

# Arte y Tecnología: Cuerpo, teatro y virtualidad

Anabel Edith Paoletta<sup>12</sup>

[apaoletta@arte.unicen.edu.ar](mailto:apaoletta@arte.unicen.edu.ar)

TECC- Facultad de Arte- UNICEN

Docente- investigadora

## RESUMEN

La incorporación de los recursos electrónicos y digitales en puestas en escena provocó una innovación y reorganización de los elementos que la constituyen. En este trabajo seleccionamos al componente fundamental de esta: el cuerpo del actor, donde se analizarán las diferentes definiciones que surgen de la interacción entre el cuerpo y algunos aspectos del desarrollo tecnológico que median la escena, con el propósito de interpretar el tipo de configuración que posee el cuerpo virtual al materializarse en la realidad teatral

## PALABRAS CLAVE

Cuerpo del actor- cuerpo virtual- ciborg

## ABSTRACT

Integrating technological resources into staging of theater plays has resulted in innovation and reorganization of staging elements. This paper focuses on a fundamental component: the actor's body. We analyze the different definitions that arise from the interaction between the body and technology on stage, in order to interpret the configuration of the virtual body that materializes in the theatrical reality.

---

<sup>2</sup> Anabel Paoletta es actriz, directora y Licenciada en Teatro de la Facultad de Arte. UNCPBA. Estudios de Post-Grado: Doctorado en Artes. Universidad Nacional de Córdoba Docente Investigadora de la UNCPBA. Es integrante del TECC (Centro de Estudios de Teatro y Consumos Culturales) Ha participado en Jornadas y Congresos de carácter Nacional e Internacional publicando sus trabajo en la Revista Anuario La Escalera de la Facultad de Arte, en la Revista teatral El Peldaño del Departamento de Teatro de la Facultad de Arte, en el Libro digital: “Ensayos sobre Arte, Comunicación y Políticas culturales” del Departamento de Historia y Teoría Teatral de la Facultad de Arte.

**KEY WORDS**

Actors body- virtually body- cyborg

## Arte y Tecnología: Cuerpo, teatro y virtualidad

La producción artística contemporánea se encuentra atravesada por los nuevos modos de apropiación de la cultura, por su reposicionamiento respecto de la historia del arte y de su vinculación con la producción global. Es por este contexto, eminentemente abierto al dialogo con modelos internacionales que se genera una ruptura e innovación, dando lugar a una reorganización constitutiva en un cambio de paradigma que tiene como finalidad renovar las concepciones filosóficas y estéticas del arte escénico.

Se ha seleccionado como objeto de estudio el cuerpo del actor, donde se analizará la interacción entre el cuerpo y algunos aspectos del desarrollo tecnológico que median la escena, a través de algunos aportes de investigadores/as y artistas que han estudiado los diversos cruces entre arte y tecnología, con énfasis en las artes escénicas. Con el propósito de interpretar el tipo de configuración que posee el cuerpo virtual al materializarse en la realidad teatral.

Roy Ascott afirma:

*(...) Estamos siendo absorbidos por un nuevo cuerpo, un nuevo conocimiento y un nuevo sentido, de cómo podríamos vivir en un inter espacio entre el mundo virtual y el real. (Cilleruelo Gutiérrez; 2000: 140)*

Bajo estas consideraciones existen supuestos donde se afirma que las «nuevas» formas de percibir y de pensar el mundo han inspirado a los artistas a producir performances que muestran dichas maneras de ser y de ver el mundo, generalmente la transformación de la apreciación sobre los aspectos de la realidad circundante resulta de la influencia de los desarrollos tecnológicos y la implementación de los medios electrónicos en la vida cotidiana de las sociedades; Dicha incorporación de los medios electrónicos al hecho teatral supone en muchos casos una modificación en el lenguaje y por lo tanto en la producción, configurando así, en ocasiones lo que conocemos como modelo de híbrido, donde reconocemos algunos aspectos fragmentados que se yuxtaponen con retazos de otras características y configuran así un todo diferente.

Un híbrido, además puede denominar a los cuerpos tecnologizados, entendiendo que son cuerpos cuya existencia depende en parte de la prótesis que le garantiza un

correcto funcionamiento. Así los cuerpos tecnologizados son, para Donna Haraway (1991) una mutabilidad, pues propone concebir tanto el desarrollo tecnológico como la adaptación e interacción con el cuerpo humano como una extensión del propio ser humano, ya que es su creador.

Es por ello que afirma: *Todos somos unos cyborgs u organismos cibernéticos* (Haraway; 1995: 125). Un cyborg, para Haraway (1984:3), es *un ser no atado a ninguna dependencia, un hombre en el espacio* que no tiene una historia de origen sino que ha sido creado por el ser humano y que depende en parte de la existencia del mismo ser que lo creó; puede habitar el mundo físico-social y el mundo virtual, en este último sentido hace hincapié en la existencia del cyborg como ser transgresor, asexuado y sin ideas existencialistas, cito: *aparece mitificado precisamente donde la frontera entre lo animal y lo humano es transgredida* (Haraway;1984:5).

El Cyborg supone finalizar con la concepción dualista en los distintos elementos de la sociedad, desde lo femenino/masculino, hombre/máquina hasta lo físico/ no físico, denotando la presencia de una ambigüedad en la delimitación de la imagen del cuerpo del actor en la realidad virtual: como física con un *cuerpo históricamente constituido* y no física con una composición *etérea* del cuerpo al estar presente de manera virtual, es decir que dicha presencia es avalada con una representación de la imagen del cuerpo presente; Esta idea facilita la contingencia de superar el dualismo desde donde se concibió el mundo circundante como parámetro clasificador. Supone entonces adoptar un nuevo lenguaje que abarca la realidad social, corporal e imaginativa:

*Mente, cuerpo y herramienta se encuentran en términos muy íntimos.* (Haraway; 1984: 20)

Las herramientas que permiten materializar los elementos imaginativos y fusionarlos con lo corpóreo son las tecnologías desarrolladas para generar mayor velocidad en las redes de comunicación y las tecnologías desarrolladas para producir mayor información sobre el campo biológico, ambas intentan traducir las características de los elementos existentes, en este caso lo ejemplificamos con la representación del espacio y el cuerpo en un sistema de código binario.

Al respecto, recuperaremos la explicación que Gustavo Blázquez elabora sobre la concepción matemática del espacio, cuando se refiere a generar la ilusión de

profundidad en un plano a través de la implementación del sistema de perspectiva lineal, donde el 0 representaba la ausencia; mientras que en este sistema de código binario *el 0 ya no representa nada sino que es la contrapartida de 1* (Blázquez; 2005:4). De este modo se formula, se imagina una nueva manera de representar el complejo mundo circundante, sin desechar la visión cartesiana que caracteriza a la realidad social en la que habita el cuerpo carnal del hombre, se presume que el punto de conexión con el mundo codificado de la virtualidad está garantizado por la *Interfaz, entendida como la simbiosis hombre-máquina, es el punto de encuentro entre dos organismos de diferente naturaleza.* (Cilleruelo Gutiérrez; 2000:165) ya que uno ha sido creado por el hombre como un elemento artificial y el otro ha evolucionado y es orgánico.

Es interesante y oportuno aclarar que Haraway concibe la creación de esta codificación como *un lenguaje común en el que toda resistencia a un control instrumental desaparece y toda heterogeneidad puede ser desmontada, montada de nuevo, invertida o intercambiada.* (Haraway; 1984:19)

Bajo las normativas de la sistematización, todo ser u objeto existente puede ser completamente controlado, lo cual implica su total manipulación modificando las cualidades externas en términos de apariencia, como también su ubicación y durabilidad en un espacio determinado. En consecuencia puede decirse que un cyborg es un fragmento del ser, ya que ha sido desmontado al proyectarse en imagen y vuelto a montar en la construcción del imaginario colectivo, aunque no es el ser en sí mismo, con toda su complejidad real y actual.

Louise Lepage también adopta la denominación “cyborg” y lo describe como un posthumano, es decir, como un ser de materialismo ontológico que contiene los conceptos de corporeidad, de idealismo, de sujeto individual y sujeto colectivo, habitando un sistema de relaciones del plano cognitivo que lo hace transgredir la condición de humanidad que linda con el mundo zoológico. Lepage se inspira en la teoría propuesta por Hayles, quien parte de la idea de disociación cuerpo-mente para describir los supuestos que definen al posthumano: en primer lugar considera el material no biológico que lo conforma como parte esencial, en segundo lugar se considera el conocimiento como una parte del todo, en tercer momento se considera al cuerpo como la primer prótesis que los humanos aprendemos a manipular y que esa experiencia nos lleva a procesos vividos antes de nacer, y cuarto que el posthumano se puede articular perfectamente con las máquinas inteligentes. (Hayles, 1999: 2-3)

El tercer supuesto que propone Hayles abraza la idea de prótesis como receptáculo del ser, perpetuando la idea de dualidad cuerpo-alma que en este caso se piensa como cuerpo-ser, entendiendo al ser como un sujeto complejo que contiene la faceta mental, la psicológica, la espiritual y que ocupa el cuerpo físico en la realidad actual. Dicha consideración sobre la existencia del Ser como una unidad en si misma le brinda la posibilidad de imaginarlo ocupando otro tipo de prótesis, es decir un cuerpo de características diferentes. Cuando se requiera habitar la realidad virtual, llamaremos a la prótesis cuerpo virtual, en este estudio nos ocuparemos de analizar el tipo de relación que se establece entre la existencia del ser en el cuerpo actual y la coexistencia en la realidad virtual, pues disentimos con la teoría de Hayles que toma Lepage ya que creemos que no es admisible prescindir del cuerpo físico.

Respecto de la cohabitación del cuerpo físico y el cuerpo virtual, Cilleruelo Gutiérrez afirma que el cuerpo en el ciberespacio carece de identidad, porque es compuesto por códigos genéticos que permiten la construcción y deconstrucción de la imagen mencionada; Sin embargo una de las conclusiones a las que Blázquez arriba consiste en entender cómo las redefiniciones mencionadas en párrafos anteriores implican un cambio en nuestra propia representación:

*La identidad, como realidad única, ya no puede considerarse como un producto sui generis sino como una recombinatoria creativa de elementos ya existente dotada de un poder performativo*  
(Blázquez; 2005:4)

Proponemos pensar en el caso de la Teleperformance, donde interactúan en un mismo espacio geográfico actores físicamente presentes con otros actores ubicados en espacios geográficos lejanos y que se hacen virtualmente presentes. Focalizaremos la atención en la imagen virtual del cuerpo del actor, que por ser transmitida en vivo y casi al instante es percibida con las mismas cualidades que se observan en el espacio real, es decir tiene una tridimensionalidad que da la apariencia de volumen, y está dotada de todas las posibilidades de movimiento y emoción que el actor produce durante la acción. Vale decir que la virtualidad corporal funciona como una prolongación del cuerpo físico, por lo tanto se corresponden las señales y el mecanismo de comportamiento

(movimiento y emoción) que nos permiten su identificación como “similar” al cuerpo del actor.

Hasta el momento no se ha realizado una distinción entre la identidad del cuerpo del actor y su imagen digital, pero es evidente que en esencia tienen una conformación diferente ya que ocupan espacios con particularidades incompatibles, tal es el caso por ejemplo, de la delimitación del cuerpo, ya que 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 ancho, 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; al no poder utilizar los mismos parámetros en el espacio virtual, porque se conforma de una manera diferente que estudiaremos más adelante, suponemos que el cuerpo real pierde su límite tal como lo identificamos en la realidad actual y pasa a formar parte de otro espacio codificado en constante renovación; tal como lo dice Lucía Santaella en “Figuracoes do corpo biológico ao virtual”

*“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 permeável, cujas formas e estruturas se tornaram voláteis” (Santaella; 2007:2)*

Ese cuerpo virtual es identificado porque se percibe virtualmente como el actual, pero con la capacidad de ser flexible y permeable a cambios de apariencia y traslaciones repentinas que son humanamente imposibles en el espacio actual; hablando en términos técnicos esa imagen del cuerpo del actor es reconocida como un código más dentro la red que compone el espacio virtual.

Otra cualidad por la que se diferencia la identidad corporal del actor en la realidad virtual es la relación con la máquina que provee la posibilidad de cambiar de estado e ingresar al ciberespacio, donde la corporeidad tal como la conocemos en la actualidad sufre una simbiosis para ingresar en una virtualidad perceptible al ser humano. Tomamos como inspiración para reflexionar sobre esta cuestión las lecturas de Donna Haraway en *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, donde

habla de la Interfaz entendida como la simbiosis hombre-máquina, siendo el punto de encuentro entre dos organismos de diferente naturaleza (la biológica y el código matemático).

La imagen virtual del actor requiere de un cuerpo de actor en tiempo y espacio actual que le de existencia mediante la codificación de su imagen corporal, en tanto que se produce una descorporización al codificar dicha imagen del cuerpo, para luego ser recorporizado en el espacio virtual y percibirlo como la extensión de ese cuerpo real. El pasaje del estado real al virtual se produce como ya dijimos, por una simbiosis entre el cuerpo del actor y la máquina que codifica su imagen y la recompone en un espacio con diferentes leyes, estas figuras físicas del espacio virtual se denominan Avatares: son los que dependen de la existencia del cuerpo físico y del accionar del actor sobre ellos y sobre el mundo virtual.

Concluiremos en afirmar que la nueva realidad mediada tecnológicamente y denominada virtual está compuesta por la transducción de los elementos codificados que componen el mundo actual. Para habitar este nuevo universo la idea de “cuerpo del actor” se modifica cualitativamente hasta convertirse en un ente antes inexistente, percibido como una imagen de apariencia similar que vive en la realidad virtual y que se transforma de modo aleatorio. Y aun así es absolutamente dependiente del cuerpo del actor presente en la escena teatral.



## **BIBLIOGRAFIA**

Blázquez Gustavo. *Cyborg Power. Cuerpo, técnica y producciones artísticas: Los cyborgs en la pantalla.*

Cilleruelo Gutiérrez. Lourdes. *Arte de internet: Génesis y definición de un nuevo soporte artístico.* 2000

Haraway Donna. *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza.* Traducido por Manuel Talens. Cátedra. Madrid. 1995

Lepage, Louise. *Posthuman Perspectives and Postdramatic Theatre: the Theory and Practice of Hybrid Ontology in Katie Mitchell's The Waves.* Revista de estudios culturales de la Universitat Jaume I. Cultura, lenguaje y representación ISSN 1697-7750 VOL.VI 2008

Santaella, Lucia. *Figuracoes do corpo biológico ao virtual en Linguagens líquidas na era da mobilidade.* Paulus. São Paulo.2007