

HACIA UN *TEATRO DE CYBORGS*

Artes escénicas, tecnología/s y subjetividad/es

Córdoba-Argentina (1997-2007)

Valeria Cotaimich

*Docente-investigadora en Artes y Ciencias Sociales
 Coordinadora Espacio de Artes, Performance y Subjetividad/es.
 Facultad de Psicología / Dpto de Cine y Tv de la Fac. de Filosofía y Humanidades
 Universidad Nacional de Córdoba -Argentina.*

Abstract

This article presents a series of reflections as regards the performative incidence of the technological development in the configuration of the contemporary subjectivity/ies in the context of postindustrial capitalism. This is done through a qualitative analysis of the political and poetical transformation of the “*hacer teatral*” in Córdoba-Argentina, in the last decade. Contributions from Theatreology, Performance Studies, Psychoanalysis and other approaches that inquire into the relation between technology/ies and art/s are retaken in a theoretical and methodological manner. Certain effects of the use of numerical technology in several areas are described, such as dramaturgy, scenic production and “*gestión cultural*”, proposing to replace the categories of *virtual theatre* and *technological theatre* with *cyborgs theatre* to shed light on the diversity and glocal nature of these events.

Resumen

Este artículo presenta una serie de reflexiones respecto a la incidencia performativa del desarrollo tecnológico en la configuración de las subjetividad/es contemporáneas, en el contexto del capitalismo postindustrial, a través de un análisis cualitativo en torno al proceso de transformación política y poética

del *teatro independiente* en Córdoba-Argentina en la última década. Teórica y metodológicamente se retoman aportes de la Teatrología, los Estudios de la Performance, el Psicoanálisis y otros abordajes que indagan la relación entre tecnología/s y arte/s. Se describen ciertos efectos del uso de tecnologías numéricas en diversas áreas: dramaturgia, producción escénica y gestión cultural, proponiendo reemplazar las categorías *teatro virtual* y *teatro tecnológico* por *teatro de cyborgs* a los fines de dar cuenta de la diversidad y el carácter glocal de estos acontecimientos.

Key Words

Scenic arts, performativity, subjectivity/ies technology/ies, *cyborgs's theatre*, glocal, “gestión cultural”.

Palabras clave

Artes escénicas, performatividad, tecnología/s, subjetividad/es, *teatro de cyborgs*, glocal, gestión cultural

Introducción

“El género cyborg es una posibilidad local que cumple una venganza global. No existe impulso en los cyborgs para producir una teoría total, pero sí una experiencia íntima de las fronteras, de su construcción y de su deconstrucción. Existe un sistema de mitos a la espera de ser un lenguaje político que sirva de semilla a una forma de mirar la ciencia y la tecnología y que amenaza a la informática de la dominación, para actuar poderosamente” Donna Haraway (1991)

Este trabajo presenta una serie de reflexiones vinculadas con una investigación¹ dirigida a indagar los modos en que se configuran performativamente las subjetividades contemporáneas a través del de análisis de un caso: el proceso de transformación poética y política del *teatro independiente* en Córdoba-Argentina, en el período comprendido entre los años 1997 y 2007. Proceso para el cuál el desarrollo tecnológico cumplió un papel sustancial.

Se ha procurado realizar un análisis de-constructivo del carácter performativo de una serie de prácticas sociales vinculadas a determinadas performances culturales focalizando en los modos de decir/se, mostrar/se y hacer/se que los sujetos ponen en juego en sus interacciones cotidianas.

El escrito se organiza en dos apartados²: el primero orientado a reflexionar en torno a la relación entre las arte/s y las tecnología/s y su incidencia performativa en la configuración de las subjetividad/es en el contexto del capitalismo postindustrial, el según se dirige a presentar sintéticamente el análisis de un caso: el proceso de transformación del *hacer teatral independiente*³ en Córdoba, vinculado con el

¹ Esta investigación se corresponde con la tesis doctoral a cargo de Valeria Cotaimich, cuyo proyecto ha sido becado por la Secretaría de Ciencia y Técnica de la Universidad Nacional de Córdoba- Argentina (2006-2007) y por Agencia Córdoba-Ciencia del Gobierno de la Provincia de Córdoba (2004-2005) y ha recibido un premio por parte de la Agencia Córdoba Cultura de dicha instancia gubernamental (2004).

² La desigual organización de estos apartados es intencional y responde a necesidades lógicas, en tanto el carácter de la primer parte, más reflexivo difiere de la segunda, que solo implica un paneo general respecto del análisis de caso.

³ Señalamos con cursiva el término *teatro independiente* debido a que, si bien, para toda una serie de indagaciones del campo teatral constituye un término analítico, en la presente indagación fue considerado como término nativo, ante el cuál se realizó un análisis discursivo orientado a comprender la diversidad de sentidos (complejos y en ocasiones

desarrollo tecnológico y la aprobación de la Ley Nacional de Teatro (24800) y la creación del Instituto Nacional de Teatro en el período comprendido entre 1997 y 2007.

Objetivos

El objetivo del presente artículo es reflexionar en torno a los efectos performativos del desarrollo tecnológico en la configuración de las subjetividad/es contemporáneas, en el contexto del capitalismo postindustrial, a través de una aproximación analítica al proceso de transformación política y poética del *teatro independiente* en Córdoba-Argentina en la última década.

contradictorios) que esta categoría implica. Este análisis arrojó resultados vinculados con el tema que nos ocupa, en tanto ciertos cambios operados en relación a los significados atribuidos al término *independiente* estuvieron ligados, como se verá a transformaciones tecnológicas de carácter digital, comunicativo, dramático y actoral.

Perspectiva teórico-metodológica

Epistemológicamente el proyecto se inscribe en un diálogo entre ciertos abordajes socio-semióticos del campo de la Teatología, los Estudios de la Performance, ciertos abordajes analíticos del discurso (de carácter filosófico y sociológico), aportes del campo del Psicoanálisis en torno a los modos en que se configuran performativamente las subjetividades y aportes de investigadores del campo de las artes y la antropología que tratan acerca de los efectos del desarrollo tecnológico en las subjetividades en el marco del capitalismo tardío. En ese sentido se ha seguido parte de la propuesta deconstructiva de Jaques Derrida (1971) al tiempo que otros aportes sociológicos y antropológicos realizados por autores como: Erving Goffman respecto del carácter dramático de la presentación en la vida cotidiana (Goffman E 2001); Clifford Geertz en torno a la propuesta teórico-metodológica de la *descripción densa* (Geertz Clifford 1997); Pierre Bourdieu, en relación a la realización de análisis en términos de campo (Bourdieu Pierre 1990); Norbert Elías vinculados con su mirada psico-sociogenética de las transformaciones históricas (Elías Norbert 1987); Guy Debord en relación a sus planteos en *La sociedad del espectáculo* (Debord Guy 1999).

Una de las categorías centrales trabajadas ha sido la de *subjetividad*⁴, a la cuál se considera como el conglomerado de prácticas vinculadas a las formas de decir/se, mostrar/se y hacer/se que los sujetos desarrollan en sus tránsitos y relaciones cotidianas en lo particular de un campo social; y también como aquel entramado de sentidos, acciones y relaciones sociales que se desarrollan en el marco de una determinada *episteme* (Foucault M. 1991) y una cierta *estructura de sentimientos* (Williams R. 1980).

En aquello que respecta al carácter performativo de la/s tecnología/s en relación a la configuración de la/s subjetividad/es, se ha procurado establecer un diálogo entre aportes de autores como Walter Benjamín, en relación a sus planteos respecto de la reproductibilidad técnica (Benjamín W. 1986) Donna Haraway y Gustavo Blázquez en relación la subjetividad-cyborg (Haraway D. 1991 / Blázquez G.2005); Michel Foucault, en relación a los modos en que el desarrollo tecnológico incide en la configuración de *tecnologías del yo* que moldean los cuerpos y las subjetividades (Foucault Michel 1990), Paula Sibilia, en torno al carácter post-orgánico del sujeto en el contexto del capitalismo postindustrial (Sibilia P. 2005); así como lo planteado por Arlindo Machado (2000) y Lev Manovich (2006) respecto de las transformaciones que el desarrollo tecnológico promovió en los modos de cognición, percepción y producción en el campo de las artes.

⁴ Al respecto véase González Rey Fernando (2002).

Metodológicamente el estudio es de carácter cualitativo. Se realizaron observaciones participantes, entrevistas semi-estructuradas y se construyó un instrumento de indagación de campo a los fines de indagar *en términos de performance* (Schechner R 2000) diferentes instancias sociales consideradas como *artísticas*⁵ y otras naturalizadas por los agentes sociales como parte de su vida cotidiana.

Parte I

Arte/s, tecnologías y subjetividad cyborg

I-1)- Performances culturales, tecnología/s y subjetividad

Siguiendo la propuesta de Richard Schechner (Schechner R. 2000) respecto de indagar los acontecimientos socio-culturales *en términos de performance*, consideramos a las performances artístico-escénicas como un caso particular incluido dentro un conglomerado más amplio de performances culturales.

La investigación contó con el análisis de una diversidad de performances culturales vinculadas a las artes escénicas⁶. Por una parte se abordaron puestas en escena (teniendo en cuenta el antes, durante y después de una función) y por la otra, distintas instancias sociales vinculadas con otras áreas del ámbito escénico: formación, entrenamiento, producción y gestión cultural. (ej: jornadas de taller, ensayo,

⁵ El atributo de *artístico y/o teatral* otorgado a las prácticas sociales, ha sido analizado en relación a cómo se construyen, significan y re-significan categorías de alcance general como: *arte, teatro, performance, representación, nuevas tecnologías*, así como categorías más específicas como: *teatro independiente, creación colectiva y performance*. Si bien estas categorías son empleadas tanto en el sentido común, como en producciones académicas, en muchas ocasiones no se plantea un análisis profundo de los sentidos implicados en su construcción y uso, tarea que se emprendió en la investigación mencionada.

⁶ Con términos como *artes y/o prácticas escénicas*, en el campo teatral se alude no sólo a prácticas sociales vinculadas al teatro, sino también a otras disciplinas como: *danza, teatro de objetos, performance, multimedia, circo* etc. Estas prácticas se encuentran altamente vinculadas entre sí, al punto que muchas puestas no pueden ser calificadas en una sola de estas categorías.

conferencias, entrega de premios, jornadas de reflexión, etc), cuya eficacia simbólica contribuye a la configuración performativa de los sujetos considerados como *hacedores de teatro*⁷.

Mark Tribe, en un prólogo al libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, de Lev Manovich sostiene que, si bien internet aparece como una red globalmente homogénea, que contribuye a la globalización de las economías y las culturas, el uso de ella se hace, así como del resto de los avances tecnológicos debe comprenderse de manera particular, ya que internet “significa cosas muy diferentes en diferentes partes del mundo” (Tribe M. en Manovich L, 2006). Esta afirmación que resulta en principio obvia, no lo es para la mayoría de los trabajos que se han consultado en torno a la incidencia del desarrollo tecnológico en las artes. No referimos a escritos que sostienen apreciaciones de tinte universalista, suponiendo un uso homogéneo de los avances tecnológicos, sin tener presente que solo un pequeño porcentaje del planeta accede a la diversidad de dispositivos tecnológicos del mercado, y dentro de ese pequeño porcentaje existen formas diferenciadas de significar y usar estos dispositivos en función de variables socio-culturales. Es por ello que adscribimos a la línea de análisis del campo de las artes y la comunicación que proponen construir miradas *locales* acerca de los fenómenos culturales (Parrat S. 2002).

Por otra parte, este desconocimiento en ocasiones se transforma en apologías tecnológicas y acrílicas que reifican el universo cyborg sin reparar en las cuestiones políticas y culturales que otorgan sentido a su existencia. En este sentido, Steve Dixon señala (cintando a R. Markely) lo siguiente: “... the cyberspace, has instead become “a consual cliché, a dumping ground for repackaged philosophies about space subjectivity, and culture” (Markley R⁸ en Dixon S., 2003). Es por ello que se vuelve necesario estar alerta a no caer en modas intelectuales que simplifican esta realidad obstaculizando la

⁷ La mayor parte de los sujetos que configuran el campo teatral en Córdoba, emplean la frase *hacer teatro* para referirse a sus prácticas y se consideran, no tanto como artistas, sino más bien como *hacedores teatrales*. Es por ello que al preguntarnos acerca de los modos en que se configura la subjetividad de estos agentes sociales, tomamos como referente la frase *hacer teatro*, procurando desglosar los sentidos que allí se entretajan y comprender como éstos orientan sus prácticas (Cotaimich V 2004b).

⁸ Markley R. 1996. *Virtual Realities and Their Discontents*. Baltimore: The John Hopkins University Press.

posibilidad de comprender la diversidad y complejidad que implica el uso y conumo cultural de la tecnología⁹.

I-2)- Desarrollo tecnológico y capitalismo post-industrial

En las últimas décadas, a escala planetaria, la mayor parte de los estados nacionales adoptaron formas neocapitalistas al servicio del mercado internacional. A nivel mundial, se desarrolló un proceso de privatización de empresas estatales que se sucedió con la venta indiscriminada de recursos naturales, especialmente en los países considerados del “tercer mundo”¹⁰.

Como plantea Paula Sibilía (Sibilía P. 2005) la economía postcapitalista ha precisado de la infraestructura de las micro y nano tecnologías para generar nuevas y mas poderosas formas de acumulación de capitales. Capitales que Pierre Bourdieu consideraría en términos, no sólo económicos sino también sociales, culturales y simbólicos (Pierre Bourdieu 1995).

Los Estados nacionales han cedido su lugar al mercado internacional y las relaciones de intercambio comercial (materiales y corpóreas) se vienen transformando en relaciones virtuales donde los sujetos deben portar claves de acceso para poder hacer uso de capitales intangibles¹¹.

I-3)- ¿Subjetividad post-humana?

⁹ Las categorías de uso y consumo en el ámbito de las ciencias sociales ha sido ampliamente desarrollada. Consideramos que en los análisis respecto del desarrollo tecnológico estas se vuelven no sólo pertinentes sino necesarias.

¹⁰ Se comilla este termino debido a que se considera que las categorías de sentido común que aluden a un “primer” y “tercer mundo” se encuentran ligadas a una configuración planetaria signada por la guerra fría y hoy vivimos otra realidad mundial a nivel político y económico. Por otra parte performativamente el empleo de estos términos generan una ilusión de homogeneidad que no da cuenta de la compleja realidad que se vive a lo largo del planeta: masivos flujos migratorios; contundente desarrollo turístico y otras estrategias del capitalismo cultural que promueve flujos y reflujos de sujetos a lo largo del planeta.

¹¹ Respecto de la incidencia del desarrollo en el campo de la economía, Sibilía, citando a Virilio plantea: “... la sal tiene tres dimensiones, el billete tiene dos” y hoy el dinero se ve reemplazado por impulsos electromagnéticos. Entre las claves, señas y contraseñas que permiten los flujos informáticos los números de la tarjeta de crédito, figuran entre los más cotizados en los “shoppings virtuales” de Internet que termina erigiéndose como dispositivo emblemático de la sociedad de control (Sibilía P 2005:34).

Entrado el S.XXI, los sujetos han incorporado a su vida cotidiana una diversidad de aparatos protésicos que se han vuelto imprescindibles: teléfonos móviles, ordenadores portátiles, mini-ordenadores, palm pilot, mp3, ipod, iPhone, reproductores de cd y DVD, cámaras de fotografía y filmación digitales, etc.: dispositivos por doquier que crean realidades intangibles. E-mails, blogs, facebook, myspace, youtube, skype, google, compras y pagos de cuentas on-line, mensajes de texto generan otras formas de comunicación y otra clase de vínculos¹². Esto impacta en los modos de percibir, conocer y construir la realidad, afectando no sólo el orden simbólico, sino también orgánico¹³.

Impulsos electromagnéticos que atraviesan y configuran los cuerpos, moldean la cognición y los estados afectivos; amor, amistad y sexo a través de la red. Otro cuerpo se hace presente, pero no menos real que el biológico. Se trata más bien de un ente corpóreo que dialoga con electrones y bits conmocionado y conmocionando con imágenes y palabras en movimiento ante la pantalla.

Realidades virtuales ¿paralelas? habitadas por avatares. Civilizaciones y mundos domésticos, *seconds lifes*, que enmascaran a sujetos detrás de una pantalla configurando todo un universo espectacular de carácter digital. Como plantea Sibia (2005), junto con el nuevo régimen de poder y saber emergente, asociado a esta forma capitalista tardía, se lanzan y relanzan constantemente al mercado modelos de identidad efímeros y descartables que siguen los vaivenes de caprichosos volátiles intereses de mercado.

¹² En la revista “C” del diario *CRÍTICA de la Argentina*, se publicó recientemente un artículo bajo el título *EL Shabat electrónico*. El artículo comenzaba recordando la propuesta de los viernes sin e-mail de Intel y las experiencias vivenciadas por Mark Britman, (narradas en el New York Times) a partir de proponerse pasar 24 horas lejos de cualquier objeto que incluyera una pantalla. Luego analiza aquello que se ha dado en llamar *Shabat electrónico*: que se plantea como “cura” para los desórdenes mentales de carácter tecnológico. Así como se mencionan propuestas como la inivitar una vez a la semana (es decir cincuenta y dos noches por año) a desconectar todo aparato de alienación electrónica disponiéndose a preparar comida, leer un libro, escribir cartas a mano haciendo uso de papel y lápiz, dormir una siesta, practicar un hobby, hacer el amor, jugar con los niños, hablar con la pareja, visitar amigos, etc (Revista C. Diario *CRÍTICA de la Argentina*- 23/03/08). Este artículo de difusión masiva da cuenta de los profundos efectos que hoy tiene el desarrollo tecnológico en las subjetividades, al punto de llevar a que emerjan términos atributos como el de *post-humano*.

¹³ En este sentido Gustavo Blázquez (2005) realiza un análisis ligando la propuesta de Donna Haraway que se retoma a continuación con los postulados de Walter Benjamin.

El universo número se ofrece como escenario de subjetivación. El fenómeno youtube por ejemplo da cuenta de ello. Por otra parte este orden imaginario en ocasiones juega un papel catártico para los sujetos que configuran biografías paralelas. Steve Dixon (2007) al respecto plantea lo siguiente:

“In the social and game-playing environments of MUDs (Multi-user dungeons/dimensions) and MOOs (object-orientated MUDs), user create Satanislavskian character biographies, logging-on with a textual description of their physical and psychological attributes [...]The World Wide Web, is a site of therapeutic catharsis-overload, and constitutes the largest theatre in the world, offering everyone fifteen megabytes of fame” (Dixon S 2007: 1).

Esto conjugado con una lógica empresarial que se ha trasladado a todas las instituciones ha llevado a que emerjan distintas formas de disciplinamiento adecuadas a lo que se podría considerar como una *sociedad del espectáculo digital*. Por una parte aparece todo un despliegue de estrategias escénicas que entran al mercado del aprendizaje de los comportamientos correctos contribuyendo a configurar la *buena presencia*¹⁴ que demandan las empresas, y por la otra se ofrecen alternativas digitales de

¹⁴ Otra forma en la cuál pudimos observar el despliegue de *tecnologías del yo* y formas de *disciplinamiento* del mercado es la vasta serie de propuestas y técnicas de entrenamiento corporal que son vendidas como guía práctica para asumir el control de la propia imagen, o como estrategia de marketing personal (James Judi 2003). Estas estrategias se suelen enseñar por ejemplo en seminarios de PNL (Programación Neurolingüística) y Oratoria comercializados especialmente en los ámbitos de marketing y publicidad empresarial y en . Se ha comprobado cómo una serie de hacedores teatrales (fundamentalmente directores y actores) son contratados por empresas publicitarias para que entrenen empresarios y políticos a los fines de configurar su imagen pública. En este sentido, cabe mencionar un hecho que nos llamó la atención en este sentido: durante el año 2003, en instancias de búsqueda de bibliografía teatral en la Universidad de Madrid, en un de los sectores de venta de libros teatrales nos topamos con una publicación titulada *El lenguaje corporal, proyectar una imagen positiva*. Su autora, una modelo vuelta empresaria, proponía en el texto subtítulos como los siguientes: “*el marketing positivo... una imagen adecuada... el lenguaje corporal y la postura... vestido para impresionar... el poder del habla...etc*”. Este material constituía una suerte de manual de técnicas para acceder de manera eficiente a la sociedad del espectáculo. En Córdoba, como en tantos otros sitios del planeta, durante la década de los '90 estas experiencias cobraron mayor legitimidad social y generaron una importante demanda que se pudo comprobar en la repercusión que progresivamente fueron cobrando los cursos de PNL, oratoria y afines. En el marco de la investigación mencionada se analizaron estas cuestiones a partir de ciertos planteos de Norbert Elías (1987).

configuración de avatares con gradaciones físicas y actitudinales como las que presentan ciertos juegos de video¹⁵.

I-3-1)- Configuración espacio-temporo-corporal

Las tecnologías digitales están siendo uno de los instrumentos más poderosos de la economía capitalista tardía o postcapitalista, llevando al taylorismo más allá de sus límites, al punto de hacer desaparecer al sujeto del trabajo (el obrero fabril). La lógica de mercado procura volver eficiente el tiempo todo, profundizando la vinculación entre este y el dinero. A 40 años del aniversario del mayo francés, Féres Matos recuerda una frase de un graffitti de aquellos años que planteaba: “ *não mude de emprego, mude o emprego de sua vida*” (Féres Matos 2007:13).

Algunas distancias parecen acortarse y todo aparenta estar al alcance del teclado y la pantalla. Sin embargo solo se encuentran en la red aquellas prácticas que se procuran volver visibles. Para existir allí los sujetos deben emplear en lo cotidiano una serie de estrategias de visibilización que precisan de mentes y manos expertas. Y de es modo surgen: blogs, páginas webs o sitios en *face book*, al tiempo que un sencillo mail o un material de difusión virtual.

Hace diez años, para la mayor parte del planeta, todo esto entraba en el orden de la ciencia ficción y quizás de un futuro lejano. Hoy resulta una necesidad para existir en todos los campos sociales. Tal es el caso del campo de las artes escénicas, del cuál un sujeto puede quedar al margen del mercado sino cuenta con estos capitales culturales.

I-3-2)- El malestar en la cultura y en la sociedad del espectáculo digitales

Las subjetividades y los cuerpos, contemporáneos se ven afectados por las tecnologías de la virtualidad y la inmortalidad, y por los nuevos modos de entender y vivenciar los límites espacio-temporales. Esto afecta de diversa manera a la humanidad toda. El propio planeta esta siendo colonizado satelitalmente y explotado hasta mas allá de sus propios límites, respondiendo con catástrofes y fenómenos naturales que se incrementan día a día.

¹⁵ En un seminario dictado por Arlindo Machado en torno a la producción artística multimedia, el autor planteaba que estas identidades son en principio finitas, y preconcebidas, pero al circular por la red, se transforman generando otros modelos de acción y comportamiento.

La *sociedad del espectáculo* (Debord G. 1999) se ha digitalizado y ha profundizado en lo siniestro del orden imaginario en el cuál se sustenta. La ubicuidad de las imágenes llevadas al universo digital configuran un mundo intangible. Esta faceta ominosa de la animación digital de los juegos de video y de las realidades virtuales forman parte del conglomerado protésico puesto al servicio de asir lo inasible de una angustia inconsciente de castración, a la manera de lo planteado por el psicoanálisis lacaniano. La sociedad del consumo espectacular promueve excesos que van generando pérdidas de sentido y toda una serie de malestares y patologías: anomia y descreimiento en las instituciones y en el orden jurídico, que se transfieren a la vida cotidiana, llevando, en algunos casos a desinvertir desinvistan valores como solidaridad, cooperación y honestidad.

La lógica de mercado que lleva a una grado severo de hiperactividad, la sobre-estimulación imaginaria y compulsión al consumo, se vuelven procesos de confusión des-subjetivante que generan diversas formas de tedio, monotonía y apatía, así como insignificancia y formas de autodesprecio . Al respecto Féres Matos plantea: “... *tanto mais humilhante é uma situação quanto mais cada um é chamado a consumir e quanto menos podrerá fazê-lo*” (Féres Matos 2007:18). Y, ante el vacío de sentido, la angustia: la emergencia de enfermedades ¿numéricas? que dan lugar a que se creen o se perfeccionen antiguas formas de control del cuerpo por parte de las ciencias de la salud.

El *malestar en la cultura* del espectáculo tecnologizado y virtual [Freud. S. 1979] lleva a la emergencia de nuevas patologías y en consecuencia, a nuevas formas de diagnóstico y tratamiento¹⁶: diversas formas de stress y dependencia (compradores compulsivos, trastornos de pánico, anorexias y bulimias y las recientes *adicciones a la red*¹⁷). Prótesis para asir lo inasible, estrategias escénicas para la

¹⁶ Algunas de estas formas de tratamiento están ligadas a técnicas y estrategias de escenificación. Tal es el caso de las terapias psicodramáticas, el teatro espontáneo y ciertas técnicas empleadas por partidarios de la Gestalt y la teoría de los Sistemas.

¹⁷ La CNN el 12 de marzo del 2007 en un programa que trata algunos temas vinculados con el desarrollo tecnológico, lanzaba una pregunta que nos recuerda a lo planteado en relación al shabat electrónico citado anteriormente y nos lleva a pensar hasta que punto está impactando el cyber-espacio en nuestra vida cotidiana. Decía la periodista de CNN *¿qué sucedería si nos quedáramos sin internet?* al tiempo que mostraba una nota realizada a un psiquiatra responsable de un instituto de tratamiento a jóvenes *adictos a internet* en China. Por otra parte ya existe un blog www.adictosainernet.com y otras tantos espacios y publicaciones que están contribuyendo a un proceso de institucionalización institucionalmente se expande una amplia gama de problemáticas patológicas que pronto se incorporarán a la nosología psiquiátrica internacional, ingresando a discursos patológicos oficiales tales como el plasmado en clasificaciones como las del DSM IV, o el CIE 10.

reconstitución de un sujeto inmerso en la ilusión del espectáculo digital. Es ante esto que Donna Haraway (1991) propone pensar desde la política cyborg, en tanto modo de de reflexión y acción que pone en jaque los supuestos binarios que sustentan la lógica capitalista,

La virtualización del dinero, plantea Sibilia, profundiza este malestar en tanto viene asociada a una institucionalización de la deuda que moldea cuerpos y almas. A diferencia del capitalismo industrial, el endeudamiento hoy, no constituye una excepción sino “... *una condena permanente convertida en una especie de moratoria infinita*” puesto que “*la finalidad de la deuda no consiste en ser saldada sino en permanecer eternamente como tal*”, negociable, continua: flexible, inestable, y, aunque suene paradójico, como dice la autora, hoy es una señal de pobreza no tener deudas: no disponer de acceso al crédito, carecer de credibilidad en el mercado (Sibilia P. 2005:39).

Los hacedores teatrales de Córdoba, y quienes en diferentes puntos del planeta se vinculan con las artes escénicas, se encuentran inmersos y participando de la configuración de este universo cuestión que tiene efectos poéticos y políticos en el devenir escénico.

I-4)- BIOTECNOLOGIA, TELEINFORMÁTICA Y SUBJETIVIDAD CYBORG

La tecnociencia contemporánea, plantea Paula Sibilía, está afectando las subjetividades anhelando superar todas las limitaciones derivadas del carácter material y temporal del cuerpo humano en dirección a reconfigurar lo vivo en una lucha ante el envejecimiento y la muerte. La inteligencia artificial, la ingeniería genética, la criogénica y la farmacopea antioxidante amenazan de muerte a la propia muerte, al punto que “ *con poderes que antes concernían a los dioses, los ingenieros de la vida pretenden reformular el mapa de cada hombre, alterar el código genético y ajustar su programación*” (Sibilía P. 2005: 59).

De esta manera los humanos extienden las capacidades de actuar y construir la realidad, al tiempo que se amplían los mecanismos de control de las prácticas cotidianas, a través de sofisticadas formas de localización y colonización invisibles. El control de los cuerpos se realiza a través del uso de biochips, GPS y toda una serie de formas de rastreo satelital y virtual que permiten hoy acceder a otro orden de privacidad, también en parte creado digitalmente. Esto puede observarse en las mismas puestas en escena, tal y como lo señala, ejemplifica e incluso produce Steve Dixon (2007).

Se han subvertido las fronteras y leyes entre lo orgánico y lo tecnológico y los cyborgs hacen su entrada triunfal al escenario de los seres vivos. La relación sujeto-máquina se ha reconfigurado, las máquinas no son objetos inertes extraños y externos a nosotros. Como plantea Gustavo Blazquez, (retomando planteos de Donna Haraway): “... *todos somos unos cyborgs u organismos cibernéticos*” y los órganos de los sentidos históricamente se han transformado en tanto dispositivos que conjugan el ámbito de lo biológico y lo tecnológico, de las neuronas y las máquinas. Steve Dixon llevando esto el campo de la performance artística plantea:

“Cyberneticist Gregory Bateson has posed the question of whether a blind man’s stick is part of the man... In epidermal biological terms it is not, but as far as cybernetic systems are concerned it is as is a hearing aid, or Steven Hawking’s voice synthesizer, since it constitutes part of a single information flow and feedback system. If we accept this premise, then the digital manifestations of performer’s working telematically are also part of the performer’s bodies”
(Dixon S. 2007:3)

Los humanos nos estamos convirtiendo en criaturas que juegan en un espacio liminar entre lo biológico y lo maquínico, la realidad y la ficción. Un espacio-tiempo que recuerda a la zona transicional de la que hablar Winicott (1996), esta vez constituida de ceros, unos y genes que se se transforman a

diario¹⁸. Zona en la cuál ubicamos la subjetividad cyborg (que propone Haraway) y que puede comprenderse a partir de párrafos como el siguiente:

“El placer intenso que se siente al manejar las máquinas deja de ser un pecado para convertirse en un aspecto de la encarnación. La máquina no es una cosa que deba ser animada, trabajada y dominada, pues la máquina somos nosotros y, nuestros procesos, un aspecto de nuestra encarnación. Podemos ser responsables de máquinas, ellas no nos dominan, no nos amenazan. Somos responsables de los límites, somos ellas” Donna Haraway (1991).

Para Blázquez, *“devenir una subjetividad cyborg es una operación política y poética que transforma nuestra relación con la técnica”* y en esto las artes juegan un importante papel siempre y cuando estas renuncien a su *“pretensión hegemónica sobre el conjunto de las producciones estéticas...”* (Blázquez G. 2005:12).

En este sentido el autor plantea que la digitalización de la vida cotidiana, las experimentaciones bio tecnológicas, y genéticas se pueden rastrear en el cine, desde Frankenstein hasta nuestros días y hoy se encuentran presentes en la narrativa de toda una serie de de animée japoneses y de producciones de artistas como Björk, Mattew Barney o Laurie Anderson (Blázquez G. 2005).

¹⁸ La *subjetividad cyborg* se está desarrollando en campos sociales tan diversos como las artes o la biomedicina. En los comienzos de la investigación que da lugar a este escrito, nos interesaba particularmente establecer una vinculación entre el campo de las artes y la salud (entendiendo este campo como aquel que engloba prácticas y saberes en torno al cuerpo, la enfermedad, la salud, la vida y la muerte.. Esto, para algunos resultaba un planteo un tanto extravagante y arbitrario, sin embargo, a medida que avanzamos en la investigación encontramos análisis en este sentido en ciertos planteos dentro de las ciencias sociales, entre las que se encuentran los análisis de sociólogos y antropólogos como Fraçoise Laplantine (1999), Rirchar Schechner (2000) Pierre Bourdieu (2003), Paula Sibilía (2005), etc., así como en distintas propuestas escénicas, particularmente del campo de la performance, tales como las planteadas por Eduardo Kac (<http://www.ekac.org>); Gunther Von Hagens: (www.koerperwelten.com); Orlan (www.film-orlan-carnal-art.com); Stelarc: (<http://www.stelarc.va.com.au>); Marcelí Antunez, (<http://www.marceliantunez.com>), entre otros. La observación de fenómenos del campo de la salud y las artes y la emergencia de toda una línea que trabaja en este sentido, explorando prácticas corporales vinculadas con la tecnociencia y la biomedicina, nos permitió comprender algunas de las transformaciones culturales más sustanciales de la era post-humana.

Todos los órdenes de la vida se encuentran afectados, y entre ellos el universo de las artes, que se reconfiguran día a día generando una convivencia compleja, en ocasiones contradictoria, y altamente diversificada, en la cuál existen formas para algunos arcaicas de configurar la escena y otras altamente tecnificadas que no solo dan cuenta sino que performativamente generan ciertos modos de pensar la existencia.

I-5)- ARTE/S, TECNOLOGÍA/S Y SUBJETIVIDAD CYBORG

Desde las primeras vanguardias hasta la actualidad se han planteado Infinitas reflexiones en torno a la relación arte-tecnología-subjetividad. Gran parte de estos debates hacen referencia a los avances de las ciencias y el desarrollo capitalismo industrial y, posteriormente, postindustrial. Como plantea Donna Haraway (1991), el desarrollo tecnológico resulta relevante a la hora de erigir un saber en saber dominante. La persuasión, la retórica propia de las ciencias (y del campo de las artes)¹⁹ hacen uso y crean instrumentos de visualización que contribuyen a generar una red de significados desencarnados. Las tecnologías de visualización no parecen tener límites, generando, a través de artefactos protésicos, otras formas de percepción, traducción y construcción que implican distintos modo de mirar, hacer, decir y mostrar la realidad.

En el campo de las artes, como en otros campos sociales, hitos como creación de la imprenta, la fotografía, el cine y ahora los avances numéricos han orientado históricamente maneras de ver y hacer parciales, específicas y diferenciadas. Se trata de sistemas visuales que funcionan técnica, social y psíquicamente. Las historias de las ciencias [y también de las artes], pueden ser contadas como historias de las tecnologías, que se plasman no sólo en las producciones artísticas, sino en los órdenes socio-culturales. Las ciencias [y las artes] precisan para existir, de estos artefactos protésicos, metáfora de la multiplicidad de los sistemas perceptivos activos que construyen maneras específicas de ver (Haraway D. 1991).

I-5-1)- La utopía de la cultura tecnológica en la institucionalización de vanguardias

La relación entre arte/s y tecnología/s es considerada por Subirats como una relación que favorece formas de institucionalización, organización y adaptación social. Desde las primeras

¹⁹ La primer parte de la tesis que da origen a este trabajo está dirigida a presentar reflexiones epistemológicas en torno a la producción de conocimientos en la intersección, borde o transición entre ambos universos.

vanguardias esta relación se ha ligado a la “*utopía de una cultura tecnológica integralmente diseñada*” (Subirats 1989) en la cuál, artes se ponen al serivicio del progreso tecnoindustrial incidiendo en el diseño total de las condiciones de vida, las psiquis, emociones y los valores humanos. En relación a esto el autor planteaba:

“El poder tecnológico supone un doble principio de integración: por una parte, la estética de las vanguardias asumió la racionalidad industrial de la máquina como principio formal... la estética se habia indentificado con los valores funcionales del maquinismo industrial. Al mismo tiempo la reducción de la forma artística a las leyes de reproducción y producción tecno-industrial permitió legitimar la utopía maquina de la realización de una segunda naturaleza artificial como obra de arte”(Subirats E. 1989:185).

Lo planteado por Subirats se pone en juego hoy, en el campo de las artes escénicas, a través del uso de tecnología de punta, cuestión que profundiza las premisas del capitalismo analizadas por Debord respecto de *la sociedad del espectáculo*²⁰ y las planteadas por Walter Benjamin en relación a la *reproductibilidad técnica*. Estallan así dispositivos numéricos para expandir formas a partir de las cuáles la producción artística potencia la reproducción social.

I-5-2)- Del teatro tecnológico y/o virtual al teatro de cyborgs

A lo largo de la historia de las artes, se han generado una infinidad de formas de apropiación de los desarrollos tecnológicos. En el campo de las artes escénicas, ya sea en relación al espacio o a la escritura, se han escrito cronologías²¹ que aluden a las formas histórico-culturales a partir de las cuáles los sujetos incorporan los avances tecnológicos y narrativos en sus producciones²².

²⁰ Respecto del espectáculo Subirat planteaba: “...*el espectáculo que hoy define el carácter esencial de la cultura administrada, es la realidad humana artísticamente configurada en una edad en que ya el arte solo existe efectivamente como la capacidad técnica de reproducción y producción de las formas culturales*” (Subirats E. 1989:185).

²¹ Al respecto veáse Surger Anne (2005) y Ubersfeld Anne (1998).

²² A estas incorporaciones tecnológicas se suman toda una serie de experimentaciones y transformaciones técnicas en cuanto a las formas de entrenamiento actoral y también de producción y gestión cultural. Casos paradigmáticos están dados por el Teatro Antropológico de Eugenio Barba o propuestas cómo la danza Butoh. A través de un análisis glocal del *teatro independiente* en Córdoba, se puede observar cómo se produjeron particular lecturas y apropiaciones de referentes como Artaud, Meyerhold, Grotowsky, Bretch, Wilson, y tantos otros que se plasman no sólo en las puestas en escena sino también en la vida cotidiana de los sujetos que conforman el campo teatral. Otro tanto ha sucedido con los entrenamientos y adquisiciones de saberes técnicos y dramaturgicos vinculados con dispositivos numéricos.

El tecno-arte o el uso de tecnologías de punta para la creación de performances biodigitales presentes en el trabajo de artistas como: Eduardo Kac, Roy Ascott, Stelarc, Orlan, Marcel.Li Antunez que incluyen: experimentaciones y producciones genéticas, hologramas, robots, tecnología telemática, producciones para la red, etc. han generado numerosos trabajos críticos y académicos orientados a reflexionar ante esto. La relación entre el desarrollo tecnológico y la diversidad de prácticas escénicas emergentes se vienen considerando en muchas ocasiones como *teatro tecnológico*, *teatro virtual* o *cyber-teatro* (Gonzalez Abuín Anxo 2008 / Dixon Steve 2007 / Vaglio Fulvio 2004 / Laurel Brenda 1991).

Las tecnologías mediáticas pusieron nuevamente en crisis la noción de puesta en el ámbito de las artes escénicas²³. Todo esto ha dado lugar a una diversidad de propuestas analíticas en torno a la relación entre *teatro* y “nuevas” tecnologías²⁴.

Una de ellas fue la *electrónica sonora*, planteada por Patrice Pavis (Pavis P. 1998) con la cual el autor procuraba dar cuenta de aquellas prácticas donde la mediación de “nuevas tecnologías”, producen un descentramiento del sujeto para abrirlo a una multitud de voces. Desde que Pavis planteara estas cuestiones, la *electrónica sonora* avanzó hacia experimentaciones escénicas con hologramas y a través de la red que profundizaron aún más las transformaciones kinestésicas que Pavis señalaba, generando otras configuraciones espacio-temporo-corporales. Configuraciones que cobran existencia en relación estrecha con imágenes plasmadas en una diversidad de soportes. Ante esto, se vuelve imposible pensar en mensajes homogéneos controlados por un sujeto creador que garantiza la coherencia estética²⁵.

²³ Este planteo no es nuevo, más bien se remonta a las primeras vanguardias a partir de las cuales las artes en su conjunto se vieron interrogadas poética y políticamente, es decir en sus procedimientos y en sus discursos. A partir de allí se sucedieron en la historia del arte escénico contemporáneo una infinidad de propuestas en ese sentido que finalmente terminaron instituyéndose, en ese sentido es que Subirats (1989) habla del fracaso de las vanguardias.

²⁴ Tecnologías, a las que ya no cabría nombrar como nuevas, puesto que la vertiginosa carrera tecnológica nos compele a considerar vetusto un descubrimiento y una aplicación en tiempos que quizás no imaginábamos.

²⁵ Geaninna González propone una clasificación general respecto de algunas de las maneras en que se incluye la tecnología numérica en las puestas en escena que relaciona con el teatro *independiente* y *callejero*. Clasificaciones que propone pensar del siguiente modo *telepresencia*: dos personas que están en distintos lugares entran en el mismo horario y pueden tener sensaciones de tacto y contacto visual; uso de cascos o anteojos en los que se modifica la percepción subjetiva del observador y se trasponen las modificaciones a pantallas, recreando así la ilusión de escenarios móviles; *maquinaria Breath*: reacciona a las variaciones en la respiración del sujeto, creando dibujos abstractos en continuo movimiento; *maquinaria GAMS*: reacciona a los desplazamientos físicos de los sujetos modificando fotogramas proyectados por aparatos conectados a ordenadores (cfr. González Geaninna 2007).

Como plantea Arlindo Machado, estamos más cerca de la lógica de los montajes y del pensamiento hipermedial y de discursos iconográficos integradores y multimediáticos q promueven formas de percepción, cognición y pensamiento *en imágenes* (Machado Arlindo 2000) jugando semióticamente más allá de la comprensión verbal, en un orden kinésico regido por impulsos electromagnéticos y bits (Machado A. 2000).

Recientemente encontramos un trabajo de Anxo Abuín González (2008), en el cual se propone pensar la relación entre “Teatro y nuevas tecnologías” a partir de una serie de conceptos básicos entre los que se cuentan: *virtualidad, interactividad, intermedialidad/remediación, realidad “aumentada” y lo post-humano*. Para ello el autor comienza con un recorrido por una diversidad de experiencias que, a lo largo de la historia de las artes escénicas han incorporado y, podríamos afirmar, promovido tecnologías de avanzada para cada contexto histórico cultural. Anxo Abuin González, retomando la propuesta de José Luis Brea, plantea que la incorporación de los medios electrónicos a las artes debe relacionarse con aquellas prácticas que se consideran como *postmediales*. Estas prácticas implican canales y ámbitos mediáticos que se multiplican y vinculan. Se abre así un mapa postmedial de posibilidades de producción, distribución, circulación y recepción de formas y prácticas artísticas basadas en medios telemáticos (Abuín González 2008).

Y Steve Dixon, por su parte, considera algo similar cuando plantea: “The breadth of activities encompassing online ‘theatre’ has also prompted new ways of thinking about the effects of virtual technologies on concept of identity an subjetivity” (Steve Dixon 2007: 1). Es así que, las profundas transformaciones que el desarrollo tecnológico generó, no se limitan a la composición del espectáculo, sino también la constitución psicofísica de actores y espectadores, modificando sustancialmente la configuración performativa de las subjetividades, es decir en los modos de decir/se mostrar/se y hacer/se que los sujetos ponen en juego a través de sus prácticas (Cotaimich V. 2004).

I-6)- HACIA UN PENSAMIENTO RIZOMÁTICO Y PERFORMATIVO

En los tiempos numéricos, han emergido toda una serie de nociones como las de: *liveness, mediación y remediación, telemática, cyberspatial theatre, posthuman body, etc*, que se encuentran en la base de las discusiones en torno al alcance y quizás reemplazo de categorías instituidas en la modernidad, tales como: *ciencia, arte, teatro comunicación, espacio, tiempo, cuerpo, mente, humano, máquina, realidad, ficción, etc*.

Para poder comprender este replanteo en el marco de la complejidad de los acontecimientos contemporáneos, es preciso desprenderse del binarismo del pensamiento moderno y adentrarse a otros modelos de pensamiento. Cuestión implícita en el pensamiento performativo y rizomático.

Los *Estudios de la Performance* nos han permitido comprender cómo los sujetos se configuran performativamente a través de sus performances culturales, performances altamente vinculadas con el desarrollo tecnológico. Así como en la impronta subjetivante de las prácticas discursivas, al estilo de lo planteado por Judith Butler (1993) y Pierre Bourdieu (1987).

Por otra parte, como lo planteara González (2008) el pensamiento filosófico de carácter rizomático (Deleuze y Guattari 1994) contribuyen al reconocimiento de la proliferación y generación constante de interconexiones de sentidos y prácticas en un mapa heterogéneo, múltiple y dinámico, descentralizado y configurado a modo de red abierta, en la cuál, ciertos acontecimientos aglutinan actos diversos adquiriendo carácter significante. Sin embargo esto no puede sino ser pensado en un contexto de sentidos que, aunque se difumine y opere a modo de rizoma, implica una serie de leyes de reproducción social.

Este pensamiento rizomático y performativo hace estallar las oposiciones binarias entre forma-contenido, poéticas-políticas, realidad-ficción y permite pensar en los modos en que los sujetos se performan en estos acontecimientos y considerar cómo ambos (realidad escénica y sujeto) se constituyen mutuamente en ese devenir en el cuál se generan formas de apropiación de la tecnología que resignifican su uso y existencia. Esto implica que los compartimentos estancos creados en la modernidad entre ciencia y arte se expanden y estallan volviendo obsoleta y facista la intención de escindir las poéticas de las políticas, la forma del contenido, el sujeto de la *performance*²⁶.

²⁶ Como parte del trabajo de campo, se realizaron dos workshops orientados a profundizar teórica y empíricamente en este pensamiento rizomático y performativo. El primero de ellos recibía el nombre de *Clínica de cuerpo y pensamiento filosófico. El sistema de Fedora Aberastury y la filosofía de Gilles Deleuze*, y se realizó en el año 2005, en Córdoba. Estuvo a cargo de Isabel Pinczinger y Lamberto Arévalo. Los coordinadores procuraban ligar la propuesta filosófica de Deleuze con la lectura y experimentación corporal a partir modalidades técnicas que se conoce en el campo como “Sistema consciente para la técnica del movimiento de Fedora aberastury”. El taller proponía una vivencia corpórea e intelectual de la noción de rizoma y, entre otras cuestiones promovía la escritura en como parte del trabajo corporal. El segundo workshop se desarrolló en Bs. As. En el año 2007, en el marco del VI Encuentro del Instituto Hemisférico de Performance de New York y estuvo coordinado por Guillermo Gómez Peña. Esta experiencia permitió profundizar en cuestiones que se venían trabajando en relación a las nociones de *performance* y *performatividad*. Cabe señalar, como lo hiciera Abuin González (2008), que el trabajo de Gomez Peña, especialmente en su trabajo de *performance-installations* donde se plantea una participación del público a través de grabaciones de voces que son alteradas en el transcurso de una

Como señala Blázquez (2005) más que en un arte-cyborg quizás debamos procurar un arte para los tiempos de los cyborgs. En el universo de las prácticas escénicas, se está hoy hablando de *teatro tecnológico*, *teatro virtual* o *cyberteatro*. Siguiendo a Blázquez proponemos pensar más bien que la tendencia llevaría hacia un *teatro de cyborgs* realizado por sujetos que se están reconfigurando a lo largo de todo el planeta en tramas de sentidos particulares atravesadas de diversa manera por la presencia de tecnologías numéricas.

Pensar en un *teatro de cyborgs*, no sólo implica pensar en la interface hombre-máquina, sino también realizar una propuesta política de conocimiento y acción que fortalezca espacios para la profusión de palabras y cuerpos en lucha contra las ideologías fascistas.

PARTE II

TRANSFORMACIONES DEL TEATRO *INDEPENDIENTE* EN CÓRDOBA (1997-2007)

II-1)- Hacer teatro independiente en Córdoba

En la ciudad de Córdoba-Argentina las prácticas escénicas, recibieron entre las décadas del '60 y el '80 la impronta de diferentes fracciones de la izquierda nacional, cuestión que se plasmó dramáticamente en la emergencia de una forma poética y política paradigmática que marcó el *hacer teatral* local, hacemos referencia a la *creación colectiva*, que tuvo su auge en las décadas del '70 y el '80. La *creación colectiva* estuvo ligada a un movimiento protagonizado por un sector de agentes sociales identificados bajo al categoría de *teatro independiente*²⁷.

performance, escritura de postales y un número ochocientos las 24 hs del día, En nuestro caso, se participó de un workshop que, entre otras cosas, implicaba el desarrollo de ciertas técnicas, tales como las del *tableau vivant*, que entre otras cosas implica una resemantización irónica y hasta obscena de objetos y acontecimientos y de alguna manera una re-performativización de íconos arraigados de la historia de la humanidad.

²⁷ La ciudad de Córdoba se encuentra entre las tres ciudades principales de Argentina. Se ubica geográficamente en el centro del país y cuenta una tradición universitaria ligada a la fundación de la Universidad Nacional de Córdoba en 1613, considerada como la primera casa de estudios del país. Esta ciudad ha protagonizado y albergado tanto sujetos como acontecimientos sustanciales para la historia política nacional. Entre estos acontecimientos se encuentran la Reforma

Este movimiento sufrió, desde mediados de la década de los '90 transformaciones poéticas y políticas de la mano de un acontecimiento jurídico sustancial para la historia teatral nacional: la aprobación de una Ley Nacional de Teatro (Ley 24.800) y la consecuente creación del Instituto Nacional de Teatro. Acontecimiento dieron lugar a tres acciones políticas fundamentales: apoyo financiero e institucional (otorgado a través de subsidios a diferentes actividades ligadas con el teatro); promoción de la organización y planificación de las prácticas teatrales (a través de la exigencia de elaboración de proyectos para solicitar cada uno de estos subsidios) y socialización e intercambio de propuestas a nivel nacional e internacional ligado al apoyo financiero y en términos de difusión para la realización de giras, fiestas nacionales, etc.

En este proceso de cambio, el desarrollo tecnológico, que venía incidiendo en todos los órdenes de la vida cultural, resultó fundamental, en tanto incidió en cada uno de los aspectos que configuran el *hacer teatral*: formación, entrenamiento, producción y gestión cultural. El uso de tecnologías numéricas transformó la escena teatral y contribuyó al proceso de institucionalización que fue acompañado por un importante desarrollo de la gestión cultural que, a su vez implicó el desarrollo de proyectos editoriales que fueron fortaleciendo las posiciones y el reconocimiento de ciertos agentes y organizaciones sociales²⁸.

Universitaria acontecida en 1918 que adquirió un carácter paradigmático para toda Latinoamérica, en tanto sentó las bases para la instauración de una universidad laica, gratuita y pública. Esta Universidad Nacional de Córdoba ha cobrado un papel sustancial para el desarrollo teatral local. Otro de los acontecimientos políticos más relevantes de la historia cordobesa estuvo a cargo de un movimiento obrero-estudiantil que protagonizó una jornada de protesta altamente significativa fundamentalmente para el sector obrero conocida como el cordobaza (acontecida en 1969). Por otra parte también es la ciudad donde se crió y estudió Ernesto Che Guevara, uno de los referentes políticos revolucionarios más relevantes de la historia de la humanidad. De algún modo todos estos hitos dejaron su huella en el campo teatral. Cuestión que ha sido abordada a partir del análisis de las categorías de *creación colectiva* y *teatro independiente*.

²⁸ Un ejemplo de ello está dado por producciones que, haciendo uso de tecnología digital se orientan a *recuperar la memoria* del teatro de Córdoba. Nos referimos a dos publicaciones que se presenta bajo formato de CD tituladas: *Recuperación de la memoria de tres referentes del teatro cordobés: Roberto Vitela, Graciela Ferrari y Paco Jiménez* (2005); y *Casas que dicen. Las salas de teatro independiente de Córdoba* (2006). Se trataron de dos trabajos realizados por Daniela Martín *hacedora de teatro* de Córdoba. Ediciones *DocumentA/ Escénica*.

Como aproximación a los principales cambios tecnológicos acontecidos se elaboró un cuadro comparativo tomando como punto de referencia los años 1997 y 2007. Este cuadro no es exhaustivo, simplemente pretende mostrar de manera descriptiva y general estas transformaciones.

	1997	2007
Comunicación	Telefonía fija Fax Correo postal	Telefonía fija. Fax Correo postal Telefonía móvil (con posibilidad de registro fotográfico y audiovisual y de envío de mensajes de textos y mails) Internet. Correo Electrónico.
Registro. Obtención, almacenamiento y socialización de los datos	Fotografía (analógica), soporte papel. Registro fílmico analógico, soporte video o mini DV Audio. Cassettes y comienzo de uso de soporte CD	Fotografía digital. En general se emplea como capacidad de almacenamiento de 1 a 4 GB de imágenes por tarjeta o dispositivos afines. Audiovisual. videos y mini DV Audiovisual digital. Soporte discos de 30 GB o más. DVD. Discos de almacenamiento externo. Tarjetas SD
Difusión	Gacetillas a medios gráficos y radiales (eventualmente televisivos). Afiches, volantes.	Gacetillas en medios gráficos, radiales (eventualmente televisivos). Afiches, volantes. Difusión por mail. Blogs, páginas webs Pequeñas tarjetas de difusión y flayers de mayor tamaño.
Tecnologías empleadas en las puestas en escena	En general procesamiento mecánico y analógico de sonido e imagen y en muy escasas ocasiones digital Imágenes proyectadas eventualmente en diapositivas y video y música en vivo	Procesamiento digital de sonido e imagen Algunas puestas mas similares a multimedia digitales Diálogos con imágenes en video digital Djs en vivo y experimentación sonoro-digital (en algunos casos)
Textualidades	Creaciones colectiva	Desarrollos hipertextuales y emergencia

y, en algunos casos de obras de autores reconocidos. Escasa publicación de puestas y textos teatrales en general.

de autores y dramaturgos que conformaron lo que se dio en llamar “*nueva dramaturgia*”. Necesidad de contar con guiones y material digital de las puestas. Desarrollo de proyectos editoriales.

II-2)- GESTIÓN NUMÉRICA (DIGITAL Y TELEMÁTICA) DE LAS PROPIAS COMPETENCIAS

Los *hacedores teatrales* de Córdoba (actores, directores, escenógrafos, técnicos, investigadores, etc), en los últimos años comenzaron hacer uso de la categoría: *nuevas tecnologías* aludiendo no sólo a un orden digital, sino también a cuestiones *dramatúrgicas, escriturales, actorales*, así como a aspectos vinculados con la *producción y gestión cultural* generando foros, jornadas debate, seminarios, y otras experiencias y publicaciones afines que procuraban reflexionar en torno a los cambios en el teatro local en todas estas áreas.

En este contexto, el mayor impacto tecnológico no tuvo tanto que ver con la incorporación de dispositivos digitales, sino con la mudanza de ciertas formas de *hacer teatro* que fueron paulatinamente quedando de lado para dar curso a novedosos modos de producción que más que centrarse en la *creación colectiva* de un *grupo* (cuestión que venía demarcando el *hacer teatral* desde la década del '70), implican un trabajo en red en función de propuestas *puntuales* que responde más a los modos de relacionamiento virtuales.

Es por ello que las transformaciones más profundas que sufrió el teatro en Córdoba de manera acompasada con el desarrollo tecnológico, en un contexto de precariedad de recursos financieros y materiales, fueron de orden cognitivo, narrativo y relacional.

En este marco, quizás la protagonista fue la *gestión cultural*, en tanto los agentes sociales identificados bajo la categoría de *independientes* debieron transformar sus prácticas incorporando formas de organización y planificación, siguiendo en parte ciertos parámetros internacionales del *management cultural* que otorgan un papel fundamental a la publicidad y las tecnologías de la comunicación. En este marco, contar con teléfonos móviles, computadores, dirección de correo electrónico o un sitio web, etc se volvieron una necesidad para formar parte de los distintos campos sociales, en los cuáles, el hecho de no contar con la posesión de esos capitales económicos y culturales excluye, margina e invisibiliza a los sujetos y sus prácticas²⁹.

²⁹ A modo de ejemplo anexamos un cuadro comparativo de algunas de las transformaciones tecnológicas más visibles en relación al uso de dispositivos y tecnología digital. Realizamos esta comparación tomando como parámetro los años 1997 y 2007. Cabe remarcar que presentamos este cuadro a manera de notas de campo, razón por la cuál no cuenta con datos estadísticos.

Estas cuestiones fueron abordadas desde nociones como *gestión de las propias competencias* (Cotaimich V 2004b) en base a la propuesta de dos investigadores conjugan aportes de la sociología y el análisis del discurso (Costa y Mozejko 2003).

Es a partir de esto que proponemos pensar en los modos en que se desarrolla la *gestión numérica (digital y telemática) de las propias competencias*, atendiendo a las formas en que los sujetos (se) dicen, muestran y hacen telemáticamente.

- ESTO NO ES UNA CONCLUSION

El sentido común lleva a considerar en (no pocas) ocasiones que la apropiación tecnológica en el campo de las artes escénicas se realiza casi exclusivamente en las puestas y se produce de manera homogénea a escala planetaria. Dan cuenta de ello apreciaciones como: *un teatro que avanza hacia ... el teatro busca... el teatro hoy debe...* Estas frases personifican al teatro volviéndolo casi una entidad autónoma que parece carecer de sujetos que la construyen y aunque suelen ser orientadoras de ciertas prácticas, no dan cuenta siquiera de la complejidad de un pequeño contexto de producción.

El desarrollo tecnológico ha tenido efectos en los más diversos aspectos de las prácticas escénicas: formación, entrenamiento, ensayo, producción, gestión de una puesta, presentación, socialización, difusión y también en las instancias de recepción crítica, especializada y del público en general. ¿Cómo? en primer lugar afectando los modos escriturales y escénicos, a través del desarrollo de ordenadores, dispositivos de registro y proyección visual y audiovisual, software especializados, dispositivos que permiten trabajar con hologramas, etc. Cuestión que ha llevado no sólo producir textos e imágenes de manera vertiginosa sino también a potenciar su carácter intertextual. A esto se suma el desarrollo telemático que no sólo permite el acceso inmediato a través de la red a un vasto campo de información que los sujetos incorporan a sus prácticas de escritura y gestión sino también permite una expansión de sentidos que por momentos parece infinita, que permiten a los espectadores convertirse en interactores a través de su inclusión en las propuestas narrativas, sino también configurarse como parte de la escena virtual.

El estallido rizomático que sufrieron los procesos de producción y difusión de las artes escénicas ha derivado en la convivencia (en diversos puntos del planeta), de una amplia diversidad de propuestas que a veces entran en profundas contradicciones. Tal es el caso de la presencia simultánea de puestas que siguen los cánones del teatro tradicional de la modernidad, con puestas que se encuentran en la “cresta de la ola tecnológica”.

Para comprender los modos en que en el campo de las artes escénicas, los agentes sociales se apropian de los avances tecnológicos, es necesario adoptar una posición glocalista, procurando comprender los sentidos y las formas de significación y re-significación que adoptan las transformaciones culturales más sustanciales, en este caso vinculadas con el universo de prácticas artístico-escénicas. Adoptando una perspectiva glocal, se podrán comprender los rasgos particulares que adquieren las formas de apropiación tecnológica.

Quizás parte de lo planteado para el *teatro independiente en Córdoba* se pueda extender hacia realidades análogas (y no idénticas) de otros universos de sentido configurados a lo largo de todo el planeta, sin embargo siempre se encontrarán variables socio culturales ligadas a ese particular universo de sentidos.

El título de este trabajo procura sintetizar esta propuesta, en tanto, se sostiene que para analizar las vinculaciones entre las artes escénicas, las tecnología/s y las subjetividad/es es preciso tener en cuenta la profusión de sentidos y prácticas que emergen en la apropiación (mas o menos consciente) de los avances tecnológicos por parte de sujetos que se sitúan en un contexto concreto.

Es en este contexto se refuerza la propuesta política de Donna Haraway planteada a partir del mito político de una SUBJETIVIDAD CYBORG que implica no sólo una lectura de lo que acontece en la relación sujeto-máquina, sino una propuesta política de conocimiento y acción encarnada, donde las máquinas no son entes externos que nos dominan, sino nosotros mismos. Esto no es una conclusión.

BIBLIOGRAFÍA

- BLAZQUEZ, GUSTAVO. 2005. *Cyborg PowerCuerpo, técnica y producciones artísticas: Los cyborgs en la pantalla*. Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital. Séptimas jornadas de artes y medios digitales – Córdoba- Argentina.
- BOURDIEU, PIERRE.1990 - *Sociología de la Cultura*. México. Editorial Grijalbo.
 ----- 1995 - *Las Reglas del Arte*. G. y Estruct. del campo Literario. Barcelona. Edit. Anagrama.
 ----- 1995- *Respuesta para una Antropología Reflexiva*. Editorial Grijalbo
 ----- 2003 - *Creencia artística y bienes simbólicos*. Bs. As. Edit. Aurelia Rivera. Bs. As.
- BUTLER, JUDITH 1993. *Cuerpos que importan, sobre los límites materiales y discursivos del “sexo”*. Bs. As. Paidós
- COSTA, RICARDO Y MOZEJKO, TERESA. 2003- *Lugares del decir*. Compilación. Santa Fe. HomoSapiens Ediciones.
- COTAIMICH, VALERIA. 2004. “El impacto de las nuevas tecnologías en la puesta en escena. La Estética Dialógica como desafío estético, poético y político”. Publicación en CD. *VI Jornadas de Arte y Medios Digitales*. Primer simposio: Prácticas de comunicación emergente en la cultura digital. Córdoba. Facultad de Filosofía y Humanidades. Universidad Nacional de Córdoba.

- COTAIMICH, VALERIA. 2004. "Hacer teatro independiente en Córdoba. Las prácticas políticas y las formas poéticas en la configuración performativa de la subjetividad". Publicación en CD. VII Congreso Argentino de Antropología Social. Oficio antropológico y compromiso social en la Crisis.
- DEBORD, GUY (edic) 1999. *La Sociedad del Espectáculo*. Valencia: Pre-textos.
- DELEUZE, G. Y GUATTARI, F. 2003. *Rizoma*. Valencia: Pre-Textos
- DERRIDA, JACQUES. 1971. De la Gramatología. Bs As, S. XXI editores.
- DIXON, STEVE. 2003 *Internet Theatre, posthuman bodies and the interactive void. Performance Arts International*, 'Presence' special online issue <http://www.mdx.ac.uk/www/epai/presencesite/html/dixon00.html>
- ELIAS, NORBERT. 1987. *El proceso de la Civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*. Bs. As. FCE.
- FREUD, SIGMUND *El malestar en la cultura*. Obras Completas tomo XXI, Editorial Amorrortu. Buenos Aires 1979.
- GARCÍA, CANCLINI. 1990. *Culturas Híbridas*. México. Editorial Grijalbo.
- GEERTZ, CLIFFORD. 1990. *Interpretación de las culturas*. Barcelona. Editorial Gedisa.
- GOFFMAN, IRVING (ed.) 2001. *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Bs. As. Amorrortu Editores.
- HARAWAY, DONNA. 1991 Manifiesto Cyborg: Ciencia, tecnología y feminismo socialista a final del siglo XX.
- HOBSBAWN, ERIC. (1998) *A la zaga. Decadencia y fracaso de las vanguardias del siglo XX*. Editorial Crítica. Barcelona. Traducción: Gonzalo Pontón Título original: *Behind the times. The Decline and Fall of the Twentieth-Century Avant-Gardes*. <http://www.ull.es/publicaciones/latina/ambitos/7-8/arti08.htm>
- JAMES, JUDI 2003. *El lenguaje corporal. Proyectar una imagen positiva*. Barcelona, Paidós Plural.
- LANDOW, GEORGE P. 1997. *Teoría del Hipertexto*. Paidós. Bs As.
- MANOVICH, LEV, 2006. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Editorial Paidós, Bs. As, 2006. Título original: *The language of New Media*. Publicado por The MIT Press, Cambridge, Mass. EEUU, 2001. Traducción: Oscar Fontrodona.
- PARRAT FERNÁNDEZ, SONIA. 2002. *La glocalización de la comunicación*.
- PAVIS, PATRICE. 2000 - *El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza, cine*. Barcelona. Paidós.
- SCHECHNER, RICHARD. 2000. *Performance. Teoría y Prácticas interculturales*. Bs. As. UBA. Libros del Rojas.
- SIBILIA, PAULA. 2005. *El hombre post-orgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires.
- SUBIRATS, EDUARDO. 1989. *El final de las Vanguardias*. Madrid. Anthropos.
- WILLIAMS, RAYMOND. 1994. *Sociología de la Cultura*. Barcelona. Paidós.
- WINICOTT, D. W. 1996 *Realidad y Juego*. Gedisa Editores. Barcelona.