



# IEES INTERSUBJETIVIDAD EN ESCENA SIMULTANEA MOVIMIENTO, CYBERESPACIO Y CREACIÓN GRUPAL EN RED

***Liliana Tasso***

[www.lilianatasso.com.ar](http://www.lilianatasso.com.ar)

## ***Resumen***

IEES es una investigación, una obra multiespacial en red, una experiencia humana mediatizada por la tecnología, una puerta que se abre a un campo aun poco explorado...

Un grupo de artistas de Buenos Aires y de Barcelona vinculándose y generando un proceso de investigación y montaje exclusivamente a través de conexión virtual. Diferentes tensiones y/o intensidades emocionales propias de todo vinculo humano fueron deviniendo cualidad temática y climática dentro de la propia creación. Cada acontecer en esta relación mediatizada fue haciéndose consciente y se volvió trama en el cuerpo real-virtual

del grupo. El uso del recurso despliega planteos tales como la modificación sustancial del concepto de espacio-tiempo, la presencia -ausencia del cuerpo que revela su identidad soportada en la imagen y que tolera la ausencia de la materia real sin pérdida sustancial de identidad. Lo real y lo virtual en diálogo, en fusión, en retroalimentación. Un territorio aun poco explorado que abre nuevas dimensiones para el desarrollo artístico y humano. Un campo que se ofrece para su conquista y un arte crítico que requiere de nuevas y frescas energías creativas para sustraerse del aislamiento de los grupos minoritarios.

### *Palabras Claves*

Cuerpo real-virtual, ciberespacio, escena en red, intersubjetividad

## **Desarrollo**

### *La tecnología domina la escena cotidiana*

El creador y todo su quehacer se halla atravesado hoy por una realidad tecnológica en rápida transformación. No es el foco de este análisis una lectura política aunque no se puede dejar de conocer el costado real de la euforia tecnológica y el modo en que genera divisiones importantes entre los humanos que antes se medían más bien en términos de alfabetización. Tampoco se puede desconocer los objetivos que impulsan al consumo tecnológico y la inclusión en los hábitos de vida. Un creador que se diga artista y contemporáneo no puede darse el lujo de la ingenuidad o del desconocimiento de su época y la macroestructura en que el mismo funciona o más bien que funciona en él. Como sujeto contemporáneo, advertido o no, su hacer; se ve necesariamente afectado por las múltiples transformaciones que la tecnología ha propulsado.

En el eje comunicacional, el encuentro con el otro se ve mediado por nuevas configuraciones y si deseamos encontrar un arte escénico que sostenga y renueve el lazo social es indispensable la utilización de códigos comunes, herramientas de uso cotidiano que funcionen como vehículo de acercamiento al sujeto actual. Acercarse no significa quedar atrapado en sus mismas redes pero si establecer comunidades que hagan posible la identificación y la transferencia. Sin esas operaciones psíquicas funcionando no habrá ni comunicación ni efectos posibles. Una herramienta es solo una herramienta, y al decir *solo* digo la posibilidad de extrañarla de la finalidad para la que fue diseñada. Su presencia crea un encadenamiento a un código compartido que tranquiliza, liga, propone. A la vez su subversión puede actuar como soga que se le tira a quien siente la amenaza de la telaraña en la cara, un aire fresco que renueva y permite repensar, reubicarse, abrir una pequeña brecha de OTRA COSA POSIBLE. Una doble posibilidad para una misma cosa, una oscilación delicada que un artista puede y debe saber producir

## Repensar conceptos

En este nuevo contexto tecnológico y globalizado se ponen necesariamente en crisis ciertos pilares de las artes escénicas. Como podríamos reconstruir el concepto de **obra** sin perder la perspectiva crítica que pretende el arte contemporáneo, desde nuevos patrones producidos por el cruce con el contexto tecnológico? .Propongo salir de la lógica de la producción y de la cosificación para encontrarnos con aspectos más sutiles del hacer. Pensar la **obra** como un dispositivo permeable, que nuclea en un punto espacial temporal, cambiante en cada repetición, una multiplicidad de variables. Al confluir en un punto se produce un efecto catalizador, una sinergia coloreada por una particular conjunción de fuerzas que nunca repetirán de la misma manera. La obra como un efecto fugaz que se produce en una cierta confluencia. Cada vez una nueva oportunidad para pedirle al material nuevas posibles significaciones o configuraciones.. Polisemia potencial que no pretende cristalizar sentido sino que no cesa de pulsar una búsqueda que interpela al trabajo de producción de sentido por parte del espectador y del propio artista ¿creador?.

También repensar un lugar para el **intérprete** y otro para el **espectador opúblico**. Tal vez sea necesario cambiar estas palabras por otras que puedan incluir ideas de un hacer más compartido, que elimine distancias y jerarquías sin caer en la nada de la disolución. Una vincularidad particular inherente al tránsito de un compartir escénico con especificidades. Una experiencia vincular humana diferente a otras vivenciadas en otras actividades de la vida.

El concepto del **espacio escénico** también debiera actualizarse teniendo en cuenta la diversidad posible del nuevo espacio virtual y de las configuraciones reales que pueden trazar redes con lo virtual. Incluir la variable tecnológica implica poder pensar en un espacio escénico fluido, es decir que no empieza ni termina ni se circunscribe únicamente a un espacio geográfico determinado, El cyberspacio como continuidad que liga varios espacios simultáneos o que dialoga con espacios ¿no escénicos? como ser las propias casas de un posible público virtual.

Otro concepto para repensar es el de **autor**. Autor implica quedar por fuera del pensamiento complejo que visibiliza la imposibilidad de la creación solitaria. Algo así como una propiedad privada de la idea, que niega las certezas que nos muestra la historia del pensamiento humano, contextos que se expresan a través de sus emergentes..... En esta época digital en la que la tecnología abolió la idea de original y copia a la vez que facilita la circulación de saberes y productos y ofrece sistemas operativos que “*crean*” conjuntamente con el humano, la cuestión del derecho de autor debe ser replanteado.

## Relato de Una Experiencia

### *IEES Una obra en red*

A través de un sistema de cámaras web y Skype artistas de Buenos Aires y Barcelona comparten un proceso de investigación, creación y montaje de una obra en red, con dos espectáculos independientes pero conectados en vivo creando un espacio virtual que interactúa con la escena real. En cada país se ve un espectáculo diferente que comparte momentos de conexión con escenas idénticas pero que sin embargo adquieren diferentes significaciones de acuerdo al marco que las contiene. El público que asiste a los escenarios reales puede ver en cada caso un fragmento de la obra, ya que la multiplicidad de espacios en las que se despliega es inabarcable para una misma persona. En Barcelona se accederá a una cierta experiencia, compartida con artistas reales que despliegan todo un universo de sentido diferente al que se vivencia en la escena de Buenos Aires con otras artistas implicadas. También los momentos de conexión virtual adquieren significados diferentes según esas imágenes se ligan a un universo simbólico u al otro. Al mismo tiempo el espectador que ve solo aquello que se levanta a internet por streaming, tendrá acceso a una u otra visión o a ambas al mismo tiempo. Las imágenes capturadas por el sistema componen a la vez una síntesis en la que lo tecnológico y lo humano confluyen y se retroalimentan. Es la red completa la que deviene acontecimiento artístico multifocal y de confluencia de variables humanas y tecnológicas, con patrones predeterminados y otros permeables a la incertidumbre, al azar y a la impronta única del ahora. Mas informacion en [www.IEES.com.ar](http://www.IEES.com.ar)

**El multiespacio o el espacio fluido** Una obra que borra los bordes y se constituye en redes de espacio y de tiempo. Un contrapunto a las ideas contemporáneas de espacio discontinuo y de tiempo fragmentado. En IEES a primera vista podríamos definir tres espacios, el teatro en Buenos Aires, el teatro en Barcelona y un cyberspacio de otras características que los anteriores pero que actúa como el fluido que deshace el límite tangible de cada espacio real para producir una continuidad espacial que “se ve” en cada uno de los espacios reales. Es una suerte de ventana, plana y tridimensional, ya que al fondo puede verse al otro público sentado. El piso de nuestra sala parece continuarse en ese otro piso en el que se trasladan y habitan nuestras partenaires. A esa trilogía espacial ligada se le puede agregar en una cuarta dimensión, la de la transmisión en vivo de ambos puntos de vista (Buenos Aires desde Barcelona y Barcelona desde Buenos Aires, que es captado por cámaras y transmitido en vivo en televisión digital para cualquier persona desde su computadora. Esa cuarta visión abre otra dimensión para el cyberspacio que además de ligar con los espacios reales, crea imágenes que ninguno de los dos públicos reales puede captar. Podríamos determinar un ¿espacio virtual escénico?

**El cuerpo en foco** Un enfoque detenido en el cuerpo, el real y el virtual. La presencia ausencia de personajes virtuales y reales en varios espacios simultáneos. Sus imágenes se encuentran, se funden y confunden, se enredan en el ciberespacio, se multiplican. El cuerpo en sintonía con lo audible y lo inaudible, lo decible y lo indecible. Exploración de lo (no) posible de los vínculos humanos mediatizados por dispositivos tecnológicos

Cuando pensamos en un cuerpo real se nos aparecen varias dimensiones, la imagen, el sonido, un volumen que ocupa un lugar en el espacio, sensaciones de contacto, de temperatura, de pulso. Sin embargo, la imagen tiene una cierta predominancia en la cuestión del cuerpo. Siguiendo a Lacan y su desarrollo en el estadio del espejo, podemos pensar la fuerte vinculación del yo con la imagen corporal, y la constitución del cuerpo como representación imaginaria que otorga identidad. Desde este planteo es que podemos acercarnos a la cuestión de la presencia virtual del otro que por ofrecernos una imagen de su cuerpo, aunque ausente de otras dimensiones antes expuestas, sostiene sin embargo una identidad humana con la que se puede tejer una relación vincular con ciertas características que hemos vivenciado en esta experiencia creativa

**Vínculos personales** La experiencia IEES nos deja algunas conclusiones y muchas preguntas respecto de la modalidad de los vínculos que se establecen sin contacto físico directo y por mediación tecnológica.

Partimos de un encuentro por mail para luego descubrir nuestras imágenes corporales y nuestras voces a través del soporte Skype. El comienzo fue entusiasmado, cada encuentro nos generaba inquietud y ganas de conocernos más. Nos sorprendía cada cosa que sucedía, esos cuerpos gigantes y bellos en la pantalla se impactaban con nuestros movimientos o eran capaces de copiarnos, seguirnos, proponernos. Aun sabiendo del dispositivo nos parecía increíble que la imagen plana nos contestara en vivo. Lentamente salimos del encantamiento para enfrentarnos a la dificultad del encuentro de las miradas, el dialogo entrecortado por la comunicación, a los diferentes modos de guiar un proceso de investigación, las caídas del sistema y los ensayos frustrados, y tantos otros obstáculos que matizaron un proceso que de fluido no tuvo nada. Ese mundo extraño de voces con acentos diferentes y de cuerpos planos e intangibles pero presentes, cuestionantes y reales a la hora de acordar decisiones de montaje, se fue transformando en una cotidianeidad que tejió lazos afectivos. Por momentos era fascinación, en otros momentos era tedio, rechazo, envidia. Como todo vínculo afectivo humano se fue componiendo con múltiples tonalidades, pero a diferencia de aquellos en los que el cuerpo real esta presente y susceptible de contacto, en este caso advertimos cierta fragilidad, la sensación de que en cualquier momento, un exceso de tensión podía romper para siempre la relación. La aparición de rasgos identificatorios se fue trasluciendo por ejemplo en la apropiación que fuimos haciendo de palabras y de dichos, así como en la aceptación o rechazo de

movimientos muy personales. Los fantasmas comunes que sobrevienen de modo inconsciente en los vínculos humanos también se hicieron presentes en este caso, el fantasma de la simbiosis y devoración del otro, sentimiento de vulnerabilidad frente a un otro imaginario que se excede, sentimiento de fragmentación frente a la imagen completa del otro, el otro como otredad extraña amenazante, el otro como aquello que se desea incorporar, entre otras constelaciones psicológicas fueron apareciendo y se fueron haciendo trama principal de la obra. El tema de la fantasía de simbiosis entre cuerpos que se encuentran y se identifican, para luego descubrir las diferencias fue una de las escenas centrales de la primera conexión.

Otra escena determinante que muestra la dinámica vincular es una en que un trió en la pantalla hace un juego de movimientos mínimos con las manos que repentinamente se convierte en **gesto dirigido al otro grupo. Un Fuckyou a coro nos deja en estado de sorpresa. Se le sucede una pistola que nos apunta y dispara. Siguiendo el juego Morimos....** Al final de ese ensayo algo incómodo quedo pulsando en nosotras, no lo hablamos. Al siguiente ensayo no se pudo establecer la comunicación ¿? tampoco nos forzamos mucho... seguimos sin hablar del tema.. Decidimos que era importante incluir esas escenas en el montaje y así lo propusimos a nuestras colegas que por su parte también se habían quedado sorprendidas por su propia “irrupción subjetiva” y un poco avergonzadas. Algo de la trama vincular inconsciente emergió en estas improvisaciones y nos pareció valioso tomar el elemento La naturaleza de la primera irrupción quedo perdida para siempre, sin embargo impulsó y diseñó toda una reacción de nuestra parte que configuro el tono completo del lenguaje y estructura coreográfica del lado argentino.

Al cabo de unos meses después del estreno, una de las artistas Españolas visita Buenos Aires y se produce por fin el encuentro real cuerpo a cuerpo. Sus hombros mucho mas anchos, una altura mayor a la esperada, rasgos completos que ofrecían mucho mejor anclaje para actitudes que habíamos experimentado por Skype. La silueta frágil y añorada que nos ofrecía la pantalla no se condecía con reacciones potentes e inesperadas que habíamos vivenciado. El dispositivo tecnológico había construido un cuerpo diferente al real que sin embargo era portador de una personalidad que parecía no calzarle del todo. Ahora si !!!! Era Tuxen completa!

Algo de lo presente revela una ausencia a la vez que la virtualidad agrega un plus, un algo que es pero no es. Estas relaciones en las que se tejen hilos casi idénticos a los que ligan los vínculos reales, ofrecen fragilidades, distorsiones y ventajas. Algo de si puede quedar protegido por la posibilidad de correrse repentinamente del ojo óptico También de sustraerle al otro a la distancia parte de la información, o de ofrecerle solo un pedazo, el mas bonito. Cortar la comunicación, algo tan sencillo como apretar el botón y desactivar todo el abanico de afectos, a la vez que la pequeña maquina descansa allí, cerca, viva, siempre dispuesta a ofrecer una rápida compañía entre muchas posibles, otra vez apretando un botón, o tal vez solo acercando el calor del dedo.

## **La incertidumbre como variable importante del proceso y del acontecer escénico**

Tanto el proceso creativo como el acontecer escénico cada vez transcurrió abierto a la posibilidad certera de la incertidumbre. La paradoja es pensable teniendo en cuenta el encuadre del trabajo dentro del pensamiento complejo o paradigma de la complejidad. Remito la lectura del artículo “introducción al pensamiento complejo” de Edgar Morin (1994).

Pudimos determinar diferentes tipos de incertidumbres, las de orden tecnológico, y las de orden humano. Respecto de lo tecnológico la aleatoriedad de la comunicación dada por diferentes circunstancias producía alteraciones en la velocidad de trasmisión, la definición de la imagen, la distorsión de los sonidos, los congelamientos, los cortes de conexión. Estas variables siempre presentes en un principio nos generaban tremendas dificultades que intentábamos reducir. Habiéndonos desgastado en el empeño de reducir la aleatoriedad al máximo, descubrimos el gran tesoro. Allí estaba la clave, usar toda variación para reinventar en el aquí y ahora una nueva significación posible, estar expectantes del azar de cada instante para un estar vivo en escena, libre del adormecimiento de la repetición.

En el plano humano la incertidumbre también produjo una interesante retroalimentación. Comenzamos sin ninguna idea rígida respecto de la dirección que tomaría el modo de crear, investigar y componer, ni mucho menos las temáticas, tonos climáticos emocionales y otros contenidos como la estética y dinámica de movimiento que adquiriría el trabajo para configurarse como ¿obra? Descubrimos inmediatamente que si teníamos ideas rígidas. Nuestras expectativas respecto de cómo se desencadenaría un proceso de investigación y montaje enseguida se vieron contrastadas con diferentes modos de hacer de nuestras colegas Españolas. Aprendimos no obstante a confiar y a aprovechar esas oscilaciones y diferencias en favor del encuentro artístico. algo así como montarse en la dirección del impulso y saltar en el momento justo, ni antes ni después.

Otra incertidumbre... la del espectador. El espectador no sabía si lo que veía era una imagen grabada o una en tiempo real como se devela hacia el final. Ese giro en el que la imagen toma vida real produce una cierta sorpresa al espectador no advertido de antemano. Ante esa sorpresa la reacción es múltiple y variada. Esa reacción pone su impronta a partir de allí en el devenir final de la obra. Las certezas y las incertidumbres como partes necesarias de todo proceso y de todo acontecimiento, seamos conscientes de ello o no, sepamos aprovechar cada una de sus cualidades, o no.

## Arte telemático especificidades

La danza se despliega como lenguaje privilegiado cuando nos asomamos a las denominadas artes telemáticas. Al anclar en el cuerpo real y simbólico permite contraste intenso y dialogo enriquecido con los soportes tecnológicos que arrojan, procesan y recrean cuerpos y voces sin materia. Una apropiación para la danza de un nuevo territorio que permitirá encontrarnos con regiones aún no vislumbradas

La imagen en la pantalla hasta hace muy poco no podía mirar a quien la miraba. La imagen se tornaba (y aun lo hace en ciertos formatos) objeto a ser contemplado.

En este caso la imagen de un otro allí en algún lugar lejano, responde a estímulos y puede establecer una comunicación real con otros reales. Esta imagen viva pero sin cuerpo de materia real, produce un efecto fantasmático, porque ofrece algo de un ser, pero sustrae otros aspectos. Presenta una ausencia, la ausencia de la materia corporal.

La imagen por otro lado no es la misma imagen que un ojo podría captar en directo mirando a esa otra persona. Es una creación, una resultante o síntesis en la que intervienen muchas variables humanas, tecnológicas y ambientales. Delay, cortes en la trasmisión, detenciones, alta o baja definición según franja horaria y uso masivo de la red, humedad o lluvias, entre otras son condiciones que le dan un quantum de incertidumbre y aleatoriedad a la comunicación posible y a lo que por tanto acontece escénicamente

Lo real y lo virtual en dialogo, en fusión, en retroalimentación. Existe esa persona que es capturada por una cámara que se conecta a una red que construye un cierto código que se decodifica a través de otro ordenador que a su vez emite una proyección sobre una superficie determinada. De lo real a lo virtual se abre una brecha multideterminada que se realimenta con el efecto que produce en el otro humano que recibe ese producto y reacciona a el, disparando una respuesta (movimiento, voz, acción etc). La respuesta vuelve a sufrir transformaciones antes de llegar a ser captada por el otro real del otro lado de los dispositivos. Lo que sucede en el “entre”, se entreteje con lo que va sucediendo en las escenas reales de uno y otro lado y a la vez conforma una realidad propia que puede ser captada y transmitida en si misma como una tercera alternativa escénica en los círculos virtuales como los canales digitales o las redes sociales. La obra que surge como resultante de la confluencia humana tecnológica, se desarrolla en espacios simultáneos reales y virtuales y es altamente polisémica y multifocal. El soporte coreográfico solo puede estructurarse en términos de patrones que admiten la incertidumbre del azar y las contingencias tecnológicas así como las influencias contextuales de la intersubjetividad en juego

Para ampliar el tema de la intersubjetividad como campo de despliegue escénico creativo propongo la lectura del artículo “ El proceso creativo y el acontecimiento escénico a partir de la intersubjetividad” (Tasso, 2011).

## Conclusiones

Los que circulamos por el arte sabemos que el camino es siempre áspero, los territorios a transitar siempre tienen obstáculos, la soledad es una variable recurrente, la sociedad parece andar por carriles paralelos, y aun así... nos pulsa la insistencia .

Sostenemos el tránsito en tanto lo sentimos como alternativa posible a encuadres culturales asfixiantes. El rol del artista ha ido cambiando según las épocas y los contextos. Nos urge hoy la pregunta de como reinventar el rol del artista en el nuevo escenario cultural humano.

El cybermundo es sin duda un nuevo terreno. No lo conocemos bien, lo transitamos a ciegas y sin embargo creemos estar vislumbrando horizontes con lógicas diferentes.. Perfiles que al cruzarse con nuestras potencias creativas pueden desplegar sentidos y efectos aun no sopechados.

La plasticidad conceptual será la clave del desafío, una modalidad del pensamiento que requiere de una auto decostrucción angustiada pero necesaria. Nuevas lógicas contextuales requieren de nuevos patrones de pensamiento y de acción. Mas que concluir propongo comenzar.

## Ejes posibles de reflexión

- Lugar que ocupa el arte escénico actual en el imaginario social. Como dialoga con el contexto social. Que finalidades persiguen los artistas al desarrollarlo. Que busca el público en él. Hay público interesado por fuera de los hacedores y las redes sociales de los propios artistas?
- Inclusión posible en los hábitos sociales cotidianos..
- Cruces de la danza con la tecnología. Especificidades Retroalimentación real.virtual Grupalidad creativa virtual Espacio fluido y Cyberespacio.
- Como crear discursos alternativos que no caigan en la sumisión del gobierno de la imagen. Como usar las herramientas desde significaciones subvertidas.
- Como resignificar el acontecimiento escénico repensando los lugares para un posible espectador virtual. ¿cambiar la idea de espectador por la de participante?
- Como sostener económicamente un arte que circule por espacios virtuales en vez de reales?







## Bibliografía

CAPPRA, Fritjof. *La trama de la vida*. Barcelona: Editorial Anagrama, 1996

LACAN, Jacques. El estadio del espejo como formador de la función del yo tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica. *Écrits*, Paris: Seuil, 1966

### *Artículos en internet*

MORIN, Edgard. *Introducción al pensamiento Complejo*. 1994. Disponible en [http://www.pensamientocomplejo.com.ar/docs/files/MorinEdgar\\_Introduccion-al-pensamiento-complejo\\_Parte1.pdf](http://www.pensamientocomplejo.com.ar/docs/files/MorinEdgar_Introduccion-al-pensamiento-complejo_Parte1.pdf). Acceso em: 1 de abril de 2011.

TASSO, Liliانا. *El proceso creativo y el acontecimiento Escenico a partir de la intersubjetividad*. 2011. Disponible em <http://www.lilianatasso.com.ar>. Acceso em: 1 de abril de 2011.

## Biografía

Bailarina Coreógrafa y Licenciada en Psicología. Formada en Ballet danza contemporánea y técnicas corporales diversas como Feldenkrais, Alexander. Ha hecho especializaciones en técnicas como Release Contact improvisación y composición en la Universidad de DUKE EE UU. Ha participado con obras propias en Festivales Internacionales de Argentina de EE UU España Grecia Y Moscú. Desde el año 2010 se desempeña como Presidente de la Asociación de Coreógrafos Cocoa Datei. Es Co fundadora del Festival Internacional Cocoa de Danza Contemporánea que se lleva a cabo en Buenos Aires con carácter Bienal. Es Autora de artículos que han sido presentados en diferentes Congresos Internacionales. Entre sus textos se encuentran *El entramado Social en las fibras del cuerpo de la danza*, *El proceso creativo y el acontecimiento Escenico a partir de la Intersubjetividad*. Desde 2008 se encuentra desarrollando una investigación en el cruce de danza y nuevas tecnologías. Como resultado de ello ha estrenado dos obras *aRRaSStRa* y *IEES*. Mas información en [www.lilianatasso.com.ar](http://www.lilianatasso.com.ar)