARRIA, Mauricio. “La producción de un desaparecimiento. Verdad, aura y técnica en Walter Benjamin”, *Aisthesis*, no.49, Santiago, 2011. Disponible en: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-71812011000100012 consultado en Mayo del 2015

⁹¹Op, cit

la teoría de la riqueza ha invadido sin descanso la teoría del derecho y la teoría del poder, la jurisprudencia y la política. Pero, por el contrario, debido a la creciente gratuidad de los conocimientos, libremente repartidos, se borra la frontera entre la teoría de las riquezas y lo que podríamos llamar la teoría de las luces”⁹²

La imitación de los modelos pre-existentes, como lo menciona Gabriel Tarde en su “Tratado de Psicología Económica”⁹³, tienen directa relación con los procedimientos psicológicos a partir de los cuales las ideas se repiten y propagan en las diversas sociedades por medio de las creencias y deseos. Ahora bien, Tarde plantea que la invención se relaciona con dos o más ideas o pensamientos combinados: el autor habla del proceso de reproducción, en contraposición con los procesos de producción, los cuales dependen de la invención y el trabajo asociado a las necesidades. De estas necesidades, precisamente es que surge en el hacer artístico actual una inquietud asociada al desarrollo y apropiación de las tecnologías, principalmente de las bajas tecnologías o *low tech* las cuales conllevarán la utilización de éstas de manera no convencional en el arte, posibilitando la generación de conocimiento transdisciplinar por medio de la investigación de las diversas posibilidades que estas tecnologías puedan llegar a brindar.

3.3 Low tech

El terreno de precariedad, en relación a los medios, desde donde nos situamos, nos ha llevado a indagar en formas alternativas de acercamiento a lo tecnológico. Es en este punto donde nos topamos con la expresión *Low tech*, que significa, en su

⁹²TARDE, Gabriel, citado por Lazzarato, Maurizio, Tradición cultural europea y nuevas formas de producción y transmisión del saber, Capitalismo Cognitivo. Consultado en: http://comunsmallorca.noblogs.org/files/2013/10/Maurizio_LazzaratotradicionCulturalEuropea.pdf en Mayo 2015

⁹³Se considera al tratado de psicología económica publicada por Tarde en 1902, como una obra que constituye el punto de partida en el cual los principios de la psicología social determinan el comportamiento económico

traducción literal, *tecnología baja*. Esta noción hace referencia a las tecnologías que no son de última generación, “tecnologías que casi han perdido el derecho de llamarse tecnología”⁹⁴, dispositivos tecnológicos desechados por la industria del consumo. La *Low-tech* se vale del recurso del reciclaje, utilizando los aparatos dados de baja de manera no convencional, en pos de una creación alternativa a los modelos de alta tecnología.

La falta de recursos económicos que percibimos en el desarrollo de la actividad artística dentro de nuestro contexto inmediato, nos hace preguntarnos si la investigación en torno a los dispositivos de baja tecnología, como también la construcción y/o modificación de estos, es realmente una decisión o es más bien un pie forzado. Valeria Radrigán, en su artículo “Trabajando en medios sin medios” reflexiona en torno a la precariedad de la manufacturación de aparatos tecnológicos en terreno transmedial latinoamericano, y afirma:

“Pienso que esta realidad a la que aludo, en la que lo precario comienza a formar parte de los procesos desde un lugar de toma de conciencia, de crítica y de gestación de discurso, logra engendrar poéticas insospechadas, que, en el marco de procesos transmediales, se conectan en gran medida con un uso doméstico de los dispositivos tecnológicos y su consecuente reflexión desde este territorio.”⁹⁵

Y es que desde nuestra posición de actrices principiantes en el terreno transmedial, se ha hecho complejo el transitar en la construcción de nuestros aparatos electrónicos, sin embargo, no imposible. En este punto, coincidimos con la investigadora en cuanto al desarrollo de las relaciones entre arte y tecnología donde se vuelve necesario “asumir dicha realidad como parte del proyecto y, por ende, a un

⁹⁴ALONSO, Rodrigo. “Elogio a la low tech”. *Low Tech - Hi Fi* (catálogo). Buenos Aires: Fundación Jorge F Klemm, 2002. Disponible en: http://www.roalonso.net/es/arte_cont/lowtech.php consultado en abril del 2015

⁹⁵RADRIGAN, Valeria. “Trabajando en medios sin medios. Una reflexión sobre procesos transmediales desde la precariedad”. Disponible en: <http://revista.escaner.cl/node/1965> consultado en mayo del 2015.

proceso de redescubrimiento de lo precario como estética, estrategia o lugar de discurso.⁹⁶ Al respecto, Alonso Rodrigo, en su “Elogio de la *Low Tech*” afirma que:

“La opción consciente de la *low tech* genera un cuestionamiento contundente a la superioridad política y estética que pretende fundarse en una supuesta superioridad técnica. Partiendo de tecnologías elementales o perimidas, las obras *low tech* enfatizan el discurso estético, eludiendo la seducción y las fechas de caducidad del *hardware*, que han hecho de tantas obras en la historia del arte y la tecnología, simples intentos estéticos incapaces de sobrevivir al paso del tiempo.”⁹⁷

Se nos vuelve interesante mencionar lo que Marco Bellonzi y David Casacuberta establecen en su artículo “*El low Tech Hispano*”: “El low-tech tiene mucha conexión con filosofías como el software libre, el *do-it-yourself*, el situacionismo, etc. Por ello, aunque parezca un movimiento menor, en realidad, está muy conectado con las tendencias más actuales del arte,”⁹⁸ De esta forma, vemos como al asumir la utilización de *Low tech* en la creación artística, no como una carencia, sino, como una postura política que resignifica el nexo arte y tecnología, que introduce una radical crítica al universo de la técnica, cuestionando el vínculo entre máquinas y aparatos en relación al cuerpo humano. Así, se generan preguntas complejas en torno al modo de entender el cuerpo, preguntas que no sólo se quedan la esfera artística, sino que nos permiten reflexionar sobre la realidad en la que vivimos.

Esto abre paso al cuestionamiento sobre el tratamiento corporal en relación a estos nuevos medios de producción en el territorio de las artes escénicas. Es preciso preguntarnos: ¿Podemos considerar el cuerpo como sistema de código abierto? Más específicamente: ¿Cumple el cuerpo en las artes escénicas la función de un código

⁹⁶RADRIGAN, Valeria. “*Corpus frontera. Antología crítica de arte y cibercultura*”. Santiago de Chile: MAGO Editores, 2011. Pag.59

⁹⁷ALONSO, Rodrigo. Op. cit.

⁹⁸BELLONZI, Marco; CASACUBERTA, David. “*El low-tech hispano*”. disponible en: <http://www.ub.edu/imarte/investigacions/estudis-teorics/david-casacuberta/el-lowtech-hispano/> consultado en mayo del 2015.

abierto? Si es así, ¿de qué modo? Podríamos proponer al cuerpo vivo del actor como una mezcla entre el *hardware* libre y *hardware* privativo, pues al exponer el cuerpo en una pieza artística sus circuitos y aparatos se vuelven públicos al entrar en relación con el espectador, el cuerpo opera como medio y mensaje. Sin embargo, al ser cada cuerpo único, siempre habrá algo que por pequeño que sea se quedará encriptado sólo en el cuerpo del actor: Las técnicas que el actor utiliza, por ejemplo, son algo a lo que el espectador no tiene acceso al momento de presenciar una obra, pudiendo sólo acceder al resultado de esta. Ahora bien, teniendo en cuenta las potencialidades del cuerpo en terreno escénico, lo focalizamos como el eje modular que es capaz de modificar *software*, aparatos y el código de lenguaje entre dispositivos puestos a disposición de la pieza artística, ya que el cuerpo además de ser materia prima, operaría como la interfaz que posibilita tanto la creación como el diálogo con el aparataje tecnológico.

Por otro lado, al indagar en la *low tech* nos encontramos con la estética *ciberpunk*⁹⁹ estrechamente relacionada a la subcultura *DIY*, que utiliza tecnologías desechadas, bajos presupuestos y la utilización de materiales reciclados lo que nos sitúa un lugar contracultural. Es desde éste lugar donde vemos evidenciado el paso de un cuerpo intervenido por el aparataje tecnológico, deviniendo cuerpo mutado por su contexto y la relación directa creada entre él y la tecnología. A su vez, se identifica como un mutante en búsqueda de su libertad, un *cyborg* de manufacturación casera que apoya el discurso de la subcultura *DIY*.

¿Es posible que estemos ante una estrategia biopolítica de liberación? En el presente es claro cómo la tecnología juega un papel primordial en la vigilancia y el control que el poder, o más bien, biopoder ejerce sobre nuestros cuerpos, sin embargo,

⁹⁹El Ciberpunk es un subgénero de la ciencia ficción, muestra un futuro distópico, no lejano, en donde la alta tecnología ha dominado las vidas de las personas. el ciberespacio, la realidad virtual, ser cyborgs y hackers son temas recurrentes en esta estética.

nos parece de suma importancia destacar las potencialidades que este nuevo ser *cyborg* nos ofrece, en relación a la difuminación de límites, de fronteras. Nos situamos en un lugar de tránsito, del nomadismo de las categorías, aproximándonos a la libre modificación de nuestros cuerpos. En este sentido, hay un discurso de *tecnoliberación* muy claro, que encontramos en la opción, en este caso, de nosotras como *actrices/performers* al decidir someternos a la mutación mediante los aparatos que nosotras mismas creamos, de manera contestataria a las tecnologías *mainstream* del libre mercado.

Cabe también cuestionarse cómo la decisión consciente de *cyborgización*¹⁰⁰ pone en cuestión el modelo establecido desde el teatro, asociado a las formas de representación. Nos referimos específicamente a coordenadas como el cuerpo normado del actor con las categorías de *casting* y la necesidad de un cuerpo *saludable* y físicamente preparado para desenvolverse en escena, tanto como la supremacía del texto y la división jerárquica de los roles del director, espectador, actor y técnico. El cuerpo intervenido, voluntaria y autónomamente desde el *performer-actor* con aparatos tecnológicos desde una vía alternativa a lo convencional, a lo normal, se modifica en su materialidad primaria. En este sentido, este nuevo organismo viene a conflictuar de manera directa al teatro convencional, volviéndose performativo al diluir la representación y alterar la noción de cuerpo vivo propia de las artes escénicas, invitándonos también a transgredir los límites de lo teatral para ahondar en nuevas coordenadas. No cabe duda, que los límites de lo orgánico y el devenir *cyborg* nos invitan a reflexionar de manera más profunda sobre sus alcances en terreno escénico, por lo que profundizaremos en ello a continuación.

¹⁰⁰Al hablar de *cyborgización* nos referimos al proceso de transformación que sufre un individuo al incorporar cada vez más elementos tecnológicos en contacto directo con su cuerpo, o de manera extendida.

3.4 Cuerpo y devenir *cyborg punk*

La antropología *cyborg* en sus intentos por comprender la interacción de los seres humanos con la tecnología, plantea que éste siempre se ha caracterizado por ser un mamífero cibernético sin importar cuán análoga o digital, cuán primitiva o avanzada sea la tecnología con la que se relaciona: siempre se excede la naturaleza física mediante el aparataje tecnológico, siempre nos transformamos respecto a ésta. En relación a esto Deleuze y Guattari en “El Anti Edipo. Capitalismo y esquizofrenia” afirman que: “Ya no existe ni hombre ni naturaleza, únicamente el proceso que los produce uno dentro del otro y acopla las máquinas”¹⁰¹. Siguiendo a los autores podemos decir que existe distinción entre seres humanos y tecnología, sin embargo, no puede entenderse en términos de dualidad. Sí bien son dos términos opuestos, se encuentran uno frente al otro, y tienden a conformar una misma y única realidad, un todo integrado.

Deleuze y Guattari hacen la comparación del funcionamiento del cuerpo a una *máquina-órgano*, la cual es capaz de interpretar al mundo según el flujo en el que se encuentre. A éstas, las llaman máquinas deseantes. Estas no son un organismo, pero en el seno de la producción sistemática, son organizadas de esta forma. Identifican, en el seno de la sociedad capitalista un cuerpo sin órganos, poniendo como ejemplo el capital del ser capitalista, el cual vendría a ser el cuerpo sin órganos del capitalismo. En este sentido, el cuerpo sin órganos funciona de manera independiente al sistema, siendo capaz de reproducirse a sí mismo. Afirman sobre este organismo lo siguiente: “El cuerpo sin órganos, lo improductivo, lo inconsumible, sirve de superficie para el registro de todos los procesos de producción del deseo, de tal modo que las máquinas

¹⁰¹ DELEUZE, G; GUATTARI, F. “El Anti Edipo. Capitalismo y esquizofrenia” Ediciones Paidós. Barcelona. 1985. pag.12

deseantes parece que emanan de él en el movimiento objetivo aparente que les relaciona.”¹⁰²

Entendemos este cuerpo que surge como una máquina deseante capaz de interpretar el mundo, la sociedad y su propio cuerpo según el flujo que conlleva. Unificando todos los elementos dentro y fuera de él, y funcionando en un mismo tiempo. La máquina deseante se agota en su naturaleza, la cual en nuestra contemporaneidad, es la totalidad de la sociedad tecnológica lo que vemos, leemos como natural.

Haraway agrega:

“(…) todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo; en unas palabras, somos *cyborgs*. Ésta es nuestra ontología, nos otorga nuestra política. Es una imagen condensada de imaginación y realidad material, centros ambos que, unidos, estructuran cualquier posibilidad de transformación histórica.”¹⁰³

La corriente dinámica que ha estado asociada a la relación del cuerpo con los aparatos tecnológicos y por ende a su transformación, actualmente no tiene lugar de comparación histórica dado que los avances en materia tecnológica se hacen cada vez más accesibles y necesarios en un cotidiano en el que estar permanentemente conectado es más que solo una opción, donde dicho devenir da lugar a nuevos seres, a partir de un sin número de conexiones.

El término *cyborg*, según la definición que le da Haraway en su manifiesto, funciona como una metáfora de las relaciones constituyentes entre un cuerpo vivo y los aparatos tecnológicos: “Podemos ser responsables de las máquinas, ellas no nos

¹⁰² Op.cit. pag.20

¹⁰³ HARAWAY, D; “A Cyborg Manifiesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century” in Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature (New York; Routledge, 1991) , pp.149-181. http://blogs.fad.unam.mx/asignatura/adriana_raggi/wp-content/uploads/2013/12/manifiesto-cyborg.pdf en Mayo 2015

dominan, no nos amenazan. Somos responsables de los límites, somos ellas”¹⁰⁴. La condición *cyborg* se relaciona con la singularidad de cada individuo-organismo, esta diferencia tiene que ver con la capacidad de auto-representarse en un escenario social a través de la utilización de estas tecnologías.

“Las tecnologías emergentes a las que hoy accedemos y que nos transforman casi sin darnos cuenta hacen posible que los sujetos con una identidad fija de las sociedades del siglo XX se conviertan en sujetos de identidad fragmentaria y puntos de vista contradictorios. Ex-sujetos que abren la posibilidad de la liberación de los yoes a través de su difuminación y de la revolución más radical: la que transforma la propia naturaleza humana.”¹⁰⁵

La transgresión de la naturaleza humana demanda indudablemente una reinención del cuerpo, ¿Qué es cuerpo? ¿Qué no lo es? ¿Cuáles son los nuevos límites de la carne? ¿Es necesario que la ciencia reemplace alguno de nuestros órganos por una prótesis para ser *cyborgs*? ¿Acaso los aparatos de telecomunicación, ya sean celulares, computadores, etc, no son extensiones de nuestros cuerpos, nuevas extremidades? ¿Será que la *cyborgización* ya no solo ocurre en la ciencia ficción y está teniendo lugar en nuestro cotidiano, frente a nuestros ojos? ¿Será que ya somos *cyborgs*?

Estas transformaciones, nuevas formas de sentir, percibir, vivir, que han propiciado los dispositivos tecnológicos, nos revelan un universo en potencia. La hibridez *cyborg* se refleja en organismos que integran en un solo cuerpo polos opuestos, que encarnan en un solo ser ambos extremos de los binarismos, es decir, cuerpos transfronterizos, donde la metáfora *cyborg* articula una nueva cartografía corporal que deconstruye identidades fijas, deviniendo múltiples y rizomáticas.

¹⁰⁴Op. cit

¹⁰⁵Cosmodelia. Tecnoliberación: ya somos cyborgs. Pp.22-23. Disponible en: <http://community.studiolabproject.eu/sites/default/files/41471219-tecnoliberacion-ya-somos-cyborgs-1.pdf> consultado en Mayo 2015.

Este ser tiene como antecedente directo el movimiento *cyberpunk*, que concibe la naturaleza *cyborg* como una combinación de tejidos orgánicos, redes electrónicas y circuitos, en el cual “la muerte ocasional de algún componente biológico o de naturaleza no biológica no implicará la muerte del sistema”¹⁰⁶. Los *cyberpunks* españoles afirman: “Queremos un mundo donde desaparezca la división entre emisores y receptores, donde los medios de comunicación de masas no controlen en exclusiva la representación de la realidad y sean el poder. Queremos ese poder para la gente.”¹⁰⁷

Pero ¿Dónde radica el potencial *punk* en las transformaciones tecnológicas de los cuerpos? Consideramos el *punk* como una práctica que utiliza mecanismos y estrategias en pos de ampliar las libertades individuales y colectivas. La capacidad de mutar la propia realidad corporal, se nos presenta como una alternativa díscola ante las normas impuestas a nuestros cuerpos. Nos fugamos de los cánones de normalidad, de funcionalidad, de belleza, a partir de aparatos de bajo presupuesto y/o desechos tecnológicos. Auto-gestionamos el conocimiento necesario para estas mutaciones. De esta forma, se propone generar la posibilidad de un cuerpo con nuevos órganos y funciones, explorando la potencia performativa que esto implica.

Devenir ***Cyborg punk*** significa habitar y vivenciar una metamorfosis *DIY*. Nos referimos a organismos híbridos contruidos y de-contruidos, seres que han reciclado sus extensiones corporales, que se han *auto-hackeado*, seres con interfaces *low-tech*, que han contruido autónomamente sus prótesis, que están en proceso de desprogramarse para devenir cuerpo de código abierto, para alterar el orden “natural” de las cosas.

¹⁰⁶ Extraído de: <http://rizomas.blogspot.com/2006/09/el-ciberorganismo-o-metaser.html> consultado en mayo de 2015

¹⁰⁷ Documento identidad Cyberpunk.org. Pag 42. Disponible en: <http://cyberpunk.info/desvan/documentoidentidad.pdf> consultado en mayo de 2015.

Creemos en una alternativa propiamente *punk* para generar una mirada crítica de nuestro contexto socio-cultural. Situadas en este vértice, proponemos un nuevo código en el uso del cuerpo y el rol del actor/actriz para el teatro.

Afroditi Psarra¹⁰⁸ sugiere en su tesis doctoral en cuanto al movimiento *cyberpunk* y su inclusión en la cultura de los nuevos medios que “combina, de manera deslumbrante a veces, lo racional con lo irracional, lo nuevo con lo antiguo, la mente con el cuerpo, integrando las estructuras eficientes de la alta tecnología con la anarquía de las subculturas callejeras”¹⁰⁹, de esta forma este movimiento propicia un sabotaje cultural.

Este nuevo organismo complejo se arroja a una dimensión en donde los límites del cuerpo son móviles, dejando de ser estructuras rígidas, influenciado nuestra vida cotidiana y haciéndose presente también en el terreno de las artes escénicas. En este contexto, varios artistas han abordado el devenir *cyborg* en sus representaciones escénicas, siendo la *performance* una plataforma recurrente para el desarrollo de estas. Ahondaremos en esta categoría a continuación.

3.4.1 *Cyborgs* en las artes escénicas

El surgimiento del cuerpo *cyborg* en las artes escénicas se relaciona específicamente con cómo los diversos artistas se vinculan con las nuevas configuraciones tecnológicas desde el cuerpo, deviniendo en poéticas escénicas particulares. La investigadora inglesa Jennifer Parker-Starbuck en su libro “*Cyborg Theatre*” declara lo siguiente acerca de este nuevo mecanismo escénico:

¹⁰⁸ Artista multidisciplinar, Doctora en Imagen, tecnología y diseño por la Universidad Complutense de Madrid.

¹⁰⁹ PSARRA, Afroditi. *Cyberpunk y Arte de los Nuevos Medios: Performance y Arte Digital*. Madrid, Septiembre 2014. Disponible en: <http://eprints.ucm.es/29364/1/T35919.pdf> Consultado en Mayo del 2015.

“Como el más amplio término de performance multimedia, el teatro *cyborg* refleja una forma de compromiso con la tecnología que ha cambiado con el tiempo, para reflejar no solo los temores conceptuales sobre la invasión tecnológica, sino también un entrelazo entre nuevas tecnologías en contenido y forma. Trazando una co-presencia simultánea entre *performer* y tecnología en un escenario que ha cambiado, a finales de siglo veinte y a principios del veintiuno, hacia una integración de *performers* y tecnología. El teatro *cyborg* ofrece un modo de análisis para estas integraciones, tomando un “sujeto” fragmentado e híbrido como algo dado, usado como punto de partida para corregir al “sujeto” y replantear/reclamar los cuerpos una vez pensados como abyecto/objeto/sujeto hacia un *sujeto-cyborg* en escena.”¹¹⁰

La investigadora afirma también, que el teatro como suceso escénico se presta como “un espacio para probar cosas, para la introducción de las viejas ideas de nuevo, para el desarrollo de lo que no ha sido capaz de articularse en otras formas”¹¹¹, así el uso de la tecnología se articula como modificador de las poéticas y las representaciones escénicas, y, también, como una manera que amplía los conceptos establecidos en relación al cuerpo, posibilitando la modificación nuestra forma de concebir raza, sexualidad, clase, entre otros, dentro de la puesta en escena. De este modo, el nuevo individuo presente en escena, puede llegar a mostrarse como un personaje un tanto monstruoso, que llega a tocar los límites de lo abyecto.

Parker-Starbuck compara el producto del teatro *cyborg* con la doble hélice de la banda de ADN, estableciendo que “El cuerpo y la tecnología de hebras de teatro

¹¹⁰ “*Like the larger term of multimedia performance, cyborg theatre reflects a form of engagement with technology that has shifted over time, to reflect not only conceptual fears about technology’s encroachment, but also an embracing of “new” technologies in content and form. It traces a simultaneous co-presence of performer and technologies on stage that has shifted, in the late twentieth and early twenty-first century, towards an integration between the performers and technologies. Cyborg theatre provides one mode of analysis for these integrations, taking a fragmented and hybridized “subject” as a given, using it as a starting point to redress the “subject” and reframe/claim bodies once thought of as abject/object/subject as cyborg-subject on stage.*” Traducción propia. PARKER-STARBUCK, Jennifer. “Cyborg Theatre. Corporeal/technological intersections in multimedia performance”. Editorial Palgrave macmillan, 2011. Pp. 3-4.

¹¹¹ “*the theatre is a space for trying things out, for introducing old ideas anew , for developing what hasn’t been able to be articulated in other forms*” Traducción propia.
Op. cit. pág. 8

cyborg son, como los nucleótidos, los grandes rasgos, que constan de componentes conceptuales que, cuando se vinculan, producen diferentes representaciones de la relación corporal con la tecnología”¹¹². En este punto, creemos que el cuerpo con la tecnología se relacionan de manera dialéctica, donde como afirma Marshall Berman, “todo está preñado de su contrario”¹¹³, la investigadora inglesa, afirma también que:

“El teatro *cyborg* es procesual, “Deviniendo” a través de su integración; ilumina y proyecta los cuerpos a medida que cambian de forma a través de la corriente actual, transformándose en una entidad potencial que combate y resalta nociones fijas de lo que “humano” puede significar en una relación que encarna tecnología (que es, en una relación explícita con la tecnología, un lujo todavía no proporcionado a todos los cuerpos).”¹¹⁴

Podemos decir que la relación que se ha establecido entre las artes escénicas y el desarrollo tecnológico, ha generado un serie de discusiones y replanteamientos hacia diferentes conceptos provenientes de la modernidad, tales como; ciencia, arte, tiempo, cuerpo, sujeto, maquina, realidad, ficción, entre otras, abriendo camino a las nociones de; “*liveness*, mediación y remediación, telemática, *cyberspatial theatre*, *posthuman body*, etc.”¹¹⁵ Comprendemos entonces, que las modificaciones en la relación de los sujetos y las tecnologías, han dado el punto de partida a una reformulación de las artes escénicas, desde el surgimiento de nuevas formas de entender tanto el cuerpo como la presencia.

¹¹²“*The body and technology strands of cyborg theatre are, like the nucleotides, the broad strokes, comprised of conceptual component that, when linked, produce differing representations of the corporeal relationship with technology*” Traducción propia. Op.Cit. pag. 37

¹¹³ BERMAN, Marshall. “*Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*”. Buenos Aires: Siglo XXI, 1991.

¹¹⁴“*Cyborg theatre is processual, “becoming” through its integrations; it illuminates and projects bodies as they shape-shift through current trends, transforming them into potential entities that combat and highlight fixed notions of what “human” can mean in relationship to embodied technology (that is, in explicit relation to technologies, a luxury still not afforded to all bodies).*” Traducción propia. PARKER-STARBUCK, Jennifer. Op.Cit pag. 39

¹¹⁵COTAIMICH, Valeria, “Hacia un teatro de cyborg, Artes escénicas, tecnología/s y subjetividad/es Córdoba-Argentina” (1997-2007) Revista de comunicación y nuevas tecnologías N.10 consultado en <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/365> en Mayo 2015

Por otra parte, como propone Blázquez en su texto *Cyborg Power*¹¹⁶, más que hablar de un *arte-cyborg* sería prudente plantear o entender el arte actual como el arte del tiempo de los *cyborgs*, donde la estética y las diversas poéticas son configuradas desde los propios sujetos que día a día reconfiguran sus maneras de percepción a través de las nuevas tecnologías.

A partir de estas reconfiguraciones podemos desestructurar los binarismos, ya que dada la ampliación de las fronteras del cuerpo, entendido como materia estética con potencialidad de automodificación, surgen nuevas posibilidades asociadas a cómo entender las artes escénicas. Especialmente, como ya hemos señalado, nos interesa la problemática de la tríada *actor-obra-autor*, en tanto que el cuerpo, como contenedor de una identidad creadora, es capaz de modificarse a sí mismo, acaeciéndose como obra de arte, por tanto autor, actor y obra se configurarían como un todo indisoluble y único.

“(…) el cuerpo se convierte en afirmación de sí, puesta en evidencia de una estética de la presencia. No se trata ya de conformarse con el cuerpo que se tiene, sino de modificar sus cimientos para completarlo o transformarlo conforme a la idea que nos hacemos de él”¹¹⁷

Si retomamos las preguntas planteadas en la introducción sobre el funcionamiento de los aparatos en contacto con el cuerpo vivo, sostenemos que efectivamente, los aparatos tecnológicos operan como extensiones de las capacidades humanas. Según McLuhan, como consecuencia de esta extensión, el aparato que opera de extensión volvería obsoleta una parte del sistema en el cual opera, es decir el cuerpo, pero que finalmente dicha extensión recupera alguna práctica de éste,

¹¹⁶ Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital Córdoba-Argentina Agosto del 2005

¹¹⁷ LE BRETON, David, citado por Lozano, Ezequiel *Transexuales y cyborgs: obstáculos en el pensamiento de Le Breton* pág.2. Disponible en http://webiigg.sociales.uba.ar/iigg/jovenes_investigadores/5jornadasjovenes/EJE7/Lozano_-_Transexuales_y_cyborgs.pdf consultado en mayo 2015

encontrando un tipo de equilibrio “a medida que entendemos los cuerpos, nuestras extensiones nos retroalimentan y nos alteran significativamente.”¹¹⁸ Esto volcado hacia las artes escénicas nos permite comprender el proceso mediante el cómo a partir del aparataje tecnológico el cuerpo y sus particularidades, recuperan su relevancia escénica a partir de la *cyborgización*, poniendo en evidencia nuevas formas de relación de equilibrio y desequilibrio entre dichas extensiones y las particularidades de cada cuerpo.

La modificación de la corporalidad escénica se vuelve evidente, limitando y entregando otras posibilidades a la vez. Al explorar en el territorio de la *cyborgización* del cuerpo en nuestro contexto inmediato, hemos dado con el trabajo de Carolina Marín, quien desarrolló un trabajo que tituló “*Transcuerpo*”¹¹⁹, éste constó de 5 ejercicios que fueron divididos en módulos. Nos reunimos con la artista para que nos contara su experiencia, donde afirmó que la búsqueda de su trabajo, y de éstos ejercicios no sólo evidencian el cruce transdisciplinar, sino que proponen otra vía por donde se amalgama el cuerpo vivo con los aparatos electrónicos, particularizando de esta forma el trabajo práctico y creativo. Al preguntarle sobre el devenir cyborg, afirma también, se evidenció por una necesidad de horizontalidad entre los códigos utilizados, vale decir, cuerpo y aparataje electrónico.¹²⁰ Es en este punto donde, la visión de la artista hace eco en nuestra propuesta, pues si bien la incorporación tecnológica ha estado desde los orígenes griegos del teatro, intentamos dar un soporte de diálogo directo con los aparatos tecnológicos en relación al cuerpo del actor. Por lo que se hace pertinente intentar comprender cómo se modifica el quehacer teatral a partir de una reconfiguración del tratamiento del cuerpo del actor, evidenciando así, por una

¹¹⁸ SARTRE, Lance. El medio es el mensaje de McLuhan: La tecnología, extensión y amputación del ser humano. Infoamericaa pág. 63. Disponible en: http://www.infoamerica.org/icr/n07_08/strate.pdf consultado en mayo de 2015

¹¹⁹ Véase: <https://kescena.wordpress.com/2014/06/20/transcuerpo/> consultado en mayo de 2015.

¹²⁰ Entrevista realizada a Carolina Marín, Bailarina, Licenciada en Artes Escénicas con Especialidad en Lenguajes Escénicos Combinados.

parte, la evidente transformación de la corporeidad escénica que se hace presente a través de este cuerpo mutado por la tecnología. Propiciando la sensación de estar ante un monstruo abyecto, que modifica de manera directa el discurso expuesto en la obra, apareciendo como punto clave para la reconfiguración del cuerpo del actor presente en el espectáculo escénico.

Para hablar de esto, el investigador argentino Jorge Dubatti utiliza el término de *tecnovivio*, aludiendo a este espacio desterritorializado de la comunicación mediante los aparatos tecnológicos. Paradójicamente, el *tecnovivio* puede llegar a producir, mediante la organización de la mirada, la sensación de estar frente a un cuerpo más real, de mayor densidad, Dubatti hace la distinción entre en convivio interactivo donde la relación se da de hombre-máquina-hombre y el *tecnovivio* monoactivo hombre-máquina-cultura de los que forman parte la tv y el cine “La mediación tecnológica construye la ilusión de que es más real la televisión y el cine que la vida del artista viviendo junto a nosotros.”¹²¹ Por otro lado, la presencia de tecnología se asocia fuertemente al poder de producción y dada la positivización social del *tecnovivio* llega a generarse la ilusión de que a mayor despliegue tecnológico, la obra es mejor calidad.

Por otra parte, nos percatamos de una transformación directa en la forma de concebir el convivio teatral, desplazándose directamente, al terreno del *tecnovivio*, concepto que Jorge Dubatti afirma que “consiste en la cultura viviente desterritorializada por intermediación tecnológica”¹²². A partir de las diferencias que hace el autor respecto al *tecnovivio* monoactivo y el interactivo. Es que creemos que en una performance transmedial, como la que proponemos, y los casos que hemos

¹²¹ DUBATTI, Jorge. “*Convivio y Tecnovivio; El teatro entre infancia y babelismo*”, Dramateatro revista digita. Disponible en :

http://www.dramateatro.com/index.php?option=com_content&view=article&id=38:jorgedubatti-1&catid=13&Itemid=579&lang=es consultado: Abril 2015

¹²²DUBATTI, Jorge. *Convivio y Tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo*. Lamparina, revista en ensino de teatro - EBA/UFMG. v.1, n°5. 2014. Pag.5 Disponible en:

<http://www.eba.ufmg.br/lamparina/index.php/revista/article/view/93/109> consultado en mayo del 2015.

examinado, podemos identificar la presencia del *tecnovivio* interactivo, puesto que como establece el investigador “se sintetiza en la relación bidireccional *hombre1 - máquina - hombre2*”¹²³.

Dubatti plantea que en el arte teatral el convivio se da gracias a que, tanto espectador, como actor y técnico, participan en la misma zona de experiencia. A partir de esto nos preguntamos por la figura del técnico, que si bien se encuentra inmerso en la misma zona de experiencia, debe interactuar con los actores mediante aparatos tecnológicos, sean estas luces, música, etc. ¿Qué ocurriría entonces si el rol del técnico es tomado por el actor, teniendo que mediar este con los aparatos? A partir de este cambio de roles pensamos que se generaría un relación tecnovivial interactiva entre espectador e intérprete, puesto que este último tendría la posibilidad de convertirse en organizador directo de la mirada “(...) el tecnovivio hace los cuerpos más densos y reales, más pregnantes y organizadores de la mirada de los otros”.¹²⁴ Aquí aparece otra arista interesante, que además de configurar el rol de los participantes del suceso escénico, nos brinda posibilidades de repensar el cuerpo cotidiano a partir de este *cyborg punk* en la escena.

La experimentación artística en relación a la reconfiguración de cuerpo, la modificación de su estructura a través de la reapropiación tecnológica, auto-proporcionándonos los medios electrónicos, creándolos y/o *hackeándolos*, nos lleva a posicionarnos políticamente, a partir de los pocos recursos que tenemos: nuestra vía de construcción *low-tech* y una manufacturación que se ampara en la subcultura *Do it Yourself*, nos permite la confección de nuestra propia mutación *cyborg*, que finalmente, concluye en este nuevo sujeto- objeto *cyborg punk*.

¹²³íbidem.

¹²⁴íbidem.

CAPÍTULO 4: TECNOLIBERACIÓN

4.1 ¿Qué es *Tecnoliberación*?

Tecnoliberación es un proyecto de investigación y creación performática que apuesta por la reapropiación de la tecnología a través de la desjerarquización del conocimiento. Es una forma de ver y entender nuestro quehacer artístico, que surge para dar respuesta a una serie de cuestionamientos en torno a la reconfiguración del cuerpo a nivel social y su repercusión en el campo de las artes escénicas. A partir de esto, decidimos tomar una serie de decisiones a nivel político-estético: exponer nuestro cuerpo ya *cyborgizado* y modificarlo a través de la construcción e incorporación de nuevas prótesis, creadas por nosotras a partir de bajas tecnologías. Esto como una forma de abrir un camino de descubrimiento hacia las posibilidades escénicas de un cuerpo auto *cyborgizado*, en el contexto de una performance transmedial.

Advertimos que existe una separación entre el cuerpo del actor y los mecanismos técnicos en el teatro, que generalmente son manipulados por un tercero; así también, creemos que existe un *cuerpo normado del actor*. Si bien la corporalidad es reconocida como una categoría natural de la existencia humana, esta cuestión es bastante cuestionable: el cuerpo es producido y reproducido culturalmente, podríamos decir que está programado a partir de parámetros preestablecidos y límites bien definidos, es decir, el cuerpo es un lugar particular de control social y político. Al respecto, Haraway argumenta:

“Desde una perspectiva, un mundo de cyborgs es la última imposición de un sistema de control en el planeta, la última de las abstracciones inherentes a un apocalipsis de Guerra de Galaxias emprendida en nombre de la defensa nacional, la apropiación final de los cuerpos de las mujeres en una masculinista orgía de guerra (Sofía, 1984). Desde otra perspectiva, un mundo así podría tratar de realidades sociales y corporales vividas en las que la gente no tiene miedo de su parentesco

con animales y máquinas ni de identidades permanentemente parciales ni de puntos de vista contradictorios. La lucha política consiste en ver desde las dos perspectivas a la vez, ya que cada una de ellas revela al mismo tiempo tanto las dominaciones como las posibilidades inimaginables desde otro lugar estratégico. La visión única produce peores ilusiones que la doble o que monstruos de muchas cabezas. Las unidades ciborgánicas son monstruosas e ilegítimas. En nuestras presentes circunstancias políticas, difícilmente podríamos esperar mitos más poderosos de resistencia y de reacoplamiento.”¹²⁵

De esta forma, nos hacemos presentes en una contienda de respuestas ante la normatividad de los cuerpos y su forma arcaica de hacer política arraigada en nuestra historia sociocultural. Es por esto que creemos, es una necesidad para nosotras, hacernos partícipes de la ventana de posibilidades que nos brinda la propuesta de una escena *cyborg-punk*, siendo en este caso el nacimiento de *Tecnoliberación* una respuesta a las formas de representación del cuerpo en las artes escénicas, sobre todo en el teatro profesional convencional, como un espacio que reproduce los patrones de normalidad, los que demandan un cuerpo sano, entrenado y absolutamente controlado, sin amputaciones, delgado e higienizado, sin tatuajes, ni deformaciones. Arrastrando como consecuencia una homogeneización de la corporalidad que está estrechamente asociada los estándares de salud y belleza, y que coartan la posibilidad de experimentar más allá de los límites corporales en pos de un cuerpo mutado capaz de exponer -como buscamos en nuestra investigación- una realidad corporal híbrida, aparatizada, tecnológica y electrónica. Así, las propuestas escénicas que se han gestado desde una propuesta *cyborg-punk* se presentan como una manera de hacerse cargo de los cuerpos a partir de sus particularidades híbridas, mutantes y/o abyectas.¹²⁶

¹²⁵ HARAWAY, Donna. Op.cit.

¹²⁶ A partir de la experimentación en torno a formas de entender y abordar este cuerpo encontramos que en el contexto internacional diferentes plataformas de experimentación entre ellas el postporno y el pornoterrorismo en las cuales se expone la pornografía como una problemática exclusivamente política, a partir de la cual se ponen de manifiesto opiniones concretas sobre las normas corporales

Nos apropiamos del nombre *Tecnoliberación*, después de leer: "*Tecnoliberación: ya somos cyborgs*"¹²⁷, compendio que recopila ensayos y microensayos sobre las teorías tecnoliberadoras atribuidas a Muteba Kazadi. Las teorías tecnoliberadoras buscan reconocer los cambios profundos que acontecen en la sociedad que habitamos, reflexionando en relación a las tecnologías, la forma en que las utilizamos y mostrando el potencial liberador que existe en la comunión con los aparatos. De este texto, compilado por *Cosmodelia, voz rizomática y cyborgizada que ha renunciado a los privilegios de la autoría*, extraemos lo siguiente:

"No sólo el arte puede ser un misterio: la tecnología y nuestras relaciones con ella también esconden sus secretos. El enigma se le desvela al ciudadano aprendiendo a amar la técnica condicionalmente, como algo que desde el origen del ser humano nos ha permitido vivir y no desaparecer como especie, digna de nuestro amor si llegamos a aprender también a minimizar sus efectos perversos sin necesidad de llegar a menospreciarla u odiarla. Amarla es conocerla, comprender su potencial, y por tanto, no dejarla en manos de quienes la utilizan contra los seres humanos, contra la libertad y contra la vida. Pero no es ni siquiera necesario amarla para tratar de conocer los universos que permite explorar. Basta no sentir aversión por la tecnología para posar nuestra mirada en los mosaicos culturales híbridos de nuestras sociedades, en los archipiélagos de islas situados fuera de los continentes más conocidos y aceptados por la cultura."¹²⁸

Este texto es importante para nosotras, ya que localizamos la técnica como un modo de hacer de suma relevancia para conectarnos con los aparatos y poder integrar los dispositivos en su totalidad, considerando sus respectivas complejidades.

A propósito de esto, volvemos a conectar con Martin Heidegger. Recordamos que en "*La pregunta por la técnica*", el filósofo se preguntaba por la esencia de la técnica: ésta vendría a presentar aquello que algo es, trayendo ante nosotros lo que

¹²⁷ COSMODELIA. "*Tecnoliberación: ya somos cyborgs*". Disponible en: http://www.lulu.com/items/volume_49/728000/728202/4/print/728202.pdf consultado en junio del 2015.

¹²⁸ Op.cit. pág. 16.

aún no formaba parte de nuestro raciocinio, lo que estaba oculto: “La técnica no es pues un mero medio, la técnica es un modo de salir de lo oculto. Si prestamos atención a esto se nos abrirá una región totalmente distinta para la esencia de la técnica. Es la región del des-ocultamiento, es decir, de la verdad.”¹²⁹ Así, al ir descubriendo el funcionamiento de cada parte de nuestros aparatos a medida que los fabricamos, y al relacionarnos con ellos más allá de la mera manipulación, nos modificamos con ellos y a partir de ellos, para luego hacer visible estas modificaciones, intentando dar con lo que prevalece del aparato, es decir, su esencia. A medida que profundizamos y complejizamos la experiencia con la técnica, se posibilita una profunda unificación entre el cuerpo y su prótesis, exponiendo la esencia de esta relación, haciendo visible también este proceso en la performance al ahondar en las posibilidades que se van gestando tanto para con nuestros cuerpos, como para con los otros.

Heidegger, al preguntarse por la esencia misma de la técnica, por esa región primitiva que la compone, que posibilita ese *traer-ahí-delante*, lo reconoce como un acto *poiético* que, en estricto rigor, nos remite a la concepción misma del aparato. De esta forma, en escena hacemos visible aquello que nos llevó a la construcción del aparataje, algo no visible pero perceptible, es decir, el *por qué* oculto que impulsó la creación del aparato y lo que nos hace relacionarnos con ellos de manera performativa. A modo detallado, según explica García Yebra en su traducción de la poética de Aristóteles:

“A través de la teoría de Aristóteles, la *poiêtikê*, “Arte poética”, se concibe activamente; *poiêsis*, el proceso real de composición... es la activación, la puesta en obra, de la *poiêtikê*. (...) Hay que recordar

¹²⁹ HEIDEGGER, Martin. “La pregunta por la técnica”. Conferencias y artículos, Ediciones del Serbal, Barcelona, 1994, pp. 9-37. Disponible en: <http://www.rae.com.pt/Heidegger.pdf> consultado en junio del 2015.

también que estas palabras [*poiêtikê* y *poiesis*], lo mismo que *poiêtês* “poeta”, se forman directamente sobre *poiein* “hacer”.¹³⁰

En este sentido, podemos ver que el pensador alemán, al pensar la *poiesis* desde la técnica, está remitiendo al acto mismo de *poiein* hacer. Hacer, en consecuencia, desarrollar la técnica, implica una creación reveladora, no sólo de su esencia, sino que ilumina y evidencia de manera casi imperceptible su propia concepción, casi ligada al inconsciente que motivó al hacedor. Por consiguiente, podemos considerar la técnica de manera poética, y al hacedor de esta, como el poeta.

Al hablar de *Tecnoliberación*, entonces, reafirmamos la desjerarquización del saber tecnológico, y tomamos un posicionamiento que nos permite acercarnos a nuestro ser *cyborg* desde la particularidad de cada uno de nuestros cuerpos y necesidades particulares. Criticamos la sociedad tecnoindustrial en relación a cómo se promueve el uso y compra de los dispositivos tecnológicos, que se asocian principalmente a la venta de un ideal de necesidades a satisfacer como la comodidad, el divertimento fácil y la comunicación superficial. En respuesta a esto, nos interesa re-apropiarnos de los aparatos técnicos desde su construcción, utilización y forma de operar en escena para generar un lugar contestatario. En consecuencia, queremos responder al mercado tecnológico con una vía alternativa y de bajos recursos; así también, a las artes escénicas, en cuanto al tratamiento del cuerpo y a los roles establecidos dentro de estas.

En este primer encuentro que hemos tenido con la tecnología en el territorio artístico, hemos experimentado la necesidad férrea de exponer nuestra opinión política y estética en cuanto a la interacción entre cuerpo y tecnología. Esto nos posiciona desde una crítica hacia los medios utilizados en las artes escénicas, la jerarquía de su

¹³⁰ ARISTÓTELES. “*La Poética*”. Traducción de Valentín García Yedra, Edición Trilingüe, Madrid, Gredos, 1974. pág. 243.

utilización, y principalmente, al mercado que promueve la utilización de grandes recursos e incentiva el consumo de la alta tecnología, cuando perfectamente se puede prescindir estos recursos mercantiles a través de la vía DIY.

¿Cómo nos enfrentamos a los modos de hacer en el arte electrónico? ¿Cómo nos volcamos al aparato en sí mismo? ¿De dónde viene la necesidad de exponer nuestros cuerpos a una relación íntima con la tecnología? ¿Hay un pensamiento crítico que lo valide desde una necesidad legítima o es un acontecimiento voluntarioso y vanidoso? ¿Por qué *Tecnoliberación*? ¿Dónde nos cruzamos de sopetón, frente a frente, cara a cara con la liberación? ¿O acaso dicha liberación no es más que un delirio emancipado, un grito suelto?

Hablamos de *tecnoliberación* como una desjerarquización del conocimiento, que se sustenta en la del “ética del hazlo tu mismo” y nos ayuda a adentrarnos en disciplinas ajenas desde la simpleza y belleza de un juego. El encuentro de los elementos que nos invitan a jugar desde una amplia espontaneidad va llenando este experimento *metaformativo* de un espíritu lúdico. Desde el minuto en que comenzamos la confección de nuestros aparatos electrónicos, se dio el saludo inicial al mundo de la *tecnoliberación*.

Tomamos como eje fundamental la tecnología *low-tech* como vía para la creación de aparatos electrónicos a utilizar dentro de una *performance*, utilizando este camino, también, para dejar obsoleta la creencia de que los aparatos tecno-electrónicos utilizados en las puestas en escena dependen siempre de una condición de grandes recursos. En este sentido, apuntamos a la búsqueda de materiales y aparatos para la creación artística, desde el reciclaje y medios de bajo presupuesto, para constituir de esta forma, un lenguaje alternativo desde la producción hasta la puesta en escena.

Tecnoliberación se nos presenta como una alternativa de reflexión en base a un descubrimiento y un proceso de develar nuestros propios cuerpos auto *cyborgizados* y las partes que lo componen. La primera premisa que establecemos recibe el nombre de prueba y error, la que desarrollaremos en el siguiente subcapítulo.

El encuentro del cuerpo vivo con los aparatos en tiempo real, en el suceso escénico, es la intimidad expuesta de nuestro cuerpo con el de los aparatos, a veces tímido, a ratos grosero. Es un encuentro que nos hace viajar por el potencial acto de conectar nuestros cuerpos y órganos, cuerpos sin órganos y máquinas deseantes, según las nociones estipuladas por Deleuze y Guattari. Como *cyborgs*, intentamos fugarnos de las categorías binarias que la sociedad occidental nos ha impuesto. Híbridos que surgen en respuesta a la homogeneizante norma corporal. Nos damos cuenta y optamos conscientemente por generar una respuesta ante lo establecido: en nuestras manos el juego, haciéndonos cargo de los factores que vayan a modificar nuestro cuerpo, dando paso a nuevos parámetros estéticos, en pos del establecimiento del cuerpo mutado mediante la vía *Do it yourself*. Utilizamos la creación colectiva de dispositivos DIY como medio para cuestionar nuestra relación con la tecnología y cómo esta repercute en la producción de corporalidades disidentes de la normalidad.

Tecnoliberación es un posicionamiento estético y político que se apega a los lineamientos contestatarios de producción de la subcultura *Do it Yourself*; es una decisión consciente y repensada, que potencia nuestro grito en pos de la desjerarquización del conocimiento dentro de un terreno artístico y tecnológico, que se opone a lo *mainstream* y se presenta de manera alternativa. Reconoce una vía de trabajo/ experimental que entrega una oportunidad creativa a aquellos que no necesariamente tienen los medios económicos, pero sí las ganas de apropiarse conscientemente de los elementos electrónicos a ocupar dentro de la creación.

El sistema capitalista ha arraigado en la ciudadanía la creencia de que la digitalización y los aparatos electrónicos corren de la mano de las multitiendas transnacionales, de la última tecnología de punta, de lo *high tech*. Nos negamos de manera tajante a esta necesidad inventada, pues no necesitamos el último televisor para experimentar un viaje por *HDMI* a la virtualización. Queremos entretenernos con el medio que nos facilite el viaje a la digitalización y estar conscientes de por qué lo queremos. No es una acción antojadiza, hay una opinión política, sustentada en la desjerarquización del conocimiento, crear nuestros propios dispositivos y hacerlos dialogar con nuestras corporalidades particulares, nos abre además la posibilidad de generar nuevos lenguajes, a partir de una investigación transdisciplinar.

4.2 Nuestro proceso: ¡Prueba y error!

Nuestro primer acercamiento al funcionamiento de los aparatos electrónicos fue hacernos partícipes como oyentes del ramo de *práctica de informática I*, impartido por el profesor Esteban Agosin, en la carrera de música de la Universidad de Valparaíso. Esta experiencia se vinculó directamente al conocimiento de material teórico en cuanto a la electrónica, música concreta y arte sonoro, y otras corrientes pertinentes al ramo.

Sin embargo, nuestro primer acercamiento *in situ*, lo vivenciamos en la casa de un amigo del grupo, el compositor Félix Pino-Kovalenko, con quien nos reunimos a compartir y a crear micrófonos de contacto. Dichos micrófonos fueron desarrollados con tres elementos muy fáciles de conseguir: piezo eléctrico (micrófonos de tacto), cable de audio y un plug mono. Al contar con los micrófonos o piezos armados nos encontramos con dos posibilidades del piezo: una, funcionando como micrófono, pues cuenta con una placa plástica que lo recubre y opera de membrana, por lo tanto cumplía una función similar a la de un micrófono convencional; y dos, el piezo funcionando como tal, que sólo reproducía sonidos al estar en contacto con una

superficie y sentir las vibraciones del elemento. Es importante este encuentro en nuestro proceso, pues fue este nuestro *hola mundo* al terreno de la construcción electrónica.

En las clases con el profesor Agosin, después de pasar por el reconocimiento teórico de ciertos antecedentes históricos y referentes dentro del arte sonoro, presentamos una exposición sobre lo que queríamos hacer, nuestros referentes y antecedentes, y el mapa de conceptos con el que trabajaríamos, dentro de los cuales destacan; organicidad, cuerpo, interfaz, aparato, electrónica, trayectoria sonora, DIY, entre otros.

Posteriormente, comenzamos a introducirnos de manera inminente en la exploración de la electrónica, conociendo los conceptos básicos (amper, volt, ohmios, entre otros), los componentes para crear un circuito de corriente (fuente, conductor, carga y sentido de circulación), forma de las resistencias eléctricas, ley de ohm ($I=E/R$), conductores (cables, condensador), semiconductores (diodos, leds), aislantes, resistencias (potenciómetros, LDR), conexiones en serie, en paralelo y sus respectivas fórmulas para, posteriormente, hacer ejercicios de cálculo, y lo que es un circuito integrado. Teniendo este material fresco y claro, pudimos llevar el conocimiento a la praxis, creando en una primera instancia un circuito de led simple, pasando posteriormente a la creación de un oscilador led¹³¹.

¹³¹ El Diagrama del circuito electrónico está disponible en los Anexos, pág. 122.

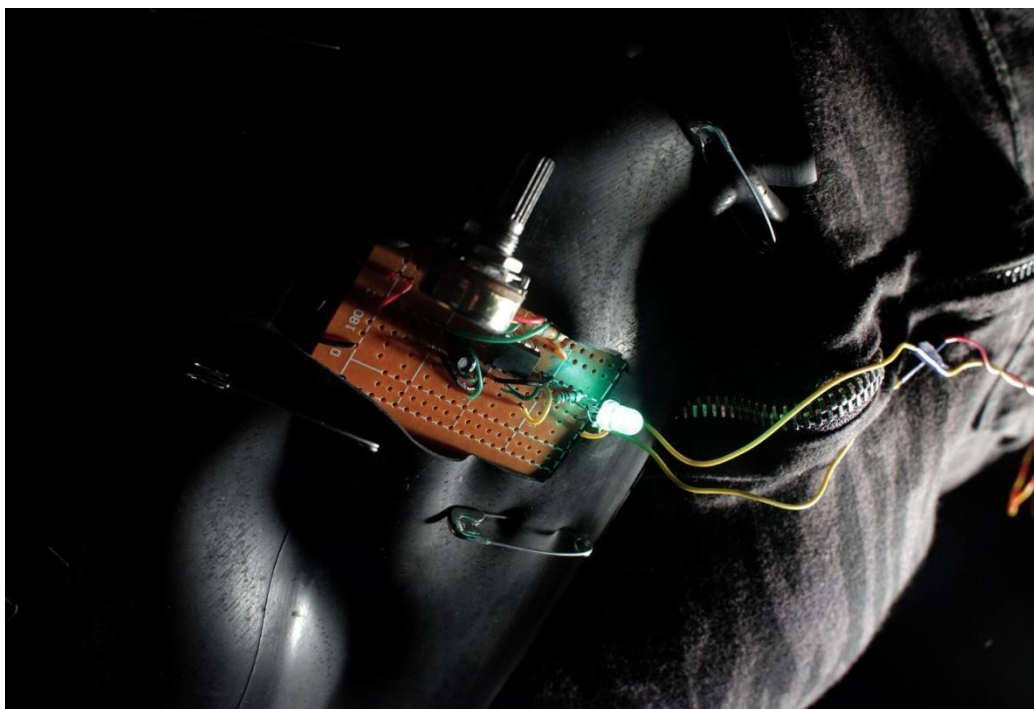


Imagen oscilador integrado en la ropa de actriz/performer de *Tecnoliberación*

Estos ejercicios los trabajamos en una *protoboard* (placa de pruebas), pieza que utilizamos para probar los circuitos y desplazarnos con seguridad a la placa de cobre. Sin embargo, al momento de probar el oscilador en otras instancias fuera de la clase, nos topamos con varios inconvenientes al intentar usar el aparato: siempre fallaba algo que no sabíamos de dónde provenía, cambiábamos los conductores, las polaridades, pero continuaba fallando. Sin duda, superar la frustración, aprender a controlarla para trabajar con ella y no estancarnos fue una de las partes más complicadas del proceso. Finalmente, descubrimos que todos los problemas radicaban en la *protoboard*, ya que se quema con facilidad y cuesta percatarse de que algo falla.

Ahora somos absolutamente conscientes de lo importante que es pasar por el proceso de prueba y error, a pesar de que a momentos resultaba muy frustrante, sobre todo cuando parecíamos estancadas en errores tras errores y las nuevas pruebas no

parecían llevarnos a ningún lado, las piezas de los circuitos se quemaban, los juguetes para *Circuit bending* se quemaban, mientras el transformador sufría de una pequeña explosión, sin mencionar que la tienda de electrónica estaba cerrada. Ese día es conocido como “El miércoles negro en la historia de *Tecnoliberación*”. Así, después de desarrollar impensados niveles de tolerancia a la frustración conseguimos hacer funcionar los aparatos, hasta que eventualmente volvían a fallar, siendo por supuesto cada vez más fácil ir identificando las razones de las fallas.

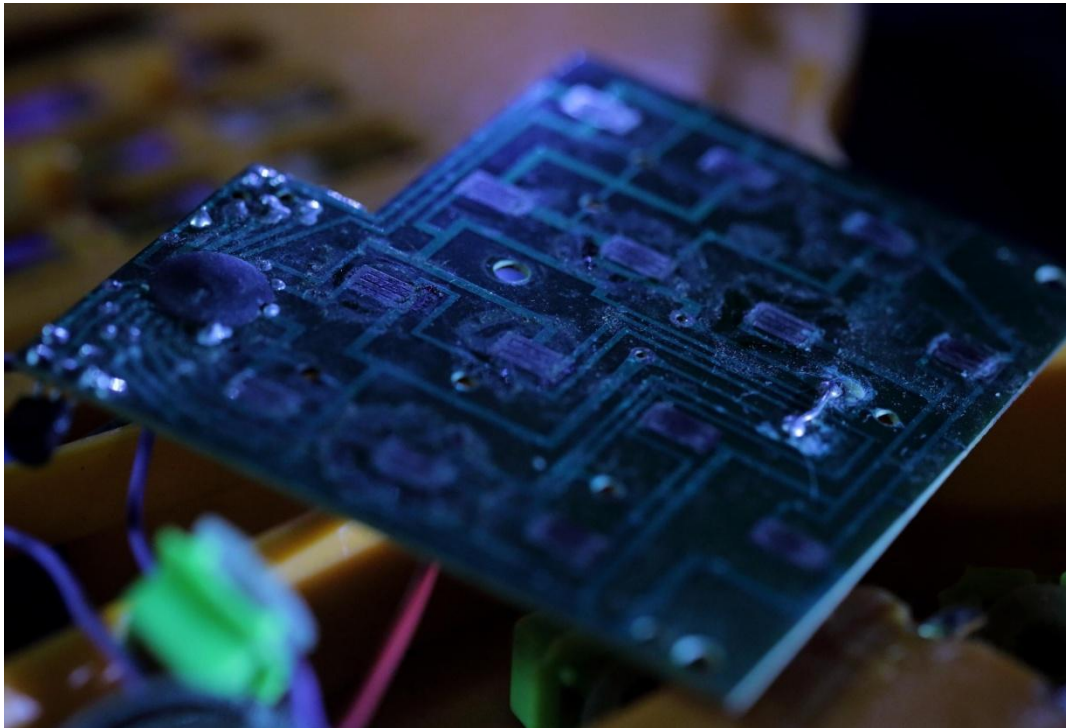


Imagen de juguete quemado en el *Miércoles negro de Tecnoliberación*.



Imagen juguete quemado plano ampliado

El segundo aparato construido en clases, recibe el nombre de *drawdio*¹³², que viene el verbo inglés *draw*, que significa dibujar, en conjunción con audio. Este aparato es un lápiz que entrelaza el sonido y el dibujo, conduciendo el sonido a través del grafito conductor, o cualquier otro elemento que conduzca. El proceso de creación fue similar al anterior, desde la prueba en la *protoboard* a la consolidación del circuito en la placa de cobre. Este fue el segundo elemento que nos funcionó bien desde un principio y que estuvo disponible para *Tecnoliberación*.

¹³² Diagrama del circuito disponible en Anexos, pág. 123.



Imagen de actriz/performer con drawdio integrado en la ropa.

Por otra parte, seguimos probando en la construcción del oscilador para dejarlo fijo para el trabajo de *performance*, y paralelamente, fuera de la clase del profesor Agosin, a modo de iniciativa propia, comenzamos la creación de una luz estroboscópica¹³³ para apoyar la iluminación de la *performance*.

¹³³ Diagrama del circuito disponible en Anexos, pág. 122.

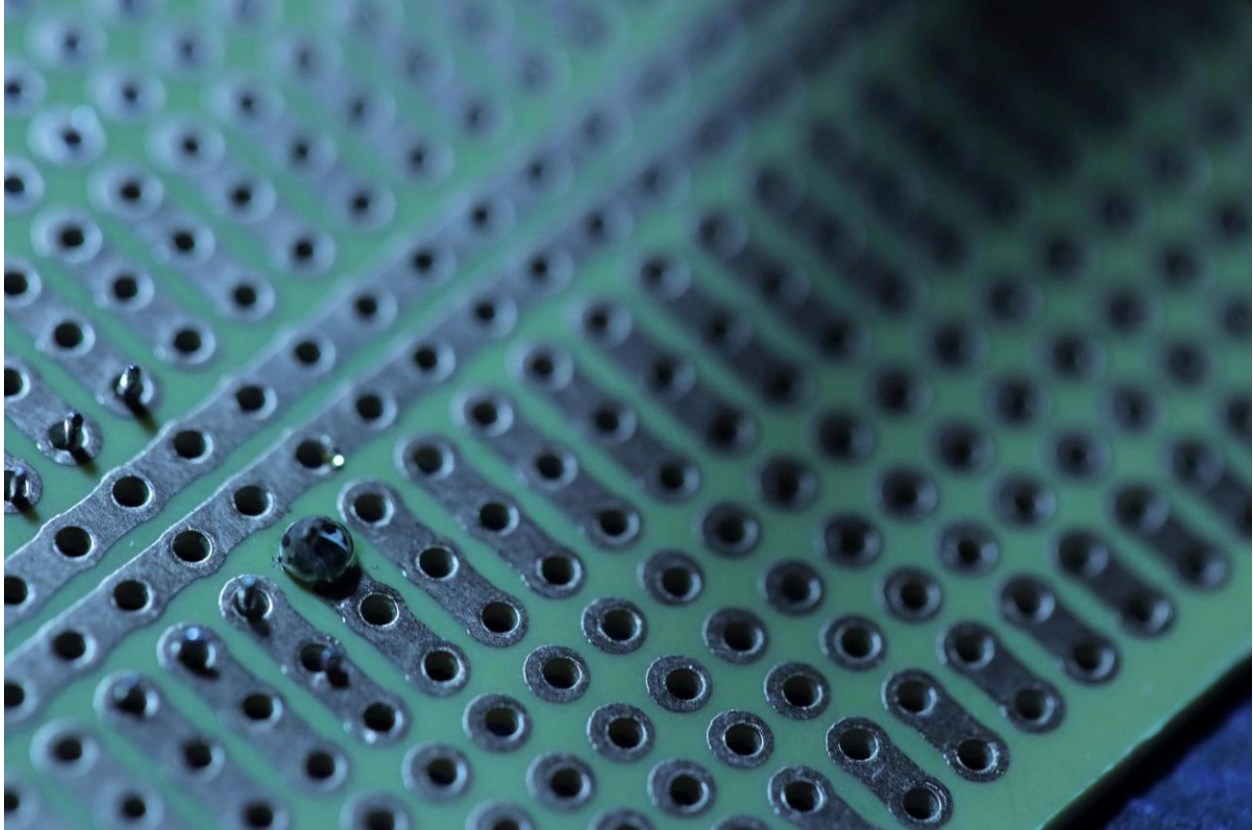


Imagen reparando el circuito de luz estroboscópica

Paralelamente, una de nosotras pudo asistir a un taller práctico de *Circuit bending*, impartido por Diego Palomera, este taller constó de dos sesiones y se desarrolló en el marco del encuentro internacional de vestuario, cultura y tecnología; *Vestibles*¹³⁴. El *circuit bending* consiste en la intervención de los circuitos electrónicos de un aparato eléctrico de bajo voltaje. En la primera sesión se trabajó *hackeando* juguetes reciclados, modificando sus sonoridades de esta forma ampliando su potencialidad. En la segunda clase se construyó una consola *Atari punk*¹³⁵, este es un simple circuito que produce sonoridades particulares.

¹³⁴ Encuentro internacional de vestuario, cultura y tecnologías. Proyecto financiado por fondart, desarrollado en Junio del 2015, Santiago de Chile.

¹³⁵ Diagrama del circuito disponible en Anexos, pág. 123.

Cabe destacar, que para este minuto ya manejábamos, a un nivel básico, el funcionamiento de los circuitos y cómo construir uno a partir de la utilización de un diagrama que nos orientara en el orden y las relaciones existentes entre las resistencias, diodos, transistores, etc. Entendiendo esto, aun así continuamos encontrando errores, pero después de haber pasado por varios procesos fallidos en el intento por comprender mejor el mundo de la electrónica, principalmente en cómo identificar las múltiples y posibles fallas en un circuito que a todas luces está correctamente armado, veíamos que aún así no funciona correctamente o simplemente no funcionaba. Tras largas tardes de trabajo y un desarrollo de nuestras capacidades de tolerancia a la frustración, pudimos comenzar el traspaso de los circuitos a las placas de cobre definitivas, lo que tampoco fue una tarea fácil dado que estas no poseen la misma estructura de un *protoboard*. Después de revisar cuidadosamente cada conexión, limpiar los excesos de estaño, y luego de cambiar componentes posiblemente dañados o quemados, finalmente, tanto el oscilador led, como la luz estroboscópica se materializaron en tiempos similares, estando disponibles nuestro tercer y cuarto aparato para la performance. De esta forma, fuimos teniendo un panorama, a veces borroso y otras claro, de las posibilidades que estos elementos nos otorgarían para el tratamiento del cuerpo escénico, de lo cual hablaremos a continuación.

4.3 Tratamiento del cuerpo escénico: El cuerpo como interfaz sonora.

Si entendemos que *Tecnoliberación* es una performance que se sustenta en teoría y praxis en la transdisciplinariedad, en ese *big bang* que se nutre de distintas corrientes entrelazadas para dar consistencia, en nuestro caso, al arte escénico de la sociedad tecnológica, mediada e híbrida, veremos cómo el tratamiento del cuerpo escénico en *Tecnoliberación*, se basa en la exposición del cuerpo vivo como una herramienta tecnológica con la potencialidad de transgredir la norma corporal. El

concepto *cyborg* nos permite experimentar corporalidades que deconstruyan los binarismos establecidos, tales como: “natural/artificial, normal/anormal, hombre/mujer, humano/máquina, hetero/homo, arte/vida, humano/animal, realidad/ficción, humano/entorno, tacto/sonido, capacidad/discapacidad...”¹³⁶. Estas categorías conforman y determinan identidades que están fuertemente arraigadas en la sociedad. Señalamos la importancia de esta cita de “Quimera Rosa”, pues este laboratorio colectivo es uno de los referentes artísticos importantes para *Tecnoliberación*.

En nuestro trabajo, pretendemos abrir un espacio de indeterminación al tomar el cuerpo escénico como una materialidad política híbrida, como un instrumento sonoro que refleje una posición particular respecto a las formas de producción tecnológica. El cuerpo se modifica al relacionarse desde este lugar con los aparatos, al mismo tiempo que ellos son capaces de develar aspectos antes inaccesibles de sonoridad particular de cada cuerpo, como su potencialidad de conductor energético.

Al intentar desaprender las normas que se han establecido en nuestros cuerpos a través del proceso de socialización y del contexto político-histórico en el que nos hemos desarrollado, en este espacio de juego lúdico, el cuerpo revela su condición de interfaz primaria, que se expone de forma honesta, y por qué no decirlo, tierna ante el juego propuesto por los aparatos. A partir de esta situación descubriremos una nueva corporalidad, ya no puramente orgánica, sino *auto-cyborgizada*. Esta nueva condición del cuerpo que intenta modificar sus límites explorando las posibilidades que nos ofrecen los dispositivos, mostrándose, de manera auténtica ante nosotras como un *cyborg-punk*.

En una primera instancia, los circuitos construidos nos llevaron a descubrir nuevas sonoridades corporales a las que podíamos acceder. Los aparatos nos

¹³⁶ Quimera Rosa, laboratorio de investigación en torno a identidades, cuerpo y tecnología. Extraído de: <http://quimerarosa.net/el-cuerpo-como-instrumento-sonoro-post-genero/> consultado en julio de 2015.

proporcionaron una instancia desde la cual descubrir aquellos sonidos sutiles e inaudibles en la cotidianidad, que al ser amplificados por piezos eléctricos, son capaces de revelar un universo detallado de las constantes variaciones del cuerpo orgánico, por ejemplo; la respiración y deglución. Desde este punto surgió la posibilidad de la búsqueda de una trayectoria *sonoro-corporal*, capaz de evidenciar y hacer emerger una estética que unifique cuerpo y aparatos electrónicos a partir del universo sonoro.

Ad portas de comenzar el proceso creativo surgieron una serie de cuestionamientos inquietantes, del tipo: ¿qué es realmente lo que queremos decir? y ¿cómo decirlo?, que ahora podemos relacionar con nuestra formación convencional como actrices, basada en la aprehensión de una determinada forma corporal, vocal, de exponer el discurso de otro a través del texto y todos los dispositivos que contribuyen al teatro así como nosotras lo conocemos y estudiamos.

Poco a poco y sin aún haber respondido del todo a estas preguntas, comenzamos la creación de una pequeña pauta de hitos, de acciones, surgidas tanto en improvisaciones como en nuestra imaginación, que parecían ser un atisbo de respuestas a las preguntas antes mencionadas. Sin embargo, después de nuestra primera muestra y lo que conlleva la mirada de un ojo externo y sus apreciaciones, es que comenzamos a visibilizar el real vínculo que, poco a poco, se gestaba entre nuestros cuerpos y las prótesis que habíamos construido, y el cómo al dejar de lado la pauta volcándonos a la improvisación o más concretamente al juego, se libera el proceso de descubrimiento, gestándose una real apropiación de los aparatos, al vincularse desde un lugar libre de predisposiciones para con estos, donde el cuerpo descubre el aparato y es descubierto a través de ellos. De esta manera, acción y movimiento van generando un lenguaje particular en contacto con los aparatos, develando una nueva condición corporal.

En la medida que nos desprendemos de los lenguajes teatrales convencionales, desapegando el cuerpo del dispositivo texto-verbal, experimentamos un descubrimiento y creación constante a partir del movimiento, la acción y la sonoridad que conlleva dicha indagación, gestando un abismo en el cual indagar, un viaje desde el cual descubrir nuestra hibridez, nuestro cuerpo mutante, que es capaz de dialogar con otros cuerpos en tanto que es expuesto y tiene la facultad de exponer a otros, un cuerpo híbrido que es tanto actor, autor y obra.

4.4 Desarrollo de la *performance*.

El hecho de documentar una *performance* se aleja de su carácter efímero, de aquel lugar que sólo es accesible para el espectador y el *performer*. En ese sentido, sólo podemos dar una apreciación de la acción desde nuestra percepción de la poética del acontecer que fluyó al momento de concretar *Tecnoliberación*.

La primera instancia en la que se abrieron las puertas de *Tecnoliberación*, fue en el contexto de una muestra del proceso creativo que estábamos desarrollando, a nuestra profesora guía de esta memoria Valeria Radrigán, instancia que se llevó a cabo en una de las salas de la Escuela de Teatro de la Universidad de Valparaíso. En esta primera experiencia, planteada siempre desde la premisa de un juego, tuvimos como pie forzado la improvisación, pero con una estructura que marcaba los hitos a desarrollar, los que finalmente no llegaron a suceder en su totalidad. En esta muestra, constatamos cómo nos íbamos vinculando individualmente con los aparatos a nuestra disposición, y cómo estos intervienen nuestros cuerpos, para posteriormente poco a poco comenzar a dialogar entre nosotras, abriendo el juego a nuevas posibilidades.

Generalmente, la ansiedad y el nerviosismo en una primera muestra, tienden a apoderarse de la acción, lo cual habíamos experimentado siempre desde el teatro. Sin embargo, al tener claro el rol que jugábamos en la ejecución de la *performance*, al

exponernos de una manera honesta, vale decir, desde nosotras mismas, desde una coordinada determinada, nos permitió una tranquilidad grata desde la cual ejecutar.

Posteriormente, al conversar con nuestra profesora sobre la experiencia que ella tuvo al presenciar la acción, y al comentarle lo que había suscitado en nosotras llegamos a ideas y conclusiones bien interesantes. En este punto vuelve a aparecer la figura de Heidegger, puesto que Valeria, al interpretar la performance, al ver que los objetos utilizados y las acciones ejecutadas sólo adquirirían valor por la importancia que las performers le otorgaban, invitaban a conocer la esencia misma de los dispositivos, mostrando el modo en que operan y se utilizan, haciendo visible la conexión de todos los aparatos con el cuerpo.

Paradójicamente, a nuestra profesora le pareció que nuestra performance nos regresaba, en cierto modo, a las bases de lo actoral, específicamente, al método de acciones físicas de Stanislavski. Dicho sistema, es entendido como una situación espacio-temporal donde se conjugan los conceptos estudiados por Stanislavski, tales como concentración, imaginación, relajación y control, a partir de lo cual conseguir una profunda relación entre las acciones internas y las acciones externas. Stanislavski da la siguiente definición:

“(…) Un pequeño acto físico adquiere un significado interno enorme: la gran lucha interior busca un escape en dicha acción externa. El significado de los actos físicos en momentos altamente trágicos o dramáticos, es... que mientras más sencillos son, más fácil es comprenderlos, es más fácil permitir que ellos nos conduzcan a nuestro objetivo verdadero...”¹³⁷

Nos parece interesante el hecho de que estas acciones simples, la manipulación consciente de los aparatos dentro de la performance y la ejecución honesta de dichas acciones, sean capaz de transparentar nuestro objetivo verdadero

¹³⁷ STANISLAVSKI, Constantin. *“Manual del Actor”*. Editorial Diana, México, 2011. pág. 7.

de relacionarnos con y a través de los dispositivos, transformándose de esta forma en un medio y a la vez en un fin, metamorfosis *cyborg*. En este caso, la *performance* devela un viaje desde el cual descubrimos nuestra hibridez, nuestro cuerpo mutante, que es capaz de dialogar con otros cuerpos a través de acciones simples, mediante las cuales es expuesto y se expone a otros. Aquí radica la honestidad de los cuerpos; nuestros cuerpos híbridos modificándonos como actrices, como autoras y finalmente volviéndonos obra.

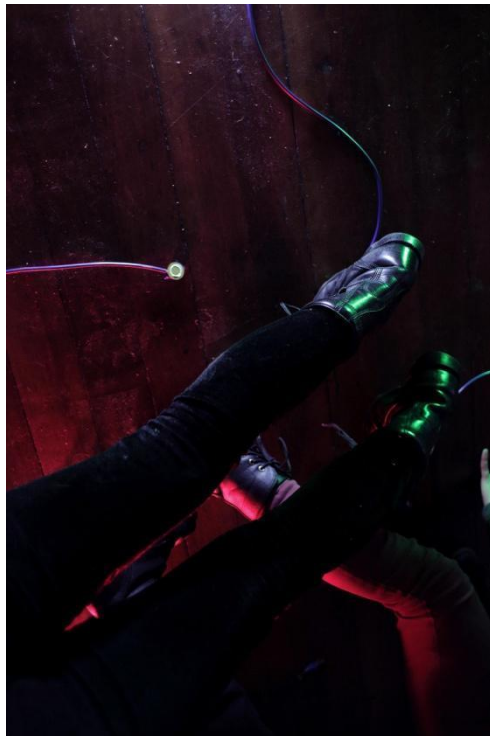


Imagen de la performance en espacio doméstico

La segunda acción abierta a un grupo de personas, fue concretizada, es decir, *mostrada ante público* el sábado 20 de Junio del 2015, en Artillería 53, espacio doméstico, Valparaíso.



Imagen de actrices/performer jugando-interactuando

La arista espacial adquiere relevancia para el desarrollo de la acción, puesto que al ser desarrollada en la intimidad doméstica de una casa, propone una interacción más directa que el espacio de una sala teatral. Creemos que un espacio doméstico apunta

también a la participación activa de los espectadores y su disposición al juego propuesto por la acción, ya que al no existir butacas la escena no se encuentra dividida de manera jerárquica, posibilitando mayor diálogo a partir de la posibilidad tanto de transitar del espectador, como del intérprete, generando una espacialidad siempre cambiante.

El público que accedió a la segunda muestra eran compañeros actores, salvo por un participante que venía de la música. Al enfrentar a los espectadores al mundo performativo propuesto por *Tecnoliberación*, ocasionó opiniones variadas, sin embargo hubo una que mantuvieron varios de ellos, que se relacionaba a la causalidad de acciones. Generalmente, los compañeros que venían del mundo del teatro se enfrentaban a la performance buscando una linealidad, intentando entender una historia. Nuestra acción no busca contar una historia lineal, busca la exposición conceptual de temas que encontramos problemáticos, y a través de esto, exponer los signos que encontremos pertinentes, pudiendo o no aportar a cierta narración. Del desarrollo de estas dos muestras y los diferentes contextos en las que se gestaron podemos apreciar diferencias fundamentales en cuanto a la espacialidad en la cual se desarrolla la acción.

En relación al vestuario, en una primera instancia las preguntas que nos surgieron fueron: ¿qué materiales usaremos y de qué forma los utilizaríamos? ¿cómo conjugar el vestuario en relación a lo tecnológico? ¿Sería el vestuario, al igual que los dispositivos, una extensión de nuestras corporalidades? La respuesta a la primera pregunta surgió de forma evidente: utilizaríamos materiales reciclados, específicamente, cámaras de bicicleta en desuso, este material muy resistente y flexible nos otorgó una estética *Punk DIY*, que actuaría como soporte de los aparatos sobre nuestros cuerpos. La segunda y tercera pregunta ameritaron un mayor nivel de reflexión, nos hicieron replantearnos las diversas posibilidades a partir de las cuales

exponer nuestras corporalidades particulares en relación a la tecnología *vestible* y de qué forma esta actúa como una extensión de nuestros cuerpos. Por lo que después de analizar diferentes posibilidades, y conscientes de que nuestra segunda muestra sería en un espacio doméstico, en el cual la intimidad logra borrar los roles, en cuanto actores y público se refiere, es que optamos por que estas extensiones nos permitieran interactuar cómodamente con los participantes y que acompañen nuestra mutación cyborg cada una con sus particularidades específicas.

Tras el desarrollo de *Tecnoliberación* y a lo largo de esta memoria, hemos intentado indagar en cómo se modifica el cuerpo del actor al volverse creador de sus propios aparatos electrónicos, y cómo a partir de estas modificaciones somos creadoras de nuestro propio cuerpo híbrido, un cuerpo entendido como obra, o como nosotras lo entendemos, una obra en constante proceso de autocreación. Desde este punto es que comprendemos una resignificación de la tríada actor-obra-autor, la cual analizaremos en profundidad en el siguiente subcapítulo.

4.5 Resignificación de la tríada actor-obra-autor

Hasta el momento, hemos visto cómo la sociedad tecnológica ha influenciado un proceso de mutación en los cuerpos en la cotidianidad, por lo que al hablar de un cuerpo escénico, o más concretamente del sujeto actor, comprendemos que este debe ser entendido desde su contexto histórico, político y social.

Es el aparato, como elemento constitutivo de una época, un mecanismo que opera como modificador de la relación del cuerpo con su entorno, lo que nos lleva a devenir en cuerpos *cyborgs*, ¿Pero qué pasa con estos aparatos, de dónde provienen y cómo los utilizamos? Aquí emerge la necesidad de comprender las posibilidades de una nueva corporalidad inminente, donde como actrices decidimos abrir nuestras fronteras disciplinares para adentrarnos en el descubrimiento de las potencialidades de

este cuerpo híbrido a partir de la autocyborgización, haciéndolo desde un lugar contracultural, en cuanto decidimos desprendernos de las tecnologías mercantiles y acercarnos al *low tech*. Así, mediante nuestros propios recursos y el desarrollo de la técnica, lograr develar nuestros cuerpos *cyborg-punk*.

Del nacimiento de este cuerpo performático, aparece de manera sugerente la triada *actor-obra-autor*, la que entendemos a partir del proceso investigativo que llevamos a cabo, como una unidad completa, entrelazada en cada una de sus partes, que deviene de un proceso de auto indagación respecto de las posibilidades escénicas de nuestras corporalidades entendidas más allá de sus capacidades representacionales. Por consiguiente, entendemos la reconfiguración del cuerpo del actor como consecuencia a la hibridación de la sociedad tecnológica, pero ¿cómo se relaciona este cuerpo en conjunto a los elementos autoría y obra?

A saber, nuestra relación con la autoría de *Tecnoliberación*, es directa, y la función que como actrices tenemos en ella se amplía y muta con respecto al teatro convencional. Ya no existen funciones específicas, no hay sectorización de labores, no hay director, ni dramaturgos ni técnicos ni músico. La autoría, frecuentemente atribuida a la figura del director en las artes escénicas, no opera en nuestro caso; las decisiones políticas a partir de las cuales nace *tecnoliberación* son tomadas exclusivamente por las actrices-*performers*, así como las modificaciones de estas, desde la honestidad de sus propios cuerpos, desde sus coordenadas sociales, culturales e históricas. Las actrices proponen una mutación del rol del actor, donde éste pondrá a disposición su cuerpo como herramienta biopolítica, así también como indagará en sus ilimitados lenguajes y posibilidades estéticas. De esta forma, la obra, es en sí, el desarrollo constante de la mutación de nuestros cuerpos *cyborg-punk* como contenedor de una propuesta político-estética. Aquí nace el *Actor-Obra-Autor*, que a nuestro entender, se

remonta a tomar las riendas de nuestro quehacer artístico, desde el discurso hasta la ejecución de todos los elementos que lo componen.

4.5.1 El cuerpo en la escena *cyborg-punk*

El cuerpo del actor, al volcarse hacia la auto modificación, desde la construcción y manipulación de los aparatos utilizados en escena, propone la generación de un lenguaje estético particular, que se sustenta en una propuesta política concreta. La acción de emprender un camino hacia lo *cyborg-punk*, nos lleva como actrices a tomar mayor conciencia de cada uno de los aparatos utilizados generalmente en escena, de qué modo nos relacionamos con ellos y así también, el cómo es delegado el rol del técnico. Para esto, el estudio de la electrónica fue fundamental, ya que la posibilidad de construir nuestros propios aparatos e incorporarlos a nuestro cuerpo y al mismo tiempo ponerlos a disposición de la escena, nos abre un camino de creación y descubrimiento constante, donde como actrices nos vemos enfrentadas a dejar de lado el rol de la representación. Nos volcamos, pues, hacia la creación constante a partir de las posibilidades de transformación y modificación de nuestros cuerpos, a partir de las relaciones que se gestan entre estos y los aparatos, posibilitando la generación de lenguajes particulares desde cuerpos que al dejar de lado las normatividades de una corporalidad escénica, se vuelcan a escudriñar una organicidad previa a la palabra.

Así, en la escena *cyborg-punk*, no existe el intérprete como tal, más bien este podría catalogarse como un operador de la obra, que se encontraría en una constante experimentación en cuanto a las posibilidades que otorgan tanto su cuerpo como los aparatos a su disposición, siendo éste cuerpo híbrido y las acciones que realice los contenedores del discurso tanto estético como político.

CONCLUSIONES

Las diversas posibilidades que brinda entender el conocimiento y las artes escénicas a partir de la transdisciplinariedad, no sólo abre paso a una desjerarquización del conocimiento, sino que contribuye a suscitar nuevas formas de abordar los *quehaceres* artísticos, nutriéndose de otros campos disciplinarios ligados al mundo de las ciencias y las tecnologías. En nuestro caso, el vínculo con la transdisciplina surge tras tratar de entender y vivenciar cómo se modifica el cuerpo del actor/actriz al relacionarse directamente con bajas tecnologías y cómo de esta modificación se abren nuevas formas de entender el quehacer escénico.

A primera vista, nuestra investigación pareciera alejarse del terreno teatral. Sin embargo, creemos que esto no es así: justamente, por estar inmersas en este contexto se nos vuelve importante explorar en la posibilidad de una reconfiguración de cuerpos y roles, enriqueciendo, de este modo, el quehacer teatral en el que nos desenvolvemos. Es importante para nosotras como actrices buscar un criterio que responda a nuestros intereses artísticos-intelectuales, que muchas veces escapa de la norma teatral con la que convivimos a diario en nuestro círculo de amistades teatrales-laborales, y por qué no decirlo, de la vida. Creemos en la opción *cyborg-punk* como una vía transdisciplinar que nos impulsa a una búsqueda dialéctica entre el hacer y el pensar nuestra materialidad de trabajo, y que simultáneamente, nos presenta la necesidad de optar a una multiplicidad de roles para la concreción de un producto artístico-estético.

El eje central de esta memoria es el cuerpo híbrido y la acción, tema importante para nosotras como actrices, y por consiguiente, creemos que es un aporte para el teatro, el cual es nuestro soporte inicial desde donde germinan las interrogantes que nos llevaron a investigar, aceptar y proponer una escena *cyborg-punk*.

La *cyborgización* está teniendo lugar en el cotidiano de nuestra sociedad. Siendo conscientes de esta condición, buscamos la exposición de este cuerpo aparatado a través de las artes escénicas y lo materializamos con *Tecnoliberación*. Esta propuesta apunta a profundizar en cómo el cuerpo, entendido como la interfaz primaria, se desenvuelve y vincula a través de los aparatos tecnológicos. Ahora bien, con respecto a las preguntas planteadas en la introducción, *Tecnoliberación* nos presentó una vía de experimentar el cuerpo expandido de manera lúdica. Surge, también, la posibilidad de entender el cuerpo escénico a partir de la *autocyborgización*, brindándonos la oportunidad de desarrollar un vínculo profundo de constante descubrimiento y apropiación de nuestras prótesis, volviéndose éstas, extensiones de nuestros cuerpos a partir de las cuales desarrollar nuevas formas de interacción, así como la creación de nuevos lenguajes estéticos.

La escena *cyborg-punk* nos ha permitido, como actrices, modificar las formas convencionales de las artes escénicas, tanto desde el ámbito discursivo como estético, posibilitándonos además un replanteamiento dentro de las categorías en el teatro, dejando de lado los roles al momento de crear y de presentarse ante el espectador. Desde el momento en que como actrices tomamos las riendas de nuestra creación, proponiendo la desjerarquización del conocimiento mediante la desarticulación de los roles, con esto queremos decir que al momento de la creación prescindimos del director, de dramaturgo, de autor, de técnico, vestuarista, etc, ya que nosotras nos hicimos cargo de estos aspectos de forma colectiva y colaborativa, proponiendo un trabajo horizontal. Es en este sentido que la reconfiguración de la tríada *autor-obra-actor* se vuelve un aspecto fundamental en esta investigación-experimentación, ya que proyecta esta desintegración de las categorías teatrales mencionadas.

Al germinar en nosotras el interés por los aparatos electrónicos y técnicos a utilizar en una *performance* transmedial, nos llevó a intentar dejar de lado nuestra

formación actoral y buscar nutrirnos de otras fuentes, adentrándonos en la exploración de otras disciplinas con el fin de encontrar apoyo que nos permita dar respuesta a las necesidades se nos presentan. Uno de los puntos que se nos hizo relevante fue el cómo abordar una postura en respuesta a la aparatización *mainstream* que percibimos en las artes escénicas nacionales. Los dispositivos construidos, programados y distribuidos por la industria tecnológica están determinados en su funcionamiento, es así como al operar estos dispositivos nos volvemos funcionarios del lo que el mercado pensó y quiso que hagamos con ellos. La decisión política de *hackear* y crear aparatos por sobre los diseños de la industria nos ha abierto camino lleno de posibilidades tan vasto como nuestra imaginación nos permita. De esta forma, rearticulamos las formas convencionales de aprender y transmitir conocimiento, y su relación con el cuerpo en escena, haciéndose necesario encargarnos nosotras mismas de la creación y manufacturación de los dispositivos, para lo cual, tomamos la electrónica como el medio para nuestros fines.

La utilización y manufacturación de aparatos electrónicos apoyados por la propuesta de la ética *Do it Yourself*, nos brindó la posibilidad de contar con aparatos de nuestra propia construcción para extender nuestros cuerpos, generando a partir de estos, nuevas calidades y cualidades de movimiento, así como una visualidad y sonoridad particular. Transformando así la hibridación, no sólo en un viaje visual a través del cuerpo expuesto, sino también, en un viaje sonoro. De esta forma, el mensaje enviado, es decir, nuestro discurso adquiere un carácter político al decidir apegarnos como actrices a la subcultura *DIY*. Desde aquí, respondemos a la masividad de los dispositivos de alta tecnología, a lo *mainstream* y al mercado que los sustenta, proponiendo una vía alternativa para la producción tecnológica de los aparatos a utilizar en las artes escénicas.

El desarrollo de la *performance Tecnoliberación* se presentó de forma idónea para, en primer lugar, asumir nuestra condición mediada y aparatada, develándonos nuestra condición casi intrínseca de ser *cyborg*; y en segundo lugar, para entender el funcionamiento de la técnica, vale decir, descubrir la esencia misma de los aparatos no sólo en su funcionamiento sino en la creación como acto *poiético*.

Entendemos que lo *DIY* funciona como una herramienta que cuestiona, de forma permanente, la relación existente entre el individuo con la industria tecnológica. Proponiendo, de esta forma, una mayor independencia al sujeto, en tanto la desjerarquización del conocimiento le permita hacerse cargo de la manufacturación, reparación e intervención de los dispositivos. En nuestro caso, la producción de los aparatos que utilice el actor en su quehacer teatral, desde el vestuario a los dispositivos electrónicos, generará una relación que modificará, en línea directa, la creación artística, puesto que al exponer un aparato creado bajo ciertos parámetros, y al estar los actores conscientes de esto, se propone una variabilidad en la relación de los cuerpos y en la capa discursiva del objeto estético.

En relación al uso de los dispositivos, tomando, como ejemplo, lo *vestible* dentro de la *performance*, podemos concluir que si bien en un principio el vestuario actuaba como soporte de los aparatos, luego comprendimos que los dispositivos tecnológicos y de vestuario constituían un todo, una sola prótesis añadida a nuestros cuerpos.

Ante el uso de interfaces tecnológicas nos enfrentamos, no sólo a un cuerpo expandido, sino también a un escenario expandido. No existe una vía particular desde la cual abordar los nuevos medios en las artes escénicas. Sin embargo, la *performance* surge como una plataforma desde la cual desligarnos de los mecanismos representacionales presentes en el teatro convencional.

En síntesis, creemos que las posibilidades que otorgan las estrategias transdisciplinarias en la vinculación de las artes escénicas con la electrónica *DIY*, y por consiguiente el vínculo generado por los dispositivos con el cuerpo vivo, ayudan en tanto se configura el cuerpo del actor *in situ*, a replantearse el rol que cumple el actor en las artes escénicas desde una posición política y estética. De esta forma, surge una escena *cyborg-punk*, capaz de enriquecer no sólo el contexto artístico cultural, sino también capaz de subvertir los mecanismos tradicionales de producción tecnológica exponiendo un cuerpo híbrido, *autocyborgizado*.

Tras la hibridación del cuerpo del actor y la ampliación de sus potencialidades a partir de la utilización de las prótesis electrónicas, éste además de ser ejecutante, se vuelve técnico. Además, emerge un discurso tácito en la hibridación de su cuerpo y en los elementos que lo constituyen, contribuyendo así, a la formación de una tríada que reúne tanto actor, autor y obra en una naciente escena *cyborg-punk*, en la cual confluyen diversas disciplinas.

Ante la necesidad de abocarnos a interrogantes específicas para el óptimo desarrollo de esta memoria, surgen problemáticas a partir de la mutación del cuerpo, por lo que quisimos abordar la reconfiguración del género a través de esta hibridación. Esta aparición del género apareció latente en muchas ocasiones, pero al darnos la posibilidad de entrar en un contexto más amplio, optamos por no incluirla dentro de la memoria, sin embargo, se presenta como una futura vía de investigación, con múltiples posibilidades a abordar. A modo de ampliar la discusión, ¿de qué forma se podría enriquecer el contexto social a través de esta práctica? Hasta este momento, y por el contexto de esta investigación, la vemos encerrada en la academia. Tenemos la posibilidad, pero ¿cómo la expandimos en la praxis ante nuestro contexto?

Desde un comienzo, la posibilidad de indagar y entrar al terreno transdisciplinario de las artes y tecnologías, se presentó como un proyecto ambicioso, pues involucra comenzar a adquirir herramientas teóricas, de un ámbito que para nosotras como actrices, era totalmente nuevo. Podríamos decir que fue un bombardeo teórico y práctico pero que sin lugar a dudas, nos ayudó a profundizar en la generación de nuevo conocimiento en cuanto a las formas de estudiar el cuerpo escénico, entendido este desde su contexto social práctica lo que se vino con el tiempo.

La conformación de una escena *cyborg-punk* se nos presenta como una herramienta para subvertir los mecanismos tradicionales de representación teatral en relación al cuerpo. Advertimos el potencial que nos otorga el lenguaje performativo para poner en tensión los roles y las normas corporales. Reconocemos el cuerpo como territorio político, y es ahí donde quisimos indagar para poner en evidencia la expansión de las fronteras del cuerpo. Si bien esta fue una premisa para nuestra creación, creemos que en el trabajo desarrollado no logramos profundizar mayormente en este punto. Abordar estos cuestionamientos en carne propia, habitar esta mutación y exponerla en interacción con otros es una tarea compleja, pero a la vez hermosa, que nos brinda rizomáticas posibilidades para el futuro de esta investigación.

Bibliografía

- ARISTÓTELES. “La Poética”. Traducción de Valentín García Yedra, Edición Trilingüe, Madrid, Gredos, 1974.
- AUTONOMIA_ Libro 11 Bienal de Artes Mediales. Andros Impresores, Santiago de Chile, 2013.
- BENJAMIN, Walter. “La obra de arte en su época de reproductibilidad técnica”. Editorial Taurus, Madrid, 1992.
- BERMAN, Marshall. “Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad”. Buenos Aires: Siglo XXI, 1991.
- DELEUZE, G; GUATTARI, F. “El Anti Edipo. Capitalismo y esquizofrenia”, Ediciones Paidós. Barcelona. 1985.
- DÉOTTE, Jean-Louis. “La época de los aparatos”. Buenos aires. Adriana Hidalgo editora. 2013.
- DE TORO, Fernando. “*Semiótica del teatro: del texto a la puesta en escena*”, Segunda edición, Buenos Aires, Editorial Galerna, 2008.
- ESPINOZA, Marco; MIRANDA, Raúl. “Mutaciones escénicas, mediamorfosis, transmedialidad, posproducción en el teatro chileno contemporáneo”, RIL editores, bibliodiversidad, Santiago de Chile, 2009.
- FLUSSER, Vilem. “Hacia una filosofía de la fotografía”. México. Editorial Trillas. SIGMA. 1990.
- HEIDEGGER, Martin. “La pregunta por la técnica”. Conferencias y artículos, Ediciones del Serbal, Barcelona, 1994.

HARAWAY, Donna. "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century" in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (New York; Routledge, 1991) ,

MANOVICH, Lev. "El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital". Paidós comunicación, Barcelona, 2006.

NICOLESCU, Basarab. "La Transdisciplinariedad. Manifiesto". Una nueva visión del mundo: La transdisciplinariedad. Ediciones Du Rocher.

RADRIGAN, Valeria. "Corpus frontera" Antología crítica de arte y cibercultura (2008-2011), Mago editores, Santiago de Chile, 2011.

STANISLAVSKI, Constantin. "Manual del Actor". Editorial Diana, México, 2011.

PARKER-STARBUCK, Jennifer. "Cyborg Theatre. Corporeal/technological intersections in multimedia performance". Editorial Palgrave macmillan, 2011.

STALLMAN, Richard. "Software libre para una sociedad libre", Editorial Traficantes de sueños. Madrid. 2004

WEIGEL, Sigrid. *Cuerpo, imagen y espacio en Walter Benjamin*. Barcelona. Paidós, 1999

Webgrafia

AIBAR, E. "La vida social de las máquinas: orígenes, desarrollo y perspectivas actuales en la sociología de la tecnología", *Revista Española de Investigaciones Sociológicas* 76, 141-170. Disponible en: http://www.reis.cis.es/REIS/PDF/REIS_076_09.pdf

ALONSO, Rodrigo. "Elogio a la low tech". *Low Tech - Hi Fi* (catálogo). Buenos Aires: Fundación Jorge F Klemm, 2002. Disponible en: http://www.roalonso.net/es/arte_cont/lowtech.php consultado en abril del 2015

BARRIA, Mauricio. "La producción de un desaparecimiento. Verdad, aura y técnica en Walter Benjamin", Revista Aisthesis, no.49, Santiago, 2011. Disponible en:
http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-71812011000100012

BARRIA, Mauricio. "Performance y políticas del acontecimiento, una crítica a la noción de espectacularidad", Departamento de Teatro, Universidad de Chile 2011. Disponible en: <http://www.repositorio.uchile.cl/handle/2250/118402>

BELLONZI, Marco; CASACUBERTA, David. "El low-tech hispano". Disponible en:
<http://www.ub.edu/imarte/investigacions/estudis-teorics/david-casacuberta/el-lowtech-hispano/>

CARRIZO, Luis. "Pensamiento complejo y transdisciplinar". Disponible en :
<http://www.centroeticca.uct.cl/documentos/archivos/PDF/T2%2001.pdf>,p.2.

COSMODELIA, "Tecnoliberación: ya somos cyborgs", pág. 22, Disponible en:
http://www.lulu.com/items/volume_49/728000/728202/4/print/728202.pdf

COTAIMICH, Valeria, "Hacia un teatro de cyborg, Artes escénicas, tecnología/s y subjetividad/es", Córdoba-Argentina" (1997-2007) Revista de comunicación y nuevas tecnologías N.10 Disponible en:
<http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/365>

DELGADO, Antonio. "¿Qué es el hardware libre?", Página digital Noticias y artículos, actualidad. Disponible en:
<http://www.paginadigital.com.ar/articulos/2007/2007prim/tecnologia41/hardware-mi-211107>.

DE TORO, Afonso. "Hacia una teoría de la cultura de la hibridez como sistema científico transrelacional, transversal y transmedial" Ibero-Amerikanisches Forschungsseminar Universität Leipzig 2003 Disponible en: http://www.uni-leipzig.de/~detoro/wp-content/uploads/2014/03/2006_deToroCartografias.pdf

DUBATTI, Jorge. “Convivio y Tecnovivio; El teatro entre infancia y babelismo”,
Dramateatro revista digital. Disponible en:
http://www.dramateatro.com/index.php?option=com_content&view=article&id=38:jorgedubatti-1&catid=13&Itemid=579&lang=es

ESPINOLA, Raul, “Hardware Libre”. Disponible en
<http://es.slideshare.net/hugo.alex30/hardware-libre-45564086>

GALLEGO PEREZ, Juan Ignacio. “DO IT YOURSELF. Cultura y tecnología”. Revista
ICONO 14, 2009, N°13, pp. 278-291. Disponible en:
<http://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/viewArticle/327>

GALLOWAY, Alex. “Nuevas interfaces nuevas soft nuevas redes” Disponible en:
<http://www.ehu.es/netart/textos/conceptos/interactividad+interfaz/Nuevos%20interfaces.doc>

GIANNETTI, Claudia. “Arte electrónico: Ciencia, redes e interactividad”. Conferencia
pronunciada en el MEIAC Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte
Contemporáneo, Badajoz, Seminario de Arte y Tecnología. 2000 .Pag. 3 Disponible en:
<http://www.artmetamedia.net/pdf/GiannettiArteCienciaRed.pdf>

GIANNETTI, Claudia. “Metaformance-el sujeto-proyecto”, Luces, cámara, acción
¡corten! videoacción: el cuerpo y sus fronteras IVAM Centre Julio González, Valencia,
1997. pág 9. Disponible en:
http://www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf

GIANNETTI, Claudia. “WWW.ART.02: Breve balance de la primera decada del net art.
2003-2005” Pag. 3. Disponible en:
http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti_WWWART.pdf consultado en abril del
2015.

LE BRETON, David, citado por Lozano, Ezequiel. "Transexuales y cyborgs: obstáculos en el pensamiento de Le Breton". Disponible en http://webiigg.sociales.uba.ar/iigg/jovenes_investigadores/5jornadasjovenes/EJE7/Lozano_-_Transexuales_y_cyborgs.pdf

LIZAMA, Jorge. "Phreakers y Hackers: la apropiación social de la tecnología una nueva matriz cultural". Disponible en: http://www.cibersociedad.net/congres2004/grups/fitxacom_publica2.php?idioma=es&id=600&grup=3.

MASSARA, Gisela. "Arte y nuevas tecnologías. Lo experimental en el bioarte". Cuad. Cent. Estud. Diseño Comun., Ens. [online]. 2013, n.45, pp. 27-37 . Disponible en: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232013000300003&lng=es&nrm=iso

MORAN, Ian. "Punk: The Do it yourself subculture", Social Sciences Journal, Vol. 10, Article 13. Disponible en: <http://repository.wcsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1074&context=ssj>

MUÑOZ, German. ¿De los "nuevos medios" a las "hipermediaciones"? (Introducción) Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, Manizales, Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud del Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud de la Universidad de Manizales y el Cinde, vol. 8, núm. 1. Disponible en: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cinde-umz/20140328112651/delosnuevosmedios.GermanM.pdf>

PIAGET, Jean. Citado por Nicolescu, Basarab. "Transdisciplinariedad, presente y futuro", (Primera parte) Vsión docente con-ciencia, n.31, julio-agosto 200. Disponible en: http://www.ceuarkos.com/Vision_docente/revista31/t3.htm

PRIETO, Antonio “¡Lucha libre! Actuaciones de teatralidad y performance” Publicado en: Actualidad de las artes escénicas. Perspectiva latinoamericana, Domingo Adame (ed.), México, Universidad Veracruzana – Facultad de Teatro, 2009. Disponible en: http://artesescenicass.uclm.es/archivos_subidos/textos/250/teatralidadperformance_aprieto.pdf

RADRIGÁN, Valeria. “Hacia una teatralidad cyborg: estrategias de anti-resistencia medial”. Revista argus-a, Vol. III, Edición N° 11, Enero 2014, Buenos Aires, Argentina. Disponible en: <http://www.argus-a.com.ar/pdfs/hacia-una-teatralidad-cyborg.pdf>

RADRIGAN, Valeria. “Trabajando en medios sin medios. Una reflexión sobre procesos transmediales desde la precariedad”. Disponible en: <http://revista.escaner.cl/node/1965>

SANCHEZ, José. “El Teatro en el Campo Expandido”. Quaderns portàtils. Diseño de Cosmic. 2008. Disponible en: http://www.macba.cat/uploads/20081110/QP_16_Sanchez.pdf

PSARRA, Afroditi. “Ciberpunk y Arte de los Nuevos Medios: Performance y Arte Digital”, Madrid, Septiembre, 2014. Disponible en: <http://eprints.ucm.es/29364/1/T35919.pdf>

SARTRE, Lance. “El medio es el mensaje de McLuhan: La tecnología, extensión y amputación del ser humano”, Infoamerica, pág. 63. Disponible en: http://www.infoamerica.org/icr/n07_08/strate.pdf

TARDE, Gabriel, citado por Lazzarato, Maurizio. “Tradición cultural europea y nuevas formas de producción y transmisión del saber”, Capitalismo Cognitivo. Disponible en: http://comunsmallorca.noblogs.org/files/2013/10/Maurizio_LazzaratotradicionCulturalEuropea.pdf

ZUBIAGA, Garate; CILLERUELO, Augusto; LOURDES, Karla. “Mehr Licht. La gestión de lo inexplicable: luces y sombras de las prácticas transdisciplinarias technoartísticas”.

Arte y políticas de identidad, Vol. 9 (2013), Imagen multimedia, contextos expandidos y realidad virtual. pp. 12. 2013. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10201/4>

Otros referentes en la Web:

<http://www.permanentculturenow.com/introduction-to-diy-counterculture/>

<http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=interfaz>

<http://www.gam.cl/home/disciplina/teatro/detalle/santiago-high-tech>

<http://limyoungkyun.org/>

<https://artepedrodacruz.wordpress.com/2012/04/02/biografia-de-wolf-vostell-una-vida-con-fluxus/>

<https://www.youtube.com/watch?v=zKDSJOMMgQE>

https://www.youtube.com/watch?v=OJqf_X0Z1Wg

http://en.wikipedia.org/wiki/Wolf_Vostell

http://www.cuerpoytecnologia.cl/performance_3.0.html

http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_fuente

<http://rizomas.blogspot.com/2006/09/el-ciberorganismo-o-metaser.html>

<http://ciberpunk.info/desvan/documentoidentidad.pdf>

<https://kescena.wordpress.com/2014/06/20/transcuerpo/>

<http://quimerarosa.net/el-cuerpo-como-instrumento-sonoro-post-genero/>

Anexos

Consideramos que los diagramas que mostraremos a continuación, son importantes para fortalecer la práctica DIY, contribuyendo de esta forma a la desjerarquización de conocimiento que proponemos. Por ello, ponemos a disposición del lector las siguientes imágenes que podrá utilizar como guía, en el caso de que se interese en la construcción de sus propios aparatos electrónicos.

Diagrama de circuito led estroboscópica

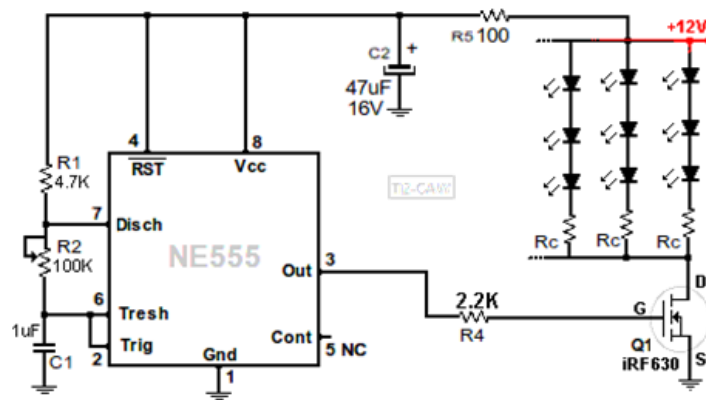


Diagrama de circuito oscilador de pulso

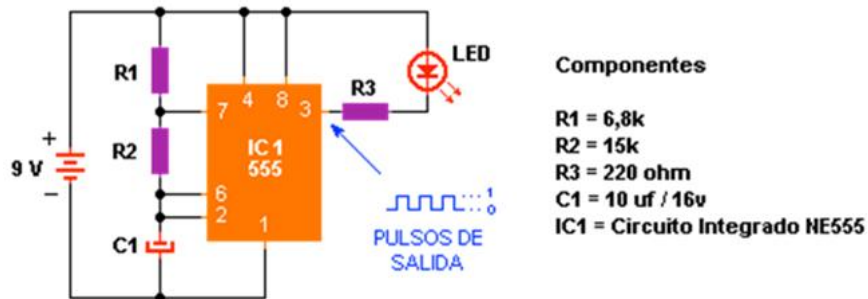
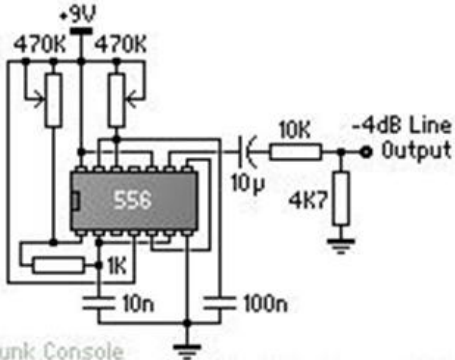


Diagrama consola Atari Punk



Atari Punk Console
 kaustic machines - original circuit by Forrest M. Mims, III

Circuito del Drawdio

