

# *Residua*: el cuerpo como interfaz en la producción artística contemporánea

## *Residua*: The Body as Interface in Contemporary Artistic Production

**Antonella Sturla M.**

Universidad de Buenos Aires, Argentina

antonella.sturla@gmail.com

### **Resumen**

---

*Residua* es una instalación interactiva performática. El propósito de este estudio es reflexionar en torno al rol del cuerpo en las nuevas modalidades artísticas contemporáneas, las que, a partir del uso de tecnologías digitales, producen un desplazamiento en el concepto tradicional de corporeidad, en el rol del destinatario y en el de la noción de obra de arte. La interactividad que se produce en la relación del cuerpo con las interfaces, enviando y recibiendo información, crea una red y posibilita la existencia de cronotopos digitales. La conectividad en la cual se halla inmerso el hombre contemporáneo es habitual en su existencia cotidiana, donde automatiza determinadas prácticas y se familiariza con el paralelo virtual de su existencia, con su doble: inmerso en redes sociales el sujeto puede re-configurarse a partir de la posibilidad de re-crear su identidad, experimentando una manera inédita de ser.

#### **Palabras clave:**

*Residua* – instalación interactiva – conectividad – interactividad – cuerpo.

### **Resumen**

---

*Residua* is an interactive performative installation. The purpose of the present study is to reflect on the role of the body in new forms of contemporary art that, using digital technologies, shift traditional concepts of corporeality, roles of the audience and notions of the work of art. Interactivity produced by the relation between the body and interfaces, through sending and receiving information, creates a network, and enables the existence of digital chronotopes. The connectivity in which the contemporary individual is immersed in quotidian life makes certain practices automatic and familiar in a virtual parallel existence through an avatar; immersed in social networks, subjects can reconfigure themselves beyond the ability to re-create identity, to experience a novel way of being.

#### **Keywords:**

*Residua* – interactive installation – connectivity – interactivity – body.

“La performance es un cuestionamiento de lo natural y, al mismo tiempo, una propuesta artística. No debe sorprendernos: es inherente al proceso artístico el poner en crisis los dogmas”.  
(Glusberg 42)

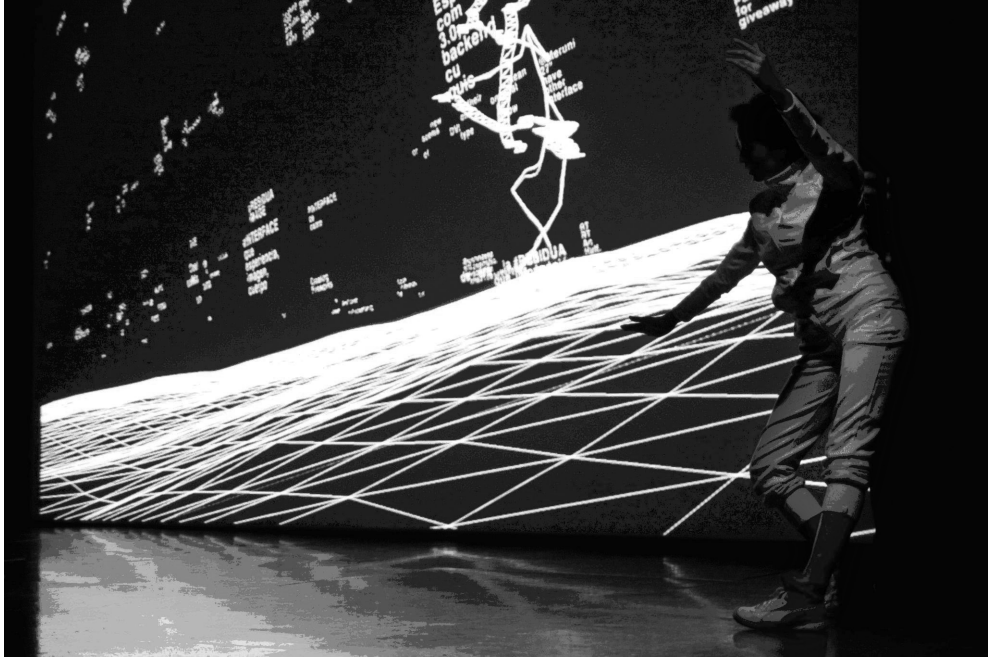
## Un primer acercamiento

El objetivo del presente trabajo será reflexionar en torno al rol que ocupa el cuerpo en las renovadas propuestas escénicas contemporáneas, las que, a partir del uso de tecnologías digitales, producen un desplazamiento en el concepto tradicional de corporeidad, en el rol del destinatario y en el de la noción de obra de arte. En la actualidad, el espectador se enfrenta a un teatro de la fragmentación, donde la multisignificación es posibilitada a partir de códigos y convenciones que han sido intencionalmente alterados. Como señala Fermín Fevre en su libro *La postmodernidad en el arte*, se produce un cambio en las expectativas históricas y culturales basado en una transformación de los valores sustentados. En este contexto, *Residua* de Diego Alberti y Fabián Nonino, pone de manifiesto que toda producción estética se encuentra en íntima relación con la coyuntura histórica que determina su especificidad así como con la mirada conceptualizadora de los hombres sobre el mundo.

La obra sugiere distintos vectores de análisis, que podrían ser planteados a modo de díadas contrapuestas pero necesariamente complementarias: cuerpo material/ cuerpo inmaterial, cuerpo real/ cuerpo virtual, caos/ cosmos, vacío espacial/ contaminación informacional, entre otros. La multiplicidad es una de las características de la postmodernidad: tantas realidades como individuos, tantos tiempos y espacios como aquellos que sean creados por las subjetividades. Bajo la lupa de este nuevo paradigma, el sujeto fuerte y dominador moderno deviene sujeto débil, la realidad única se desvanece y se convierte en una suerte de red en la cual los *topos* y los *nodos* se entrecruzan, conformando un todo hecho de trozos o fragmentos. Como afirma Umberto Eco en relación a su concepto de obra abierta, existe una apertura que exige una respuesta por parte del espectador, construyendo un sentido a partir de una serie multiforme de significados que el artista pone en juego. El autor propone al usuario una *obra por acabar*, construyendo un texto en movimiento, donde el goce nunca es igual a sí mismo, dado que en el encuentro con el receptor existe un campo de posibilidad vinculado a la relatividad de la mirada que *co-crea* la obra, afirmando una vez más la infinita variabilidad de la experiencia (*Obra abierta* 74-75).

## *Residua*

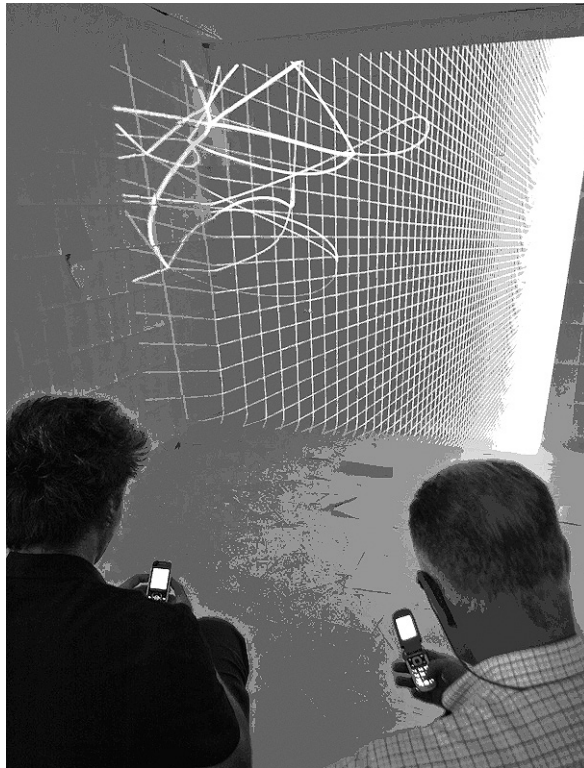
*Residua* es una instalación interactiva performática. La obra posibilita dos estados de existencia: como instalación autónoma y como performance en vivo. Ambos estados mantienen como característica estructural la interactividad. Los espectadores ingresan a un espacio construido con hojas de papel blanco que cubren la totalidad de las paredes. Una vez dentro, son invitados a enviar mensajes de texto desde su celular a un número de teléfono predeterminado. Los textos enviados al sistema aparecen proyectados sobre las hojas de papel y un sintetizador de



*Residua*. Dirección: Diego Alberti y Fabián Nonino. 2008. Fotografía: José Miguel Carrasco.

voz los reproduce oralmente. Luego se inicia una búsqueda en la web de las palabras que contienen esos mensajes y los resultados son proyectados. En ese momento comienza el proceso de polución, de contaminación visual y sonora del espacio. Luego de esta primera etapa de la obra caracterizada por el caos provocado por ese exceso de información, se activa un software diseñado para organizar las textualidades, estableciendo conexiones en función de algoritmos de reconocimiento de contextos y sistemas lingüísticos adaptados para tal propósito. La articulación de oraciones y palabras produce juegos polisémicos, proponiendo un nuevo uso original del lenguaje. Hasta aquí la instalación permanece de un modo autónomo alimentándose de los mensajes de texto de los espectadores.

Es necesario un recuento histórico que facilite la actualización de las distintas versiones y re-versions que tuvo la obra, mutaciones que respondían a las interrogantes y nuevas problemáticas que se planteaban sus creadores. *Residua* fue creada en el año 2007 con realización y montaje de Fabián Nonino y programación de Diego Alberti. Fue estrenada el año 2008 en el Centro Cultural Recoleta de Buenos Aires, en el marco del Festival Tecnoescena. En esa versión participaban un performer programador, bailarinas y una cantante lírica. En agosto de 2012 participó del Festival Interface 3.0 Performance-tech en el Centro Cultural de España en Santiago y en el Teatro de la Ex Cárcel Valparaíso, Chile, con Diego Alberti como performer, programador y compositor de la banda sonora, y Valeria Cuesta como coreógrafa y performer. En esta última versión se incorpora al sistema un nuevo elemento tecnológico, la cámara Kinect, que por sus características particulares posibilita una nueva visión-versión de la performance. La producción de sentido se da en un contexto con condiciones materiales específicas, ya que “el significado es la memoria de los contextos en los cuales se manifiesta el enunciado” (Desgoutte 120). Los



*Residua*. Dirección: Diego Alberti y Fabián Nonino. 2008. Fotografía: José Miguel Carrasco.

distintos cambios que tuvo la obra a lo largo de su breve historia demuestran que es permeable a las modificaciones de forma y contexto de producción. Mientras que en su primera construcción el foco estaba puesto en lo sonoro-visual, en la última propuesta el eje que atraviesa la obra es el binomio corporal-visual. Esta mirada que la obra propone sobre el cuerpo en relación a las posibilidades de las nuevas tecnologías digitales, será la versión elegida para ser profundizada en el presente estudio.

### *Zoom in*: posibles vectores de análisis

#### a) Estructura

La performance podría ser estructurada en tres grandes momentos, considerando que posee una trayectoria circular, es decir, que desde el vacío inicial se delinea una trayectoria para retornar nuevamente a un vacío. Cabría preguntarse si el vacío al cual se vuelve es el mismo que el del inicio. Las respuestas podrían ser múltiples. No obstante, consideramos que no, dado que si ese vacío fue manipulado y el espectador intervino activamente vivenciando-produciendo esas modificaciones, lo que antes era ya no es. El primer momento sería ese caos inicial que se genera a partir del envío de mensajes de texto sumado a su reproducción visual y sonora.

El segundo momento correspondería al paso del caos al cosmos, la articulación de núcleos de sentido a partir de la organización de las palabras que posibilita el software. Finalmente, el tercer momento equivale a la inclusión del cuerpo en la escena virtual. Si bien físicamente la performer-bailarina y el performer-programador están durante todo el primer momento, permanecen quietos y situados a un costado de la pantalla con muy poca iluminación. Esto permite que la atención del espectador se centre en lo que ocurre en la pantalla, hasta que el foco se amplía y el cuerpo comienza a intervenir activamente a partir de la acción. Los movimientos de la performer-bailarina son captados *in situ* por un dispositivo que cuenta con tres cámaras con sensor de movimiento; una cámara de captación de movimiento VGA y una doble cámara de profundidad 3D llamada Kinect. Esta información es procesada por la interfaz en tiempo real, lo que genera una imagen proyectada que responde en forma interactiva a los movimientos de la bailarina. Su cuerpo real se multiplica a partir de su digitalización y en esa duplicación se origina un doble que es cuerpo-imagen, un cuerpo-virtual como prolongación de su cuerpo-carnal. La performer, a partir del uso de las nuevas tecnologías, trabaja en espejo con el avatar virtual de su cuerpo proyectado en la pantalla. Esta doble existencia nos lleva a repensar la idea propuesta por Tomás Maldonado, quien afirma que el ser humano es el único animal catóptico, que a través del espejo produce construcciones icónicas y construcciones de la representación visual de la realidad (46).

## b) Marco enunciativo y combinatoria de lenguajes

Los rasgos externos de la enunciación se estructuran mediante la producción (destinador), el reconocimiento (destinatario) y la circulación (contexto, mensaje, contenido y código). En el caso de la obra, la producción se enmarca dentro del discurso artístico proponiendo un sentido que no puede ser definido en términos de verdad o falsedad. Al no ser una cuestión de veracidad, lo que el destinatario puede emitir sobre él es un juicio de gusto, un juicio sobre los distintos modos de plantear el mundo<sup>1</sup>. En relación al arte en tanto metáfora epistemológica, Eco propone que el objeto artístico además de conocer el mundo, produce complementos de este, es decir, genera formas que exhiben leyes autónomas pero que también expresan el modo en que la ciencia y la cultura de una determinada época conciben la realidad. En este sentido, el arte funciona como un entramado que genera existencias inéditas a partir de una determinada (y determinante) cosmovisión (*Obra abierta* 88-89).

La multiplicidad como característica de la posmodernidad se evidencia en la utilización de diversos lenguajes en la creación de la obra. Para enmarcar conceptualmente el análisis del discurso creado a partir de la combinatoria de lenguajes, utilizaremos la perspectiva de Graciela Marotta y su consideración de la obra de cruce en relación a la figura topológica del Nudo Borromeo: "los lenguajes van a intervenir de forma borromea, con una interrelación donde cada uno juega un papel esencial, donde no puede existir el uno sin el otro para concretar el todo. Porque si cortáramos o sacáramos uno de los lenguajes de la obra se desarmaría la misma, porque es

1 Ver la propuesta de Mario Carlon en relación a su concepción del discurso artístico en *Imagen de arte/imagen de información*. Buenos Aires: Atuel, 1994.

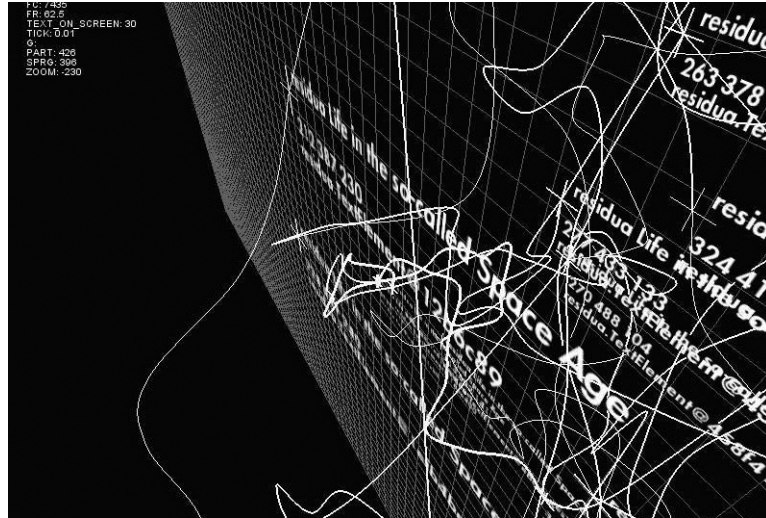
un sistema, porque son tres que conforman una unidad” (27). Los lenguajes que conforman la obra son el visual, el sonoro, el verbal y el corporal. El lenguaje visual se expresa a través de las proyecciones de los mensajes de texto y del cuerpo-imagen en la pantalla, de las búsquedas en la web, del cuerpo de la performer y del programador que están en un espacio recortado que difiere del de los espectadores. El lenguaje corporal se vincula a la serie de movimientos que produce la bailarina en su interacción con el universo virtual. Además, el cuerpo de la performer es duplicado por el avatar que habita la realidad virtual, en una transcodificación que evidencia el paso translingüístico: el cuerpo existe como cuerpo y además como imagen visual digital. A su vez, el lenguaje verbal funciona como disparador a través de los mensajes de texto, siendo el detonante de la acción de los cuerpos (performer y usuarios). Por último, el lenguaje sonoro está imbricado con el verbal, dado que un sintetizador de voz los reproduce oralmente mientras son emitidos en la pantalla. De este modo, verificamos cómo la interrelación y combinación de los distintos lenguajes va a intervenir de forma borromea en un mismo nivel de jerarquía, siendo cada uno de ellos condición necesaria para la constitución y existencia de la obra.

### c) Cronotopos

La utilización de nuevas tecnologías en la producción de objetos artísticos desestabiliza los límites de la corporalidad y amplía sus posibilidades, dado que “permiten manipular, extender, distorcer y deformar la información, así como también la experiencia del cuerpo” (Martínez Pimentel 237). Como señala Kutschat, utilizar el cuerpo humano como interfaz integradora a sistemas computacionales, ha generado renovadas perspectivas de interacción. El uso de ciertas herramientas de software posibilita al cuerpo biológico interactuar con imágenes virtuales y duplicarlo para habitar un espacio-tiempo otro que puede manipular desde su materialidad.

Pensar el espacio involucra cuestiones temporales. Asimismo, reflexionar acerca del tiempo implica espacializarlo, dado que toda decisión espacial afecta los aspectos temporales. En palabras de Mijaíl Bajtín, “los elementos del tiempo se revelan en el espacio, y el espacio es entendido y medido a través del tiempo” (238). En la obra podemos reconocer dos espacios: el real y el virtual, los que se unen mediante el cuerpo en acción de la performer y de los espectadores. El espacio real está construido por hojas en blanco que recubren las paredes. Este vacío es resignificado en el plano virtual por la acción de los espectadores, que al enviar mensajes de texto contaminan el vacío con información. Finalmente, la performer-bailarina habitará el espacio virtual a través de su interacción con la invasión textual. En la propuesta, existe un tiempo cronológico de aproximadamente veinte minutos, y un tiempo de la experiencia, condicionado por la discontinuidad de las sensaciones que transita el espectador. La apertura a una dimensión virtual posibilita que el tiempo uniforme que comparten los sujetos en la vida ordinaria sea remplazado por tiempos múltiples, subjetivos y extraordinarios. El tiempo cronológico y lineal es puesto en crisis por la instauración de una temporalidad dilatada. La experiencia práctica del tiempo cuantificable, medible, del “tiempo para algo”, ese tiempo sin rostro que pasa como un flujo infinito, inalterable, de pronto se detiene. Como plantea Gadamer, el arte nos invita a demorarnos de un modo específico (105). En esa puesta entre paréntesis de lo cotidiano, el





*Residua*. Dirección: Diego Alberti y Fabián Nonino. 2008. Fotografía: José Miguel Carrasco.

tiempo del arte se expande y difiere de la temporalidad habitual: es el tiempo de la pregunta sin respuesta, de los relojes sin agujas, donde los nuevos sentidos ponen en jaque el sentido común, evidenciando que tal vez sea el menos común de los sentidos.

#### d) Cuerpos performáticos: Espectador/ Performer

Toda acción es política y encierra inevitablemente una postura ideológica, “puesto que no hay lecturas inocentes, debemos empezar por confesar de qué lecturas somos culpables” (Grüner 16). En la obra convive aquello que parecía estar escindido, como por ejemplo el envío de mensajes de texto por celular, y la recepción de una obra de arte. Lo banal irrumpe en el espacio artístico, ya que es resignificado a partir de la acción de la performer y de los espectadores. La cotidianidad estalla en fragmentos irreconciliables en ese espacio otro que propone el arte, donde se torna extraño lo habitual, reclamando al espectador realizar determinados procedimientos que le permitan aprehender esa experiencia. Para que el intercambio artístico se produzca es necesario un pacto, dado que además de la voluntad creadora del artista, es indispensable un acto voluntario por parte del espectador, en el que reconozca ese espacio como desgajado del mundo, alterado por el arte. Si ese pacto no se produce, no habría obra, ya que el cuerpo del performer existe desde el momento en el que un observador externo lo mira y lo considera como extraído de la realidad circundante y como portador de una ficción (en el sentido etimológico de la palabra, “algo construido”), una propuesta corporal y conceptual distinta a su propia realidad de referencia. A partir del planteamiento de Jesús González Requena, quien afirma que “lo que pretende el cuerpo que se exhibe es seducir, es decir, atraer –apropiarse– de la mirada deseante del otro” (37), podemos pensar que el performer, en tanto cuerpo-seducidor, solo existe a partir de una mirada-deseante que lo reconozca y lo constituya como tal.

La interactividad se produce en la relación del cuerpo con las interfaces, con el software, enviando y recibiendo información, creando una red y posibilitando la existencia de espacios virtuales paralelos. La conectividad en la cual se halla inmerso el hombre contemporáneo es habitual en su existencia cotidiana, donde automatiza determinadas prácticas y se familiariza con el paralelo virtual de su existencia, con su doble: inmerso en redes sociales como LinkedIn, Facebook, Twitter, Blogs, Messenger, el uso de *e-mails*, el sujeto puede re-configurarse desde la posibilidad de re-crear su identidad, "las nuevas tecnologías son, de hecho, la condición de posibilidad, de esta experiencia inédita de ser" (Cuadra 40).

En la performance, las marcas de género aparecen invisibilizadas por la voluntad de homogeneizar un cuerpo que se proclama sin diferencias. Esto se da a partir de una corporalidad pensada desde la teoría *Cyborg*<sup>2</sup>, que sugiere un nuevo planteamiento acerca del ser a partir de un cuerpo híbrido (biológico y cibernético). Esto provoca un desplazamiento de los parámetros de género, en una instancia superadora, siendo el *Cyborg* transgénero, transhumano e inmortal, dado que se plantea la existencia de lo biológico traducido en un código binario que existe más allá de su mortalidad física. Desde este punto de vista, la teoría es en sí misma una metáfora de salvación a partir de la descarnalización del cuerpo, que suprime todo lo que en él sea materialidad en vistas a conservar solo la información, lo que posibilita la existencia de la transhumanidad: un ser humano trascendental, abstracto, que no necesita de su materialidad biológica sino que existe como pura esencia. En la obra se evidencia un cuerpo que es información y que en el plano digital interactúa con otras informaciones con las que comparte su esencia: el código numérico.

El concepto de performer será definido a partir de la concepción contrapuesta de Patrice Pavis en torno a la diferenciación que establece entre el performer y el actor. Pavis señala que el primero pone en escena su yo mientras que el segundo desempeña el papel de otro ("Puesta en escena..."). Dicha noción será profundizada a partir de la propuesta de Oscar Cornago, que concibe al performer como "una realidad física y sensorial en un aquí y ahora 'reales', capaces de superar la condición ficticia" (26). Cornago hace hincapié en la primacía de lo sensorial y de lo físico en los cuerpos performáticos que cuestionan la tradición teatral, demostrando que el solo hecho de ser y estar puede convertirse en un acto de transgresión.

Desde los años sesenta, los artistas han utilizado sus cuerpos para enfrentar el poder y las normas que él instituye. La realidad física es puesta en acto como una estrategia desestabilizadora de valores y cuestionadora de la normatividad que reglamenta las conductas. Muchos performers han llevado al extremo un concepto tantas veces definido (y a su vez, por su amplitud y riqueza, condenado a la indefinición), proclamando que el performance es una opción existencial, un modo de habitar el mundo. En el caso de *Residua*, la acción vehiculiza una reflexión acerca de una problemática que el ser humano en su accionar habitual naturaliza. Una vez más, el arte posibilita tornar extraño lo familiar, descontextualizando determinado aspecto de la realidad circundante y recontextualizándolo con el objetivo de suspender su sentido utilitario y de proponer resignificaciones a partir de su lenguaje metafórico-metonímico.

2 En *Ontología Cyborg*, Teresa Aguilar García plantea la idea del cuerpo textual, que al ser pensado como información supera la mortalidad de la carne, planteando un más allá de lo físico que homogeneiza las particularidades de los cuerpos anulando sus diferencias: en la filosofía Cyborg todo es información.



Desde el punto de vista metodológico, enmarcamos el análisis a partir de las propuestas de Patrice Pavis en *El análisis de los espectáculos* y su reflexión en torno a la idea de materialidad. Pavis considera que el espectador se sumerge en la experiencia estética y en el acontecimiento material, saborea como diría Hans-Thies Lehmann el *erotismo del proceso teatral*. Ya Grotowski señalaba a partir de un concepto sustractivo de teatro que,

eliminando gradualmente lo que se demostraba como superfluo, encontramos que el teatro puede existir sin maquillaje, sin vestuarios especiales, sin escenografía, sin un espacio separado para la representación (escenario), sin iluminación, sin efectos de sonido, etc. No puede existir sin la relación actor-espectador en la que se establece la comunicación perceptual, directa y "viva". (13)

En la díada fundante del hecho teatral, el concepto de materialidad es central, ya que el vínculo entre cuerpo escénico y receptor se basa ante todo en lo sensorial, que es posibilitado como efecto a partir de lo material.

Este concepto se vinculará con la problematización planteada por Arthur Danto en *La Transfiguración del lugar común*. ¿Qué es un lugar común? El lugar común es entendido en este caso como lo similar que habita espacios diversos. El lugar común se vincula con la fatalidad, aquello inevitable a partir de lo cual puede producirse lo diferente. El teatro es en sí mismo pura potencialidad y límite. En ese juego de disolución, transgresión y reestructuración de los límites, el lugar común que atraviesa ineluctablemente al hecho teatral es el indisoluble vínculo entre el actor y el espectador: sin un actor que accione y un espectador que sea testigo de ese accionar no habría teatro. Danto da cuenta de que el placer se basa en una diferencia que el espectador debe poder estructurar lógicamente:

Narciso se enamora de lo que cree ver en el agua: un bello muchacho. Es posible conjeturar que Narciso creyera que hay dos clases de muchachos, los que viven en el agua y los que, como él mismo, viven en el aire. . . . Si Narciso hubiera atinado a alcanzar la idea del reflejo. . . habría pensado: los muchacho-reflejo, no son muchachos, sino meros simulacros de muchacho. (41)

La mirada del espectador es puesta en jaque por un cuerpo que no es solo un simulacro y la idea de reflejo estalla en fragmentos irreconciliables: entonces ya no existe lo real y el simulacro, ya no hay ficción y realidad. El espectador se convierte entonces en Narciso por esa incertidumbre. Su tarea será alimentar su mirada con herramientas conceptuales que le permitan (re)pensar lo (re)presentado.

El autor sugiere además que el placer se fundamenta en una necesaria frontera que la mirada debe estructurar, siendo accesible a quienes poseen un concepto de la realidad que puedan contrastar con la ficción. Pero, ¿y si la frontera se diluye? ¿Qué pasa cuando el muro se derrumba? Esa distancia que evitaba la tentación de intervenir activamente en las acciones situadas en el espacio escénico se vinculaba con la interiorización de las convenciones teatrales: "saber que está ocurriendo en un teatro basta para que nos demos cuenta de que no está sucediendo de verdad" (Danto 51) ¿Qué sucede cuando las certezas tambalean? ¿Cuándo la acción teatral involucra al espectador por entero y lo incita a intervenir? ¿A qué aferrarnos si se torna insostenible la dicotomía realidad/ ficción? La propuesta escénica es radical e incita

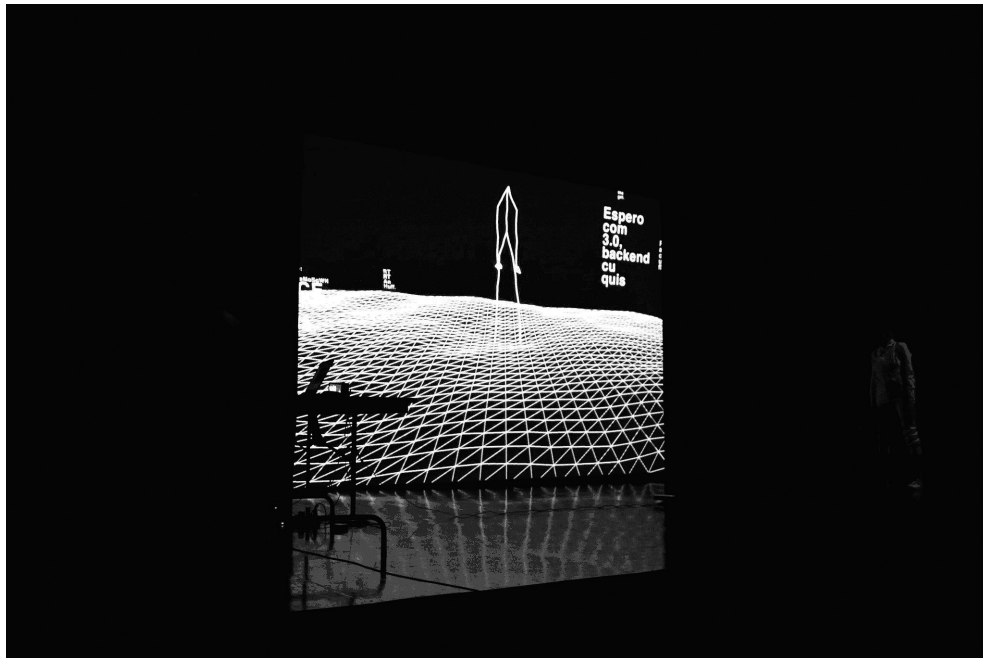
al espectador a formularse la pregunta existencial: ¿qué es realidad y qué es información? No encontrará respuesta ante ese cuerpo que excede el planteo racional, que se evidencia en toda su materialidad, toda su potencialidad y todo su límite. El performer, al igual que Dionisos, es aparición y apariencia, ser y estar. Su cuerpo está necesariamente atravesado por la noción de caos propuesta por Gilles Deleuze y Félix Guattari en *¿Qué es la Filosofía?* El cuerpo del performer es caos, espacio de la virtualidad en tanto velocidad infinita de aparición y desaparición, de configuración y re-configuración a partir de la actualización de un potencial (135).

En *Lector in fabula* Umberto Eco propone considerar el texto como una cadena de artificios expresivos que el destinatario debe actualizar (74). *Residua* podría ser pensada como pura actualización, dado que no existe un texto con existencia previa al momento de su realización. En este tipo de propuestas interactivas ya no es posible hablar de espectador ni de receptor, sino que es acertado utilizar la palabra usuario o interactor, ya que el sentido se construye a partir de la acción y la obra necesita de esa participación para configurarse. Como explica Claudia Giannetti, el interactor se convierte en coautor de la obra, en tanto que el artista deviene meta-autor (95). La performance posee una estructura abierta que se modifica en relación a las construcciones efímeras de cada interactor, distanciándose del modelo de estructura definida y acabada de la obra de arte tradicional. Esto propone un nuevo ejercicio en torno a la idea de desmaterialización como consecuencia inevitable de la virtualidad. Los interactores intervienen activamente en la acción modificándola, visibilizando la situación pragmática de la comunicación escénica que pone de manifiesto la inestabilidad, apertura, inmediatez e instantaneidad de la experiencia sensorial de los cuerpos, “la liberación será la del cuerpo o no será” (Pavis, “Puesta en escena” 8).

## Re-definiciones

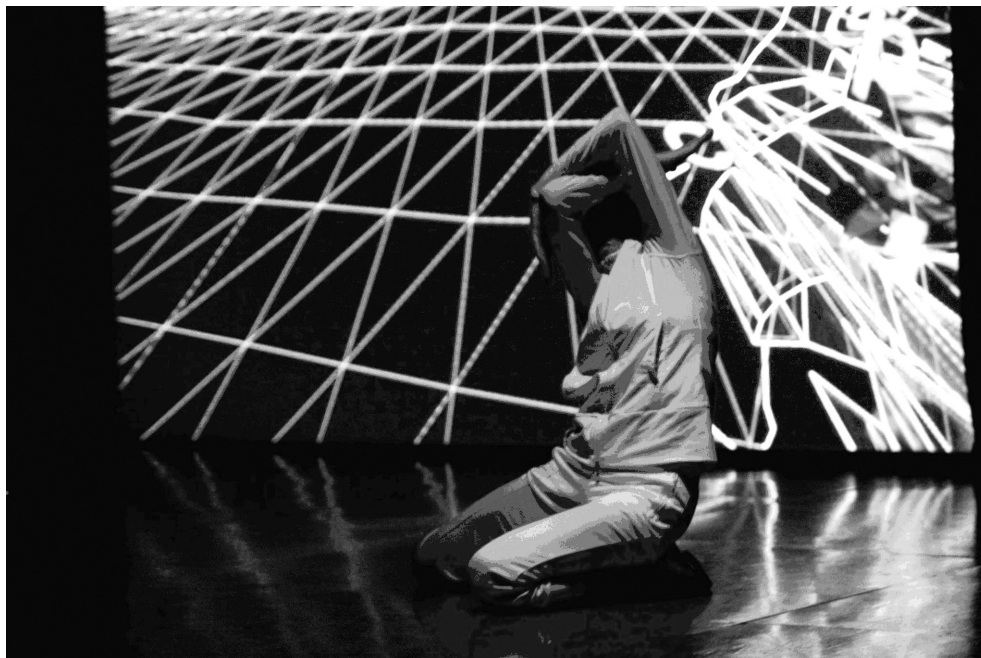
Pensar el cuerpo como interfaz, supone concebirlo en tanto dispositivo capaz de adaptar dos o más sistemas que no podrían comunicarse directamente, es decir, que la interfaz actúa como un mediador –traductor que posibilita que ambos sistemas se relacionen–. En sí misma, la interfaz es una superficie de contacto, que está determinada por la cualidad de interacción entre un ser humano y un sistema. En el caso de *Residua*, el cuerpo funciona como interfaz al relacionarse con un software a partir de un uso cualitativamente diferente en la operación de una máquina, dado que el vínculo se establece a partir de un lenguaje que es configurado y explorado a partir de la acción. A partir de este tipo de interacciones, el cuerpo se ha convertido en híbrido dada su constitución: es texto, máquina, cuerpo y metáfora. Debido a la incisión en la carne de las nuevas tecnologías, su ontología ha sufrido un cambio radical. El tecnocuerpo se sumerge en territorios digitales habitando el ciberespacio, entonces la alternancia entre realidad-fantasma, vigilia-sueño, se superpone en experiencias inéditas de una realidad que se multiplica al infinito. Los seres humanos de la era hipertecnológica serán capaces de conquistar un nuevo sentido de la realidad y de la existencia, donde la virtualidad dé cuenta de la incesante mutabilidad y de su inevitable expansión.

Abrir una reflexión acerca del cuerpo implica considerar la diversidad de discursos que lo atraviesan y configuran. Las diferentes concepciones que se elaboran en torno al “cuerpo, como símbolo del que se vale una sociedad para hablar de sus fantasmas” (Bernard 189), revelan cons-



*Residua*. Dirección: Diego Alberti y Fabián Nonino. 2008. Fotografía: José Miguel Carrasco.

trucciones a imagen y semejanza de una determinada manera de pensar y concebir al hombre y su lugar en el mundo. En esta obra, el análisis del cuerpo evidencia dos fenómenos claves que ya han sido estudiados: la interactividad y la digitalización que posibilita su duplicación virtual. Pero al ser un fenómeno tan complejo, es posible además establecer otros dos ejes de análisis: la mundialización y la intertextualidad. Entendemos el primer concepto propuesto a partir de la reflexión teórica de Augusto Pérez Lindo, que sugiere que el proceso de mundialización en el que estamos inmersos ha potenciado el impacto de los medios de comunicación sobre los individuos creando un nuevo espacio cultural que homogeneiza al mismo tiempo que divide a los actores sociales (18-19). En este territorio social-cultural “mundializado” es donde el cuerpo deviene, es decir, cambia continuamente con la modificación de las relaciones sociales. Otro concepto íntimamente vinculado al fenómeno de la mundialización es la intertextualidad que plantea que todo texto se construye como un mosaico de citas. Un texto es, por ende, absorción y transformación de otros textos. Este procedimiento plantea un desplazamiento desde una lectura lineal, a la incursión en miradas oblicuas que atraviesen el texto en lugar de recorrerlo. La fragmentación que genera la intertextualidad obliga al espectador a completar los espacios vacíos, descifrar la información oculta, establecer relaciones y construir rompecabezas para fabricar sentido, unidad y coherencia en las obras. Todo este movimiento redimensiona y resignifica el relato mediante la propuesta de un universo multidireccional. El espectador debe poner en funcionamiento una sensibilidad estética que opere fragmentariamente, que pueda trasladarse, creando nuevas significaciones. El cuerpo en el teatro contemporáneo encarna esta problemática, al poner en escena un cuerpo que se transforma y configura a partir de un entramado de diversos textos previos que le posibilitan colocarse en un lugar indescifrable.



*Residua*. Dirección: Diego Alberti y Fabián Nonino. 2008. Fotografía: José Miguel Carrasco.

Habitado por infinitos discursos que se muestran para hundirse nuevamente en aguas oscuras, el *cuerpo-problema* del teatro actual es un enigma a resolver: es inquietante, por lo que debe ser estudiado en toda su complejidad. Lo desconocido asusta y sacude las cómodas certezas conceptuales, ese cuerpo nuevo nos obliga a repensar viejas teorías en vistas a entender prácticas teatrales que ponen en evidencia la inutilidad de algunos preceptos. Sin embargo, ello no debe arrojarnos a una parálisis intelectual. Por el contrario, debería incitarnos una y otra vez a indagar en los vaivenes intelectuales de la historia del pensamiento para construir un diálogo entre conceptos que estimulen la apertura de la reflexión en relación al estudio del rol que ocupa el cuerpo en la práctica teatral contemporánea.

Como mencionamos anteriormente, la obra propone distintos vectores de análisis que podrían ser planteados como díadas de ejes temáticos contrapuestos: cuerpo material/ cuerpo inmaterial, cuerpo real/ cuerpo virtual, caos/ cosmos, vacío espacial/ contaminación informacional, entre otros. La estructura circular de *Residua* supone tres momentos: vacío – caos – cosmos. Esta tríada podría ser pensada como una metáfora de todo proceso creador que implica una resignificación, lo cual exige vaciamiento. El vacío es lo que queda luego de la ruptura entre significante y significado, produciendo desequilibrio y confusión como requisito para el acceso a nuevos significados. Ese momento inicial genera angustia, ya que remite a la idea de caos. La identidad entonces resulta amenazada en esa puesta en riesgo del universo de representaciones ya constituidas, universo significante sobre el cual el sujeto se ha construido. Al abrir las puertas de caminos no transitados, irrumpe lo desconocido, lo informe, la ambigüedad y el sinsentido. El abandono de respuestas preconcebidas y la formulación de nuevas preguntas propone al sujeto un mundo que deberá ser descubierto a partir de la interrogante como única guía, dado que el proceso creador implica

la aventura de internarse en lo desconocido animándose a perder el rumbo. Esta relación entre orden-caos-vacío-nuevo orden es clave para pensar su vinculación con la idea de límite -la ley-, entendida no como aquello que impide, sino como aquello que habilita un nuevo juego de tensiones en la producción de lo nuevo y la afirmación del sujeto que deviene autor.

En la obra se actualiza el problema de la sobre-información, poniendo en escena la saturación que padece el cuerpo contemporáneo al ser expuesto a innumerables estímulos y datos que ingresan sin poder ser apenas procesados. En este sentido, Álvaro Cuadra analiza la noción de shock como la imposibilidad del espectador de apropiarse de un presente que se expande (6). En nuestra era hiperindustrializada se modifican notablemente nuestros regímenes de significación. Asimismo, se transforma radicalmente la constitución de la subjetividad, que en tanto entramado de posibilidades de ser, reclama una incesante *autopoiesis*, caracterizada por su creatividad procesual y por su apertura a la multiplicidad. El uso de nuevas tecnologías produce un desplazamiento en los hábitos perceptuales, proponiendo al espectador una *recepción en la dispersión* (Benjamin 55). Mientras en el arte tradicional aquello que el espectador contemplaba había sido construido en otro tiempo y en otro espacio, en este tipo de propuestas contemporáneas la idea de shock potencia la existencia de la obra en tanto objeto efímero, provocando una yuxtaposición de vectores temporales diferentes a partir de la superposición del tiempo de la construcción y el de la expectación.

A lo largo de la performance, se muestra cómo el vacío, rápidamente, y por la acción del hombre, deviene caos. Pero, además, se revela que la organización de un cosmos también depende del accionar humano. La estructura cíclica denuncia el eterno movimiento al cual está condenado el sujeto histórico, un vaivén que lo lleva del caos al cosmos, ubicando en el centro su acción como motor del cambio. *Residua* plantea la necesidad de proponer una mirada sobre el caos que seleccione, que sistematice el flujo de información. Tal como plantea Lev Manovich, a propósito del rol del destinatario en su interacción con los nuevos medios, el espectador deberá asumir que "efectuar una elección comporta una responsabilidad moral. Al traspasar dichas elecciones al usuario, el autor le traspasa también la responsabilidad de representar el mundo y a la condición humana" (17).

### Obras citadas

- Aguilar García, Teresa. *Ontología Cyborg: El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona: Gedisa, 2008. Impreso.
- Bajtín, Mijaíl. *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus, 1989. Impreso.
- Benjamin, Walter. "La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica". *Discursos Interrumpidos*. Madrid: Taurus, 1973. 17-59. Impreso.
- Bernard, Michel. *El cuerpo: un fenómeno ambivalente*. Buenos Aires: Paidós, 1980. Impreso.
- Cornago Bernal, Oscar. "Cultura y performatividad; la puesta en escena del proceso". *Revista Gestos* 38 (2004): 13-34. Impreso.
- Cuadra, Álvaro. "La obra de arte en la época de la hiperreproductibilidad digital". *Temas de Comunicación* 15 (2007): 133-154. Impreso.
- Danto, Arthur. *La transfiguración del lugar común*. Buenos Aires: Paidós, 2002. Impreso.

- Deleuze, Gilles y Félix Guattari. *¿Qué es la filosofía?* Madrid: Nacional, 2002. Impreso.
- Desgoutte, Jean Paul. *DeSignis. Iconismo. El sentido de las imágenes*. Barcelona: Ed. Gedisa, 2003. Impreso.
- Eco, Umberto. *Obra Abierta*. Buenos Aires: Planeta-Agostini, 1992. Impreso.
- . *Lector in fabula. La cooperación interpretativa del texto narrativo*. Barcelona: Lumen, 1993. Impreso.
- Févre, Fermín. *La postmodernidad en el arte*. Buenos Aires: Lexicus, 1988. Impreso.
- Gadamer, Hans-Georg. *La actualidad de lo bello*. Buenos Aires: Paidós, 2008. Impreso.
- Giannetti, Claudia. "Estéticas de la simulación como endoestética". *Estética, Ciencia y Tecnología. Creaciones Electrónicas y numéricas*. Comp. Iliana Hernández García. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana, 2005. 85-98. Impreso.
- González Requena, Jesús. *Introducción a una teoría del espectáculo*. Telos 4 (1985): 35-44. Impreso.
- Glusberg, G. *El arte de la performance*. Buenos Aires: Arte Gaglianone, 1986. Impreso.
- Grotowski, Jerzy. *Hacia un teatro pobre*. Argentina: SXXI Editores, 2008. Impreso.
- Grüner, Eduardo. Prólogo. "Foucault: una política de la interpretación". *Nietzsche, Marx y Freud*. Michel Foucault. 9-28. Impreso.
- Kutschat Hanns, Daniela. "Cuerpo-tecnología: una cuestión de interfaz". *Estética, Ciencia y Tecnología. Creaciones electrónicas y numéricas*. Comp. Iliana Hernandez García. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana. 2005. 194-201. Impreso.
- Maldonado, Tomás. *Lo real y lo virtual*. Barcelona: Gedisa, 1994. Impreso.
- Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós, 2006. Impreso.
- Marotta, Graciela. *Lenguajes Artísticos Combinados. Problemas y conceptos del Arte en cruce*. Buenos Aires: Instituto Universitario Nacional del Arte (IUNA), Depto. Artes Visuales, Posgrado en Lenguajes Artísticos Combinados, 2005. Impreso.
- Martinez Pimentel, Ludmila Cecilina. *El cuerpo híbrido en la danza. Transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. Análisis teórico y propuestas experimentales*. Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Valencia, 2008. Recurso electrónico. 10 Ago. 2013.
- Pavis, Patrice, "Puesta en escena, performance: ¿cuál es la diferencia?". *Telón de fondo* 7 (2008): 1-37. Recurso electrónico. 9 Jun. 2013.
- . *Diccionario del teatro: dramaturgia, estética, semiología*, Buenos Aires: Paidós, 2005. Impreso.
- . *El análisis de los espectáculos*, Barcelona: Paidós, 2000. Impreso.
- Pérez Lindo, Augusto. *Mutaciones: Escenarios y Filosofías del cambio de mundo*. Buenos Aires: Biblos, 1995. Impreso.
- Schechner, Richard. *Performance, teoría y prácticas interculturales*. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2000. Impreso.
- Taylor, Diana. *Performance*. Buenos Aires: Asunto Impreso, 2012. Impreso.

Fecha de recepción: 10 de junio de 2013  
 Fecha de aceptación: 12 de agosto de 2013