

Experiencias Artísticas Orientadas

Hacia la Conceptualización
del Cuerpo en la
Tecnoescena

ARTISTIC EXPERIENCES ORIENTED
TOWARDS THE CONCEPTUALIZATION OF
THE BODY IN THE TECHNO-SCENE



Anabel Edith Paoletta



Nació en la ciudad de Tandil, Provincia de Buenos Aires, Argentina, el 06 de marzo de 1981. Becaria Posdoctoral de CONICET. Doctora en Artes graduada en 2019 de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. Licenciada en Teatro (2009) y Profesora Superior de Teatro (2007), graduada de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. Especialista en Políticas Culturales (2019) por la Universidad de Buenos Aires, Argentina. Se desempeña como docente investigadora en el Departamento de Historia y Teoría del Arte de la Facultad de Arte de la UNCPBA. Y codirige el proyecto de investigación Teatro posdramático y artes performativas en Argentina 2010-2010 inserto en el Núcleo de investigación Centro de Estudios de Teatro, Educación y Consumos Culturales (TECC) de la UNCPBA. Es miembro activo del grupo de investigación IPROCAE del Centro de Investigación Dramática (CID) de la UNCPBA.

En el campo artístico cuenta con un amplio reconocimiento y distinciones al haber participado en más de cien espectáculos en actuación, asistencia técnica, dirección y asistencia de dirección escénica a nivel regional, nacional e internacional.

ORCID: 0000-0003-0383-5700

Correo electrónico: anabelpaoletta@gmail.com

Fecha de recepción: 29 de septiembre de 2022

Fecha de aprobación: 11 de noviembre de 2022

DOI: 10.37127/25393995.159

Resumen

Desde los años noventa la relación entre el arte y las nuevas tecnologías de la imagen ha modificado la escena teatral incorporando la proyección de imágenes virtuales que reflejan diferentes espacios del mundo. La tecnoescena (Kozak, 2012) en la contemporaneidad es entendida como la manifestación de artes escénicas que presenta la incorporación de distintos soportes tecnológicos en el espacio escénico para modificar la percepción de la teatralidad en las obras donde la telecomunicación conecta espacios distantes en un mismo espectáculo, y donde el cruce de rasgos que caracterizan lo local deja ver las transformaciones culturales que percibimos como hibridez. En la nueva escena mediada tecnológicamente se incorpora la imagen digital que materializa lo virtual. Las proyecciones de estas imágenes están constituidas por la transducción de los elementos codificados que componen el mundo actual, pero son de diferente naturaleza porque generan una nueva presencia (Paoletta, 2019). La interacción con las imágenes digitales produce un cambio de paradigma en la labor del actor. En este nuevo universo el cuerpo del actor se ve interpelado, modificado cualitativamente, ya que dialoga con los distintos estímulos tecnológicos que, en palabras de Toscarelli (2008), hacen de “la puesta en escena un organismo heterogéneo, rizomático y en constante transformación, similar al proceso molecular dentro del cual la representación tradicional ya no tiene cabida” (p. 414) Estas experiencias proponen al actor una metodología de trabajo diferente a la empleada hasta el momento.

A partir de estos postulados nace la inquietud de reflexionar sobre el sistema de puesta en escena y la corporeidad del actor que establece el teatro dramático, para plantear como problema la modificación de características específicas de la puesta en escena cuando existe una mediación tecnológica y la alteración de las características que definen la corporeidad del actor en ese espacio de realidad virtual que ocupa parte de la escena. Para ello, se recupera un trabajo de experimentación escénica de carácter interdisciplinar desarrollado en Argentina, donde se exploran no solo las distintas características del trabajo del actor y su acción poética en escenas mediadas por recursos tecnológicos, sino también donde prevalece la noción de campo expandido e hibridez. Los resultados arrojados por la experiencia de laboratorio permiten establecer lecturas transversales al ámbito experimental en relación y contraste con experiencias situadas en otras latitudes, y con experiencias realizadas en el campo de la informática y la robótica. Finalmente, se establece una perspectiva crítica sobre distintas teorizaciones que se desarrollan en la temática a fin de ampliar y validar algunos conceptos para el caso del actor teatral que acciona en una tecnoescena.

Palabras clave

Teatro contemporáneo; artista escénico; interdisciplinaria; tecnoescena; método experimental; cibercepción.



Abstract

Since the 1990s, the relationship between art and new image technologies have modified the theatrical scene, incorporating the projection of virtual images that reflect different spaces in the world. The techno-scene (Kozak, 2012) in contemporary times is understood as the manifestation of performing arts that presents the incorporation of different technological supports in the scenic space to modify the perception of theatricality in the works where telecommunication connects distant spaces in the same show, and where the intersection of features that characterize the local reveals the cultural transformations that we perceive as hybridity. In the new technologically mediated scene, the digital image that materializes the virtual is incorporated. The projections of these images are constituted by the transduction of the codified elements that make up the current world, but they are of a different nature because they generate a new presence. The interaction with digital images produces a paradigm shift in the work of the actor. In this new universe, the actor's body is questioned, qualitatively modified, since it dialogues with the different technological stimuli that, in the words of Toscarelli (2008), make "the staging a heterogeneous, rhizomatic organism in constant transformation, similar to the molecular process with which traditional representation no longer has a place" (p. 414). These experiences offer the actor a different work methodology than the one used up to now. From these postulates arises the concern to reflect on the staging system and the corporeity of the actor that

establishes the dramatic theater, to pose as a problem the modification of specific characteristics of the staging when there is a technological mediation and the alteration of the characteristics that define the corporeity of the actor, in that virtual reality space that occupies part of the scene. For this, an interdisciplinary scenic experimentation work developed in Argentina is recovered, where not only the different characteristics of the actor's work and his poetic action in scenes mediated by technological resources are explored, but also, where the notion of expanded field prevails and hybridity. The results obtained by the laboratory experience allow to establish cross-sectional readings to the experimental field in relation and contrast with experiences located in other latitudes, and with experiences carried out in the field of computing and robotics. Finally, a critical perspective is established on different theorizations that are developed in the theme in order to expand and validate some concepts for the case of the theatrical actor who acts in a techno-scene.

Keywords

Contemporary theater; scenic artist; interdiscipline; techno scene; experimental method; cyberception.

Experimentación Interdisciplinaria en el Arte Escénico

El presente artículo se desprende de la tesis de doctorado titulada *El actor en la realidad virtual. Arte, tecnología y aportes* sobre teorías de actuación, presentada en la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina, así como el artículo “Experiencia de teatro laboratorio - UNICEN”, publicado en las Actas de las I Jornadas Internacionales de Investigación a través de la Práctica de la Facultad de Arte de la UNCPBA, Argentina. Desde estos estudios, se ha focalizado la atención en las prácticas de teatro posdramático donde la presencia escénica del actor recupera la acción espontánea, vívida, que garantiza la sensación de “realidad inmediata y previa a los procesos de intelectualización, y abstracción que tratarán de conferirle un significado predeterminado” (Cornago; 2005, p. 133) a la acción efectuada. En el texto Teatro posdramático, específicamente en el apartado sobre cuerpo, Lehmann (2013) refiere que la acción es dejada de lado cuando se la considera como descripción narrativa del mundo mediante la mimesis. En ese aspecto, confirma el posicionamiento opuesto a la representación canónica y da a entender que la acción es más que un movimiento de imitación. Lehmann propone, además, pensar la acción de mostrar los fragmentos del mismo cuerpo a través de la proyección en pantallas ubicadas en distintos puntos del espacio escénico (p. 347) desde la idea de fragmentación del cuerpo en la representación, entendiendo que la propuesta estética lograda a través de la utilización de las pantallas virtuales genera la disgregación del cuerpo físico que se percibe fragmentado en los distintos puntos del espacio escénico y que, de manera simultánea, la fragmentación expone la falta de inserción en el propio cuerpo provocan-

do un efecto de disminución de la percepción sensorial individual. Entonces surge la siguiente hipótesis sobre el campo específico de la experimentación escénica, que da causa a la práctica interdisciplinaria: El actor habita el cuerpo fragmentado y experimenta la sensación de dispersión y expansión de la propia conciencia sobre su presencia física.

Para dar solución a la hipótesis planteada en la percepción y el campo de acción que el actor ejerce sobre su presencia física, actual y virtual, se propone trabajar con la experiencia de laboratorio desarrollada en la Sala INCAA UNICEN de la ciudad de Tandil, Provincia de Buenos Aires (Argentina), con la colaboración de su equipo técnico, el personal técnico y actores de la Facultad de Arte de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires, durante el 2015 (Paoletta, 2017).

Es importante mencionar que se parte del supuesto de que el laboratorio teatral es un espacio de trabajo colaborativo, horizontal, donde se reúnen con un mismo objetivo artistas y técnicos para desarrollar una actividad artística generada por la confluencia de distintas disciplinas y medios tecnológicos. A través de esta articulación se espera que los actores involucrados aporten sus diferentes perspectivas, formación, experiencias y trabajen en contacto cercano con el desarrollo de la escena para generar propuestas innovadoras, que transgredan los parámetros establecidos por la noción de teatro dramático, y que se permitan efectuar prácticas diferentes en diálogo con otras disciplinas.

Hipótesis:

El actor habita el cuerpo fragmentado y experimenta la sensación de dispersión y expansión de la propia conciencia sobre su presencia física.

Los materiales creados tienen el valor de estar contruidos con base en el conocimiento y los intercambios que el grupo creativo genera en cada interacción y que mantiene durante el transcurso de la experiencia de laboratorio. El objetivo residió en indagar las características del trabajo del actor y el proceso de configuración de su cuerpo poético en una escena interdisciplinaria mediada por la tecnología de la información y la comunicación.

La relevancia de esta propuesta de investigación recae en el propósito de elaborar teorías científicas que surjan de las prácticas artísticas situadas, es decir, realizadas en y para la escena local sudamericana donde, además, se pone en valor la acción del actor como labor dramaturgica para la creación de la escena contemporánea. La experiencia aquí compartida tiene un alto impacto en el campo científico-académico; aunque desde ciertos sectores se resiste a pensar el teatro en relación a las nuevas tecnologías, la incorporación de las mismas en el campo social afecta y modifica no solo la manera de construir la realidad, sino también su forma de interpretarla a través del arte.

La experiencia aquí compartida tiene un alto impacto en el campo científico-académico; aunque desde ciertos sectores se resiste a pensar el teatro en relación a las nuevas tecnologías, la incorporación de las mismas en el campo social afecta y modifica no solo la manera de construir la realidad, sino también su forma de interpretarla a través del arte.

Sobre la Experiencia de Laboratorio

En un primer momento de experimentación se convoca a dos actores-bailarines para que trabajen creando una escena donde el motor de la acción esté generado por el pulso presente en cada cuerpo. Ellos deciden comenzar accionando en silencio, con la conexión de la mirada y la motivación de su ritmo interno. Así, dan inicio a la creación de una escena que se inspira en la historia de amor entre el poeta Macedonio Fernández y su mujer, Elena, quien enferma y muere.

Los actores bailarines quisieron aplicar la técnica de la biomecánica, enfatizando en el momento del preimpulso de la acción (otkaz) y el movimiento en sí mismo (Posyl) para luego naturalizar los movimientos y llegar a transitar la emoción. De este modo, completan las secuencias de movimiento y generan una coreografía que va describiendo los avatares de la vida, la enfermedad y la muerte de Elena. Dicho recorrido es interpretado por un dibujante, que traza líneas a ser animadas en un video para proyectarse a escala en una pantalla gigante ubicada en el foro de la escena.

El propósito de la intervención de la imagen proyectada radica en graficar la continuidad de los movimientos de los actores en el plano virtual, donde se trabaja en la captura del dibujo de líneas en movimiento que acompañan el desplazamiento de los bailarines en la escena, a tiempo real. El mismo, fue realizado por un dibujante con una *tablet* de dibujo donde plasmó su expresión a medida que observaba la acción de los actores. Este video se modifica y se completa generando un nexo paulatino hacia la próxima figura a proyectarse también en el foro de la escena, que corresponde a una imagen distinta: expresa el momento siguiente sobre la creación de una máquina capaz de mantener con vida a la mujer de Macedonio. El aporte simbólico de estos gráficos diseñados por

el dibujante y plasmados en la proyección de la imagen digital, completan el discurso poético de la escena teatral.

Una vez finalizada la primera prueba, y antes de generar una repetición, es necesario que los actores accionen previamente atendiendo a los cambios registrados en el video. Estas acciones intentaban recuperar las variaciones de ritmo generadas en las secuencias de movimiento de la danza. Luego, en una segunda recuperación de la escena, se incorporó un bandoneonista que improvisó ritmos de vals y tango siguiendo la acción de los bailarines.

De manera que, en una nueva ejecución, los bailarines se guiaron por la melodía del bandoneón que a su vez fue creada a partir de la conjunción del video y la acción de los actores.

Un segundo momento de la experimentación estaba dado por el abordaje de la creación de la “mujer-máquina”, ese artefacto que le permite a Elena seguir existiendo. La escena fue creada de manera interdisciplinaria a partir del imaginario que el colectivo de artistas presentó sobre esa dupla mujer-máquina. Se comenzó a trabajar con la actriz con la idea del pasaje hacia lo autómatas y, a partir de entonces, el mismo actor-dibujante diseñó varias imágenes de máquinas posibles hasta concretizar, junto al equipo técnico, la imagen de la máquina final (Paoletta, 2017, p. 88)

Esta escena se funda, desde un principio, como interdisciplinaria y multimedial porque accionaron conjuntamente una actriz-bailarina con la imagen proyectada de la máquina, con un músico que interpreta los movimientos de la actriz mediante el sonido de un bandoneón, y con la acción de un actor que oficia de científico.

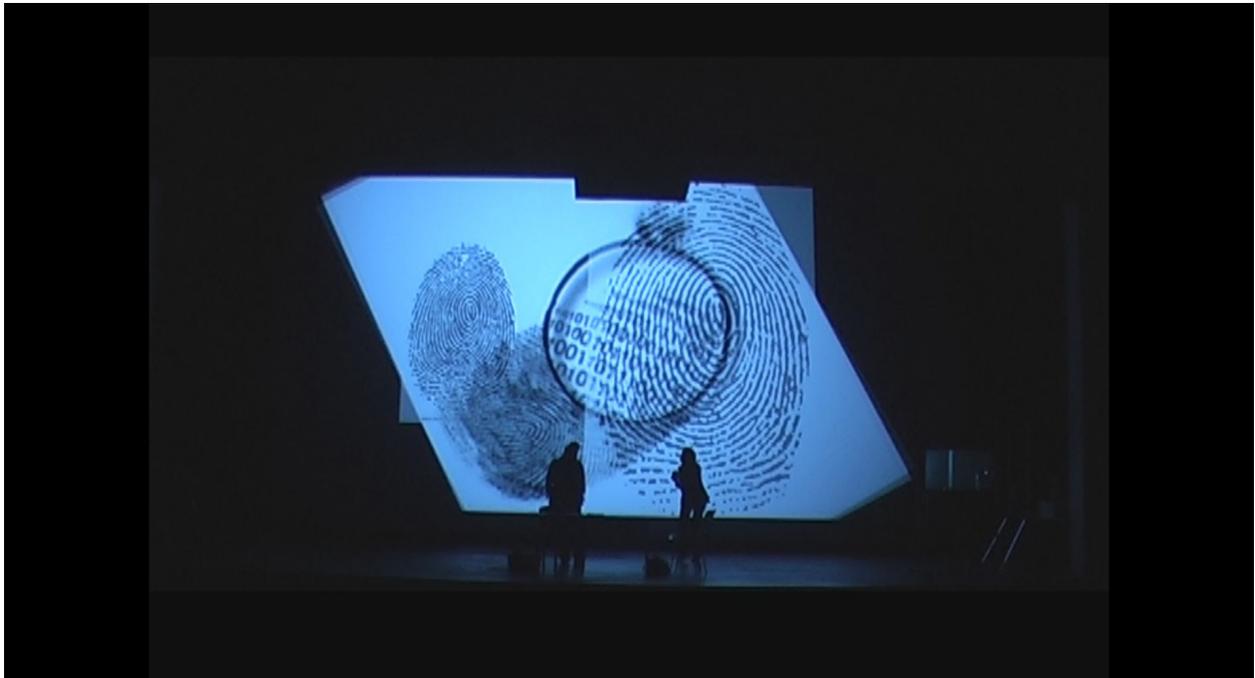


Imagen 1. Experiencia de laboratorio, Sala INCAA UNICEN (2015).

Fuente: Archivo de la autora.

Toda la creación de la escena tiene como raíz el movimiento y expresión del cuerpo de los actores, tanto para el segundo actor como para el resto de los artistas que accionan desde sus respectivas disciplinas. Pero no existe una interacción a posteriori, sino que se presenta la propuesta de trabajo de manera inversa, a saber: no son los actores que accionan y reaccionan en diálogo con la proyección de la imagen digital, sino que ella es creada a partir de la acción del cuerpo del actor y, por lo tanto, reacciona modificando la imagen y su animación a proyectar.

Las reflexiones a las que se han arribado desde esta práctica de laboratorio teatral responden a cuestiones específicas sobre el desarrollo de la acción del actor en la escena con interacción tecnológica, quien es consciente de su corporeidad de una manera diferente.

Vale decir que la proyección de una imagen virtual que resulta de la transducción de la acción del actor, que es transmitida a tiempo real, captura una temporalidad que necesita ser considerada como guía para la acción del actor en un segundo abordaje de la escena. Es por ello que la atención del actor está puesta en la acción que realiza y, al mismo tiempo, en la acción diferida que su accionar provoca; en este caso, en el movimiento de las líneas que se proyectan en el foro de la escena como resultado de la transducción plástica del movimiento generado para la escena de la danza.

Se afirma entonces que la actriz y los actores-bailarines que accionan en una escena con interacción tecnológica tienen una consciencia expandida, porque mentalmente manipulan su acción en la realidad actual y al mismo tiempo

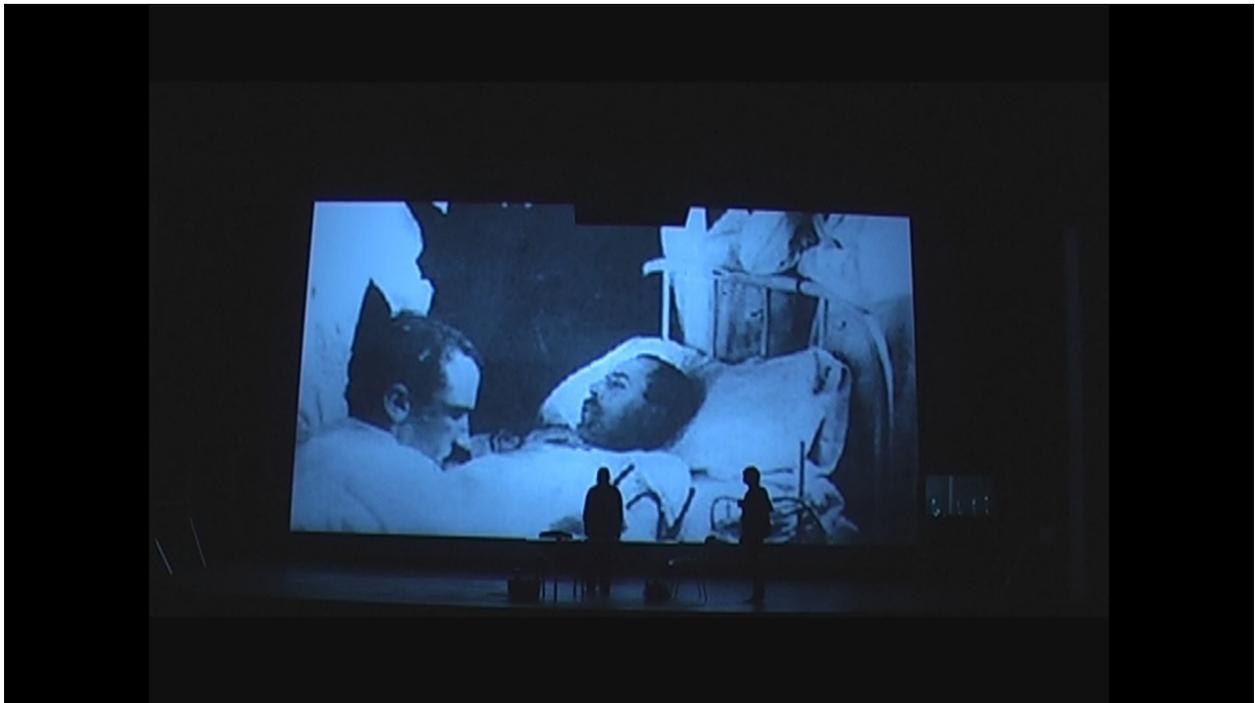


Imagen 2. *Experiencia de laboratorio, Sala INCAA UNICEN (2015)*

Fuente: Archivo de la autora.

digitan el movimiento de la imagen que se replica en la realidad virtual, es decir que están conscientes de su intervención en ambos espacios de forma simultánea.

Los resultados arrojados de la experiencia de laboratorio propician la reflexión en torno a la conceptualización del cuerpo del actor en la tecnoescena y de la percepción de ese cuerpo en el espacio mediado tecnológicamente.

Apreciaciones Sobre el Cuerpo del Actor y la Virtualidad

La filosofía del teatro comenta que de toda poética que se trate, incluso en la tecnoescena (Kozak, 2012) o la escena neotecnológica más sofisticada, la presencia de un cuerpo viviente opera como catalizador de las series tecnológicas convocadas (Dubatti, 2014, p. 188). La acción del actor es la que le da sentido y construye el discurso general de la obra. Mientras que las nuevas tecnologías necesariamente están en la escena en función de la acción que es creada por el actor al desarrollar la obra, en algunos casos la presencia del recurso tecnológico ocupa un lugar principal porque funciona como *partener* del actor presente en escena, o bien, su presencia aporta significado en términos discursivos a la construcción de la obra, pero siempre se hace presente en función de la acción poética del actor.

La experiencia en la que se profundiza es, entonces, la transitada por el actor cuando su imagen se proyecta en otro espacio de la escena, o bien, cuando interactúa con otro actor o elemento que está presente de manera virtual. Es decir que el tipo de relación que se establece entre el cuerpo físico de un actor en interacción con otro cuerpo virtual demuestra que ambos actores/elementos experimentan diferentes es-

tados individuales causados por la reacción física ante el estímulo tecnológico externo porque no existe una interacción directa entre los cuerpos físicos.

Según Santaella (2007) la experiencia antes mencionada por la que transcurre el actor en la actuación mediada tecnológicamente supone una “nueva antropomorfia” (p. 4) en el sentido individual, ya que se genera una nueva experimentación sobre la noción de cuerpo en tanto espacio a ser habitado, y desde el cual se puede operar y/o modificar el entorno a través de las acciones que proponen los estados mentales.

El actor que se expresa con su corporeidad en la escena tecnologizada sufre una metamorfosis al atravesar el canal de la interfaz que permite proyectar su imagen corporal en distintas pantallas al mismo tiempo. El actor se identifica con una imagen del cuerpo tridimensional y volumétrico que ahora se transforma en una imagen bidimensional, compuesta de luz, proyectada sobre distintos soportes y en diferentes escalas, que es percibida y significada por la visión del que la especta. Puede decirse que dicha imagen del cuerpo del actor en el plano virtual es considerada un ente (Deleuze, 2005) porque es producto de la extensión de la imagen del cuerpo del actor que ocupa la escena teatral. Por consiguiente, el ente no puede existir sin la presencia del cuerpo actual del actor. Es el reflejo, la extensión que se refleja en la realidad virtual. La posibilidad de manipulación y, por lo tanto, el grado de dependencia que la imagen tiene con el cuerpo actual, provoca que se la defina como avatar, aun cuando la manipulación de la imagen digital está dada por parte del equipo técnico y/o la dirección del espectáculo.

Ese cuerpo del actor en el espacio actual que se proyecta en el mundo digital, también puede ser abordado desde la teoría expuesta por Nancy Katherine Hayles (1999), una crítica literaria posmoderna estadounidense que teoriza sobre la historia de la tradición cibernética y establece que el momento contemporáneo se encuadra en

El tipo de relación que se establece entre el cuerpo físico de un actor en interacción con otro cuerpo virtual demuestra que ambos actores/elementos experimentan diferentes estados individuales causados por la reacción física ante el estímulo tecnológico externo porque no existe una interacción directa entre los cuerpos físicos.

la relación del sujeto y la virtualidad. Basada en la teoría de la autopoietica, que determina que el observador es el que crea el entorno, señala que el sujeto (actor) proyectado en la misma escena es presencia en la corporeidad (escénica) y ausencia como objeto virtual. Sin embargo, la experiencia de laboratorio realizada indica que este actor que observa la imagen de su cuerpo proyectada a tiempo real en otro punto del espacio y acotada a las dimensiones de una pantalla, necesita habitar los dos lugares de manera consciente. Es decir que, acciona en un espacio expandido, ya que tiene que dominar las acciones que manifiesta en la realidad actual teniendo consciencia del espacio escénico teatral en el que acciona, y de los parámetros del espacio escénico de la pantalla en la que se proyecta simultáneamente su imagen corporal.

El primer nivel de análisis sobre el cuerpo real del actor que se proyecta en imagen lumínica producida por la tecnología es considerado como apariencia. Es decir, que se piensa en la imagen proyectada del cuerpo del actor como un reflejo de las proyecciones imaginarias. Žižek (2006) considera que la imagen del actor proyectada es como un nuevo sujeto que pasa de habitar lugares a habitar una multiplicidad de redes superpuestas que conforman el espacio virtual. Espacio que se observa en la pantalla de la interfaz y es entendido como un simulacro diseñado a semejanza de la realidad.

La imagen virtual del cuerpo del actor, por ser transmitida a tiempo real, es percibida con al-

gunas cualidades que se observan en el espacio actual. Por lo cual, se aprecia con una ilusión de tridimensionalidad que da la apariencia de volumen y está dotada de cualquier posibilidad de movimiento y emoción que el actor produce durante la acción escénica.

El límite o frontera de la imagen corporal es uno de los rasgos que propicia la identificación y diferenciación entre la imagen del cuerpo actual del actor y su avatar. En la actualidad el cuerpo del actor posee un volumen que ocupa un determinado lugar en el espacio, medible y manipulable en cuanto a espesor, altura y anchura, que tiene un peso calculable en kilos y que se mantiene erguido sobre el suelo gracias a la ley de gravitación universal definida por Isaac Newton. Por consiguiente, el cuerpo actual, al ser decodificado y vuelto a codificar para formar parte de la realidad virtual pierde su límite físico. Su frontera, que es conformada por la piel cuando se la identifica en la realidad actual, se desdibuja difuminando los bordes conocidos. La imagen de ese cuerpo pasa a formar parte de otro espacio donde prima la particularidad de ser constantemente codificado porque se encuentra en permanente renovación.

Cada vez menos considerado como “uma propriedade imutável, no decorrer do último século, o corpo foi se transformando em um território sem fronteiras, continuamente renovável, infinitamente interpretável e crescentemente presente, não mais como uma totalidade homogênea, mas como um mosaico flexível e per-

meável, cujas formas e estruturas se tornaram voláteis” (Santaella, 2007, p. 2), la imagen del cuerpo virtual es identificada porque se percibe visualmente con algunas características similares al cuerpo actual. Posee la capacidad de ser flexible a cambios de apariencia y a traslaciones repentinas, que son humanamente imposibles de efectuar en el espacio actual.

En términos técnicos, la imagen del cuerpo del actor es reconocida como un código más dentro la red que compone el espacio virtual. En la realidad actual la estructura corporal le permite distinguir entre la parte ósea y muscular que a la vez le da una apariencia particular; pero en la realidad virtual estos componentes de la estructura constitutiva del actor no son distinguibles, porque se compone de puro código. Cabe aclarar que ese código recompone, crea y contiene todos los elementos que se pueden percibir visualmente del cuerpo actual. Esta codificación de los cuerpos permite que los elementos tengan la capacidad de generar acciones y cambios en el entorno virtual.

Otra cualidad por las que se diferencia la identidad corporal del actor en la realidad virtual, es la relación que mantiene con la máquina, ya que permite que el cuerpo actual cambie de estado para ingresar al ciberespacio o a la realidad virtual, donde la corporeidad tal como la conocemos en la actualidad sufre una simbiosis. La transformación se da a través de la interfaz necesaria para ingresar en una virtualidad perceptible para el ser humano. Entonces el cuerpo tridimensional de la realidad actual, se decodifica cuando es captado por la interfaz y vuelto a codificar al manifestarse como imagen digital.

Las lecturas de Haraway (1995) son tomadas como inspiración para reflexionar sobre esta cuestión, porque se habla de la Interfaz entendida como la simbiosis hombre-máquina como el punto de encuentro entre dos organismos de diferente naturaleza: la biológica y el código matemático. Al hablar de distinción de naturalezas, es posible también mencionar lo mate-

rial-biológico e inmaterial-imaginario. Siguiendo estos fundamentos se ha denominado a la imagen virtual del cuerpo del actor como avatar, una imagen que depende del accionar del actor sobre ella y que a su vez modifica el mundo virtual. Por su parte, Zizek (2006) considera que el espacio que se observa en la pantalla de la interfaz es entendido como un simulacro diseñado a semejanza de la realidad. De esta manera, la imagen virtual del actor se configura como un objeto virtual que es visto como la prolongación del cuerpo del actor, y que ha sido territorio de experimentación durante las representaciones del yo tecnologizado. La mirada desde la realidad virtual constituye un nuevo modo de percibir el espacio, el tiempo y la subjetividad para el individuo, y en este sentido, es el medio con el que interacciona el actor, que adquiere una característica particular e inexplorada.

La mirada desde la realidad virtual constituye un nuevo modo de percibir el espacio, el tiempo y la subjetividad para el individuo, y en este sentido, es el medio con el que interacciona el actor, que adquiere una característica particular e inexplorada.

El Abordaje Actoral en la Tecnoescena

El actor existe y acciona en un tiempo presente que le es imposible de manipular por los medios humanos, es decir que debe aceptar el devenir del tiempo que transcurre y le impide retroceder o avanzar en su accionar. Y a la vez, materializa otra temporalidad al crear un fragmento de vida ficcional, que también transcurre inevitablemente.

En la actualidad este actor se desenvuelve en los escenarios mediados por la tecnología y la informática, lo cual propicia una modificación respecto a la relación e interacción del artista con el entorno y con la noción de tiempo lineal.

Se puede mencionar el caso de los actores formados en la Facultad de Arte de la UNCPBA de Argentina (exceptuando su posible formación en trayectos no formales), que hasta la primera década del siglo XXI fueron formados actoralmente según los cánones del modelo dramático. Es decir que, generalmente, estos actores utilizan las técnicas de actuación impartidas en la mencionada academia de arte, que aún no había considerado la inclusión del modelo posdramático, el modelo performativo, ni del medio informático en la creación escénica del espectáculo.

Pasada la primera década del nuevo siglo, distintas cátedras de dicha Facultad han incorporado las propuestas posdramáticas que, en palabras de Thenon, invitan a desarrollar una interpretación mediada por “formas artísticas diversas en un espacio condicionado, modulado por ellas y en el contexto impuesto por la nueva realidad perceptiva del espectador” (2002, p. 131).

En la escena contemporánea el artista está inmerso en un universo diferente, desconocido, que condiciona permanentemente el contexto y modifica la percepción del actor. Ambos, actor y medio informático, interactúan de forma

constante o establecen una relación dialógica que requiere nuevas maneras de reacción de parte del artista. Estas experiencias dejan en evidencia la necesidad a la que se refiere Thenon, cuando propone experimentar en dicho medio hasta alcanzar el conocimiento sobre las técnicas de actuación, que permitan abordar el trabajo performativo del actor mediado por imagen-sonido tecnológico y por tecnologías de la comunicación.

El actor que acciona en este nuevo medio requiere asumir un compromiso de exploración que supone abandonar “los modelos de actuación que llevan al ejercicio actoral a la simple reproducción y adhieren al textocentrismo” (Castro Bedoya, 2022, p. 8). Si bien Castro Bedoya elabora un estudio de la experimentación basada en la *dramaturgia del actor*, es pertinente citar su propuesta porque estos artistas en su acción dialógica interdisciplinaria escriben la escena, ya que “se trata de una escritura que surge directamente de la escena” (Danan, en Castro Bedoya, 2022, p. 109) y principalmente en lo que concierne al espacio de creación que utiliza el actor para construir nuevas teatralidades, que en este caso implica, además, la presencia del recurso tecnológico y la virtualidad en la escena. Los estímulos de la escena tecnologizada son interpretados mediante la percepción del actor porque establece los parámetros que permiten al sujeto relacionarse con el entorno. Ulm y Navallo (2009) en su trabajo sobre *Tecnologías poéticas en el arte contemporáneo* explican que la inserción de los recursos tecnológicos en el espacio que ocupa el sujeto modificó su percepción. De modo tal que el cuerpo, como medio a través del cual se activa la percepción, es el que recibe los nuevos estímulos informáticos para ser procesados y transmitir una reacción al respecto. Sobre el procesamiento de esos datos tecnológicos es que se destaca la capacidad de adaptación que presenta la percepción del actor en la acción de expandir la conciencia de su cuerpo físico, que le da la capacidad de accionar a la distancia y en un medio conformado por leyes distintas a las que definen la realidad físi-

ca del escenario teatral. La posibilidad de estar presente o de accionar en un espacio y potencialmente en otros, es decir, de experimentar la telepresencia, le da un nuevo sentido al yo, lo extiende. Para Ascott (2003) este cambio cualitativo que las tecnologías digitales provocan en la percepción del ser humano se define por el concepto de cibercepción:

La consciencia mediante la experiencia de la cibercepción ocupa toda la red, lo cual contribuye a la eliminación de los límites materiales establecidos por el cuerpo. Esta eliminación conduce no a una descorporeización de la persona, sino a la rematerialización, la redescrición, la reconstrucción de la persona; es decir, a la reinención del ser humano que puede extenderse y estar en espacios distantes de manera simultánea, sin la necesidad de llegar a ambos espacios con el cuerpo físico (p. 263).

Si bien para el autor es una cuestión de consciencia, que tiene un límite difuso para definir la identidad que está entre el interior y el exterior de cada tipo de definición de lo que significa ser un *ser humano*, desde el campo teatral se interpreta esta consciencia diferida como un campo de experiencia que incentiva al actor a pensarse dentro de la coexistencia de mundos diversos y desconocidos, al mismo tiempo que lo transforma en un híbrido, un ser vivo conectado a las redes digitales; por lo cual, la presencia del actor y la materialización de su imagen virtual en el mismo espacio escénico adquieren la función de autorreferencialidad (Trastoy, 2010) del teatro, que en los casos estudiados es ejercido mediante el uso de la tecnología.

La posibilidad de estar presente o de accionar en un espacio y potencialmente en otros, es decir, de experimentar la telepresencia, le da un nuevo sentido al yo, lo extiende.

Conclusiones

Los artistas que se expresan en la contemporaneidad y que viven en la sociedad mediatizada experimentan el campo del arte desde las perspectivas desarrolladas en este trabajo, produciendo obras que ponen en crisis los modelos tradicionales de producción, consumo y crítica del arte. La experiencia de laboratorio realizada en la Sala INCAA Unicen se enmarca dentro de la definición de tecnoescena, porque responde a la estética de los nuevos medios que trasciende la visión usual sobre las artes e incorpora el recurso tecnológico como un aspecto fundamental para el desarrollo de la misma. En esta propuesta se problematiza la consciencia del cuerpo en la contemporaneidad, trabajando con la fragmentación del cuerpo del actor que es reproducido por medios tecnológicos para que sea visible en distintos espacios y para que, en cada fragmento, evoque la totalidad del cuerpo real.

Por consiguiente, el actor que habita el cuerpo fragmentado experimenta la sensación de dispersión y expansión de la propia consciencia sobre su presencia física, porque se modifica la representación imaginaria que tiene sobre su cuerpo, ya que acciona en distintos entornos donde los estímulos transforman la manera de auto percibirse. Es por ello que la presencia del actor y la materialización de su imagen virtual

en el mismo espacio escénico adquieren la función de autorreferencialidad del teatro, que en los casos estudiados es ejercido mediante el uso de la tecnología; recurso que es exhibido en las escenificaciones donde no se muestra una obra como resultado acabado, sino que se expone el proceso de creación y construcción continua, propio del performance (Lehmann, 2013). Estas situaciones exigen una revisión desde la perspectiva del teatro posdramático, que las aborda como “manifestación de una estética que busca la aproximación al mundo sensorial exterior” (Lehmann, 2013, p. 389). Son formas teatrales que se inspiran en el funcionamiento de los medios de comunicación, que “teatralizan la tecnología de los medios” convirtiendo la reproducción y la reproductibilidad en materiales de actuación mediante el uso de micrófonos, cámaras y pantallas, para reflejar la percepción expandida del sujeto que interactúa con dichos multimedios.

Las tecnologías de la comunicación y la información, distribuidas y utilizadas de forma masiva, propiciaron un cambio cualitativo en la percepción del ser humano que, a través de la exploración de esos nuevos entornos, desarrolla la cibercepción (Ascott, 2003), denominación que se da a la expansión en la sensación de presencia; lo cual permite a los sujetos experimentar tanto la telepresencia como la inmersión en entornos virtuales.

Mientras que, desde la metodología de producción, la interdisciplinariedad y la multidimensionalidad caracterizan estas producciones denominadas tecnoescenas (Kozak, 2012), las mismas se enmarcan dentro de la conceptualización de tecnopoéticas e incluyen las prácticas artísticas experimentales que problematizan el fenómeno tecnológico. Por estas razones, requieren ser estudiadas desde una pluralidad de teorías (Féral, 2004) entre las que se destaca el *Teatro posdramático* (Lehmann, 2013), donde se resalta el análisis de la escenificación y su carácter performativo.

La discusión teórica presentada en este artículo es el resultado del trabajo elaborado en torno a la práctica; es decir que da cuenta del aporte significativo que implica investigar a través y desde la práctica escénica, donde es la acción del actor la que co-construye la tecnoescena. En un espacio mediatizado, la noción de cibercepción propicia nuevos modos de ser y estar en la escena. La deconstrucción de dicha experiencia generó avances científicos en torno a la clasificación del cuerpo del actor y a los modos de producción de las prácticas teatrales situadas. Es en este sentido que se insta a continuar desarrollando experiencias de laboratorio teatral que permitan diluir la noción de hibridez (Cornejo Polar, 1997) y orienten las pesquisas hacia la elaboración de conceptualizaciones teóricas renovadas.

El actor que habita el cuerpo fragmentado experimenta la sensación de dispersión y expansión de la propia consciencia sobre su presencia física, porque se modifica la representación imaginaria que tiene sobre su cuerpo, ya que acciona en distintos entornos donde los estímulos transforman la manera de auto percibirse.

Referencias

- » Abin, Margarita; Álvez, María Soledad; Angelelli, Hugo; Carreira, André; Mirza, Natalia, y Vargas Daniela V. (2019). La escena en el campo expandido: actuación, personaje y dirección. *Argus-a Artes & Humanidades*, ISSN 1853 9904 Vol. VIII ED. N°32, junio 2019 pp. 1-28.
- » Ascott, Roy (2003). *Telematic Embrace. Visionary theories of art, technology, and consciousness*. Los Ángeles, California. University of California Press, LTD.
- » Castro Bedoya, J. O. (2022). Dramaturgia del cuerpo: De la experimentación a la creación. *Revista Académica Estesis*, 12 (1), 8–27. <https://doi.org/10.37127/25393995.143>
- » Cornago Bernal, Oscar. (2005). Teatro posdramático: La resistencia de la representación. En Dubatti, Jorge (Comp.) *Escritos sobre teatro I*. Buenos Aires. Editorial Nueva Generación.
- » Comejo-Polar, A. (1997). Mestizaje e hibridez: los riesgos de las metáforas. *Apuntes*. *Revista Iberoamericana*, 63(180), 341-344. doi:<https://doi.org/10.5195/reviberoamer.1997.6197>
- » De Marinis, M. (1997). *Comprender el teatro. Lineamientos de una nueva teatrología*. Buenos Aires. Editorial Galerna.
- » Deleuze, Gilles (2005). *Lógica del sentido*. Traducción de Miguel Morey. Barcelona. Editorial Paidós Ibérica.
- » Dubatti, J. (2014) *Filosofía del teatro III*. Buenos Aires. Atuel.
- » Féral, Josette (2004). *Teatro teoría y práctica: Más allá de las fronteras*. Buenos Aires. Editorial Galerna.
- » García Canclini, Néstor (1989). *Culturas híbridas*. México D.F. Grijalbo.
- » Haraway, Donna (1991, 2018). *Manifiesto para cyborgs*. Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX. Argentina. Letra Sudaca Ediciones.
- » Haraway Donna (1995). *Ciencia, ciborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Traducido por Manuel Talens. Madrid. Cátedra.
- » Hayles, Katherine (1999). *How we became posthuman*. Chicago & London. The University of Chicago Press.
- » Kozak, Claudia (2012). *Tecnopoéticas Argentinas*. Archivo blando de arte y tecnología. Buenos Aires. Caja Negra Editora.
- » Kozak, Claudia (2014). *Poéticas/políticas tecnológicas en Argentina (1910-2010)*. Paraná, Provincia de Entre Ríos. Editorial fundación la hendija.
- » Kroker, Arthur and Kroker, Marilouise (1996). *Hacking the future: Stories for the flesh-eating 90s*. New York. St Martin's Press.
- » Lehmann, Hans Thies (2013). *Teatro posdramático*. Madrid. Cendeac- Paso de Gato.

- » Paoletta, Anabel (2019). El actor en la realidad virtual: Artes escénicas, tecnología y aportes sobre teorías de actuación [Tesis doctoral]. Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. <https://rdu.unc.edu.ar/handle/11086/12820>
- » Paoletta, Anabel (2017). “Experiencia de teatro laboratorio-UNICEN” en Hacer es saber. Jornada de Investigación a través de la Práctica Artística. Facultad de Arte. UNICEN. 2017 pp. 84-93. <http://www.arte.unicen.edu.ar/revista-digital-hacer-es-saber/>
- » Quéau, Philippe (1993). Lo virtual. Virtudes y vértigos. España. Paidós
- » Santaella, Lucia (2007). Figurações do corpo biológico ao virtual en Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo. Paulus.
- » Taylor, D. y Fuentes, M. (2011). Estudios avanzados de performance. México. Fondo de Cultura Económica.
- » Thenon, Luis (2002). El trabajo del actor en el teatro actual. En Anuario La Escalera (Nº 12), Año 2002.
- » Trastoy, Beatriz (2010). Cuerpo y autorreferencialidad: re-formulaciones políticas en el teatro argentino actual, en Cornago et al. (2010) UTOPIAS DE LA PROXIMIDAD EN EL CONTEXTO DE LA GLOBALIZACIÓN. La creación escénica en Iberoamérica. España. Ediciones Universidad de Castilla-La Mancha.
- » Navallo, T., & Ulm, H. (2019). Dossier: tecnologías poéticas en el arte contemporáneo. Revista Académica Estesis, 6(1), 6–13. <https://doi.org/10.37127/25393995.35>
- » Žižek, Slavoj (2006). Órganos sin cuerpos. Traducción de Antonio Gimeo Cusínera. Valencia. Pretextos.