



Scan to know paper details and
author's profile

Virtual Scenic Spaces and the Staging of Interactivity

Mauro Cacciatore

Universidad Nacional de las Artes Argentina

ABSTRACT

In this essay I propose to consider the possible existence of a virtual scenic space based on a proposal in which the devices used for its development are determinant in enabling processes of production of meaning within its material configuration and location. The analysis will be focused on Now by Pat Catterson (2016), a work that will be questioned about the devices used, if they can determine the creation of a virtual scenic space and if so, what are the forms of expectation and reading contracts that they propose. I wonder if the production of images made possible by the use of hyper-devices modifies the perceptual scheme that can be foreseen in a classic reading contract between performers and spectators. Being Now a proposal that brings together a group of face-to-face performers acting simultaneously with another group of performers located in different parts of the planet and that also enables various forms of expectation (audience in the room and audience that consumed the streaming of the same) is useful to address the new links that have been generated between producers and viewers in technological environments that involve technological devices, the development of the Internet and various software to relate distant levels of reality or impossible contact.

Keywords: hyper devices, scenic spaces, reading contract.

Classification: LCC: QA76.9.C65

Language: English



Great Britain
Journals Press

LJP Copyright ID: 573345
Print ISSN: 2515-5784
Online ISSN: 2515-5792

London Journal of Research in Humanities and Social Sciences

Volume 23 | Issue 9 | Compilation 1.0

© 2023 Mauro Cacciatore. This is a research/review paper, distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 Unported License <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>, permitting all noncommercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.



Virtual Scenic Spaces and the Staging of Interactivity

Los Espacios escénicos Virtuales y la Puesta en Escena de la Interactividad

Mauro Cacciatore

ABSTRACT

In this essay I propose to consider the possible existence of a virtual scenic space based on a proposal in which the devices used for its development are determinant in enabling processes of production of meaning within its material configuration and location. The analysis will be focused on Now by Pat Catterson (2016), a work that will be questioned about the devices used, if they can determine the creation of a virtual scenic space and if so, what are the forms of expectation and reading contracts that they propose. I wonder if the production of images made possible by the use of hyper-devices modifies the perceptual scheme that can be foreseen in a classic reading contract between performers and spectators. Being Now a proposal that brings together a group of face-to-face performers acting simultaneously with another group of performers located in different parts of the planet and that also enables various forms of expectation (audience in the room and audience that consumed the streaming of the same) is useful to address the new links that have been generated between producers and viewers in technological environments that involve technological devices, the development of the Internet and various software to relate distant levels of reality or impossible contact.

Keywords: hyper devices, scenic spaces, reading contract.

Author: Universidad Nacional de las Artes Argentina.

RESUMEN

Me propongo en este ensayo plantear la posible existencia de un espacio virtual escénico a partir de una propuesta en la que los dispositivos

empleados para su desarrollo resultan determinantes en la habilitación de procesos de producción de sentido dentro de su configuración material y emplazamiento. El análisis estará centrado en Now de Pat Catterson (2016), obra que será interrogada sobre los dispositivos empleados, si estos pueden determinar la creación de un espacio virtual escénico y de ser así, cuáles son las formas de expectación y contratos de lectura que estos proponen. Me pregunto si la producción de imágenes posibilitadas por el empleo de hiperdispositivos modifica el esquema perceptual que puede preverse en un contrato de lectura clásico entre performers y espectadores. Siendo Now una propuesta que reúne a un grupo de intérpretes presenciales actuando en simultáneo con otro grupo de intérpretes situados en distintos puntos del planeta y que además habilita diversas formas de expectación (público en sala y público que consumió el streaming de la misma) resulta útil para abordar los nuevos vínculos que se han generado entre productores y espectadores en ambientes tecnológicos que implican dispositivos tecnológicos, el desarrollo de internet y diversos software para poner en relación niveles de realidad distanciados o de imposible contacto.

Palabras clave: hiper dispositivos, espacios escénicos, contrato de lectura.

I. INTRODUCTION

Me propongo en este ensayo plantear la posible existencia de un espacio virtual escénico a partir de abordar una propuesta en la que los dispositivos empleados para su desarrollo resultan determinantes en la habilitación de procesos de producción de sentido dentro de su configuración material y emplazamiento. El

análisis estará centrado en *Now* de Pat Catterson (2016), obra que será interrogada sobre los dispositivos empleados, si estos pueden determinar la creación de un espacio virtual escénico y de ser así, cuáles son las formas de expectación y contratos de lectura que estos proponen.

Partiré desde la hipótesis de que la producción de imágenes posibilitadas por el empleo de hiperdispositivos (que implican el añadido de nuevos planos al plano específico que determina el cuerpo en escena) modifica el esquema perceptual que puede preverse en un contrato de lectura clásico entre performers y espectadores. La noción de dispositivo articula dos instancias, por un lado la puesta en obra de técnicas de producción sígnica; por el otro, procesos que hacen posible la circulación discursiva. La suma de ambos recursos no resulta indiferente en lo que concierne a la producción de sentido. Según Traversa (2001), la noción de hiperdispositivo articula dos o más dispositivos, lo que implica: un soporte técnico (que habilita operaciones de producción de sentido con posibilidad de repetición); un cierto uso social o modo de funcionamiento de ese recurso (prácticas sociales); un modo de gestión del contacto y un conjunto de posibles articulaciones textuales. *Now* es una propuesta que reúne a un grupo de intérpretes presenciales actuando en simultáneo con otro grupo de intérpretes situados en distintos puntos del planeta usando distintos software que permitieron la comunicación tanto en los procesos creativos como en el desarrollo de cada presentación, siendo una obra que además habilita diversas formas de expectación (público en sala y público que consumió el streaming de la misma).

Internet, como caso paradigmático de hiper dispositivo, permite la difusión de discursos en un nuevo soporte, a la vez que habilitan el registro, la visibilización, la espectacularización y la ritualización del contacto como rasgos constitutivos de sus discursos, prácticas, consumos y apropiaciones. Resulta importante tener en cuenta los nuevos vínculos¹ que se han generado entre productores y espectadores en ambientes tecnológicos que implican dispositivos

tecnológicos, el desarrollo de internet y diversos software para poner en relación niveles de realidad distanciados o de imposible contacto.

II. DANZA TELEMÁTICA

Partiré por la inclusión de *Now* dentro de la danza telemática, categoría que propone a las artes del movimiento en una metáfora de red en la que una expresión multimedial envuelve al cuerpo y sus funciones abriendo el espectáculo a públicos diversos, ya sean presenciales o que siguen el espectáculo a través de internet, proponiendo entonces un modelo de comunicación abierto y ramificado. La danza telemática, al anclarse en el cuerpo, permite un contraste marcado y un diálogo enriquecido con los soportes tecnológicos que arrojan, procesan y recrean cuerpos y voces sin materia. El cuerpo aparece como objeto y sujeto, dejando de ser una entidad cerrada y privada: las fronteras entre el cuerpo y el mundo y entre los diferentes cuerpos se subvierten, estos se convierten en campos de acción, manipulación y transformación.

Siguiendo a Traversa, la danza telemática podría incluirse dentro de la categoría de vínculos paradojales, dándose la simultaneidad entre los acontecimientos y su mostración en otro espacio, lo que implica relaciones en ausencia moldeadas gracias a la convergencia técnica y la articulación de dispositivos. La obra resultante de dicha confluencia humana/corporal y tecnológica, se desarrolla en espacios simultáneos reales y virtuales que trastocan los modos de participación del cuerpo y sus facultades y la constitución de vínculos.

Desde la consolidación y expansión de Internet en la vida social, ha emergido un nuevo sistema de mediatisación que afecta de un modo u otro todas

¹ Oscar Traversa define los vínculos como aquellas “distinciones que se pueden observar entre los atributos de los cuerpos actantes en distintas situaciones de circulación discursiva y, además, el carácter de las técnicas que se ponen en juego en cada una de ellas; entendiendo como tales, la puesta en obra de procedimientos que propenden a lograr con su ejercicio un resultado más o menos homogéneo”. (2009, p.18)

las prácticas sociales: modos de trabajar, de comunicarnos, de practicar la política, el arte, de entretenernos, etc. Este caso representa un interesante punto de partida para un análisis basado en los nuevos contratos de expectación que generan los hiperdispositivos para plantear si además habilitan nuevas formas de construir un estar juntos en los intérpretes, poniendo en relación nuevos niveles de realidad distanciados o de imposible contacto. Dentro de *Now* se ponen en relación distintos puntos del planeta, estableciéndose entre ellos una relación mediatizada que hace entrar en juego otro factor: la obra sucede en un espacio escénico físico pero también en un espacio virtual.

III. ANÁLISIS

Para analizar la obra voy a basarme en el registro del streaming². No se analizaron los rasgos de los registros como tales, sino que estos son tomados como la materia a partir de la cual analizar la performance. La misma es presentada por su autora como un evento / performance / instalación multimedia (dado que puede identificar rasgos de los tres formatos en su pieza) trabajada en colaboración con el artista multimedia Paul Galando. La misma fue emplazada en la *NYU Tisch Dance and New Media Department* (New York) contando con la participación de ocho bailarines “in situ” junto a nueve bailarines transmitiendo en simultáneo desde Argentina, Brasil, Dinamarca, Estonia, Francia, Grecia, Holanda, Japón y Noruega.

La instalación de 75 minutos de duración ocupa dos salas (una de ellas dividida a su vez en dos secciones) y el público puede moverse libremente entre estos espacios. Además contó con un streaming (visto en 29 países) que presenta de manera alternada lo que acontece en ambas salas. Debido a este particular emplazamiento, ningún miembro de la audiencia (presencial o remota) puede ver todo lo que sucede durante la obra pero con seguridad se podrá ver a todos los bailarines. Catterson argumenta que “Es como vivimos, a veces suceden muchas cosas y uno no puede estar en todos lados, por lo que cada uno va a tener una experiencia distintas de *Now*”.

En una de las salas (tanto en las proyecciones que forman parte de la escena como en televisores instalados en diversos espacios) pueden verse videos de Catterson interpretando su propio material, conviviendo así materiales que proponen vínculos restringidos (cuerpo frente a un texto ya existente), que se diferencian del tipo de vínculo paradojal que proponen las videollamadas. En esta sala los bailarines realizan a lo largo de todo el evento improvisaciones sobre los materiales de movimiento de la performance, alterados por algunas pautas particulares (lo que da cuenta de la convivencia de movimiento improvisado con movimiento pautado). Cada 7 minutos se interpreta una misma frase por dos bailarines distintos cada vez (a pesar de las particularidades con que cada uno lo ejecuta, se reconoce que se realiza el mismo material). Además la propuesta incluye en esta misma sala momentos donde los bailarines invitan a la audiencia a participar de la escena copiando los movimientos del intérprete que observan en la proyección, lo que genera un efecto enunciativo que remite al género de performance participativa.

En la otra sala se suceden diecisiete dúos, nueve en un sector y ocho en el otro. Dieciséis de ellos son entre una intérprete virtual y una presencial (lo que genera la convergencia de diferentes naturalezas: cuerpos reales y cuerpos virtuales), solo el último de ellos es entre dos bailarinas virtuales (una transmitiendo desde Ámsterdam y la otra desde Copenhague). Cada intérprete virtual se presenta, dice dónde está y qué hora es en su lugar. Cada dúo tiene secciones hechas al unísono, pero también hay lugares donde los bailarines eligen qué partes de la frase realizar y de qué manera. Por momentos los dúos se mueven al unísono, por momentos la sincronización se ve alterada a causa del delay. Igualmente, esta sincronización más “laxa” es una característica intencional de las obras de Catterson, quien está interesada en que sus bailarines tomen su material (frases con

²<https://vimeo.com/153775052>

reminiscencias a la estética de Merce Cunningham pero con una clara y reconocible impronta personal) para hacerlo suyo, un proceso que los soportes tecnológicos facilitan y alteran sutilmente.

Surge de esto que ambas salas presentan diferentes patrones rítmicos en su composición. La primera presenta un evento recurrente cada 7 minutos intercalado con secciones de mayor confluencia de intérpretes y una composición más libre (tanto en lo espacial, como en el material de movimiento empleado); la otra sala, dividida a su vez en dos secciones, presenta una sucesión de dúos de entre 5 y 7 minutos, con estructuras similares y materiales que si bien recurren a la misma estética, son propios de cada dúo y en todos los casos se observa la convivencia de bailarines presenciales con bailarines remotos, registros audiovisuales y videollamadas.

Los bailarines al moverse de un sitio a otro pasan entre la audiencia. La coreógrafa explica que el público también es libre de moverse de una sala a otra, indicando los espacios posibles para esto. El espacio de instalación (diseñado por Paul Galando) incluyó cinco proyectores con cinco computadoras con cinco instancias de Skype, además de lo necesario para el mapeo de proyección, desarrollo de redes inalámbricas y transmisión en vivo multicámara. El dispositivo forma parte de la escena (no está oculto) y los técnicos también aparecen en ella, ya que son quienes realizan las llamadas. Por momentos la coreógrafa ingresa en escena constatando que los dispositivos funcionen y comentando cosas a los espectadores.

La obra concluye con un unísono realizado por los bailarines internacionales. Aquí Catterson indica el tempo a los bailarines presenciales que realizan una pequeña introducción y luego todos se sientan para convertirse en espectadores de las proyecciones, generando un desplazamiento temporal del rol de intérprete al de espectador, gesto que trae aparejado una suerte de recorte en el espacio escénico, un efecto de cambio en el emplazamiento de la obra, en el que por un momento la acción escénica deja de suceder en el plano real (en el que está incluido el plano virtual

por medio de las proyecciones), para pasar a suceder sólo en el plano virtual.

IV. OBSERVACIONES GENERALES

La particularidad que tienen los discursos mediatizados es que hay múltiples materias de la expresión articuladas que construyen escenas enunciativas específicas que pueden ser coherentes o pueden, justamente, contradecirse. En el caso analizado, las situaciones comunicacionales se ven complejizadas por la presencia de dispositivos web que habilitan nuevas formas de visibilidad de las experiencias de mediación y de mediatización preexistentes, a la vez que crean prácticas, representaciones y discursividades nuevas. En los dispositivos web, el estar conectado acentúa los recursos y discursos del estar en contacto como una propuesta meta: una puesta en escena de la interactividad. Como fue señalado con anterioridad, estamos ante una obra donde se ponen en juego vínculos paradojales. Los hiperdispositivos empleados en todos los casos, articulan el dispositivo teatral y el dispositivo cinematográfico lo que genera una manera particular de mostrar, alterándose el esquema perceptual y por ende, el contrato de lectura clásico entre performers/espectadores. A los cuerpos en escena (que generan un plano específico), se añaden otros nuevos planos que implican una mirada mediatizada por una pantalla.

En lo descrito se observa un uso de la paradoja como recurso retórico a partir de la coalición temporal y espacial de espacios que no son contiguos, efecto que es posible en tanto y en cuanto les espectadores conozcan la particularidad del arché: existe una 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. La respuesta emitida sufre las mismas transformaciones antes de ser captada por el otro real que habita del otro lado de los dispositivos. Lo que sucede en el “entre”, el espacio escénico virtual, se entrelaza con lo que va sucediendo en las escenas de uno y otro lado y a la

vez conforma una materialidad propia que puede ser captada y transmitida en sí misma como una tercera alternativa escénica en canales digitales o en redes sociales.

La imagen proyectada de un otro en algún lugar lejano puede responder a estímulos, generando el efecto de que se establece una reunión efectiva con otros espacios lo que produce un efecto fantasmático a partir de presentar la ausencia de la materia corporal: lo real y lo virtual se encuentran en diálogo, en fusión, en retroalimentación. La metonimia que opera en la presentación de la ausencia, construye el efecto de que la tecnología tiene la capacidad de acercar, de unir, pero esto no deja de estar en el plano del efecto: se visualiza una imagen que guarda relación indicial con aquello que es representado, pero eso que es representado sigue estando en otro espacio, la relación de distancia no se modifica.

Como fue señalado, la realización de *NOW* implicó un gran despliegue técnico. El hecho de que al comienzo de cada dúo un técnico hiciera la llamada por Skype (con la inclusión del típico sonido de la llamada y además, la proyección de la imagen de espera) permite dar cuenta del arché de la puesta (atravesada en su totalidad por el factor delay y por los tiempos inherentes a la concreción de cada videollamada) y por otro lado, favorece a cierta ruptura de la ilusión al mostrarse la preparación de las escenas. Esta puesta en escena del armado mismo de la escena junto a la forma en que la composición va articulando las materias expresivas (en una gradación ascendente respecto de la inclusión de imágenes fantasmáticas), los paratextos propios de Skype (imagen de espera en la conexión, logos, etc) y la presencia de Catterson invitando a la gente a desplazarse y comentando cosas con ellos a lo largo de la instalación, dan cuenta de una enunciación enunciada.

La gestión de contacto de esta propuesta incluye que el público pueda recorrer libremente por las distintas áreas de actividad, por lo tanto, ningún espectador podrá ver todo lo que sucede, cada uno tendrá una experiencia diferente y aquí cabe destacar dos modalidades diferentes: les

espectadores presenciales podrán construir su propio recorrido, pero los espectadores virtuales, accederán a la construcción generada para el streaming a través de la articulación alternada de las distintas cámaras que registran el evento. La audiencia presencial está ubicada muy cerca de los intérpretes y como estos se mueven de un sitio a otro, pasarán a través de ellos. Este factor sumado a los momentos donde los espectadores pueden unirse a la escena da cuenta del carácter instalativo de la propuesta, que a su vez genera un efecto enunciativo propio de la performance participativa.

Como parte de la obra, el límite entre el espacio de los bailarines y el del público, se ve parcialmente borrado. Algo propio del género danza telemática que opera a nivel enunciativo radica en que las fronteras entre el cuerpo y el mundo y entre los diferentes cuerpos se subvierten, estos se convierten en campos de acción, manipulación y transformación. Al presentarse el cuerpo como objeto y sujeto, deja de ser una entidad cerrada y privada. Los espectadores son llevados a ocupar un rol activo teniendo que decidir durante toda la experiencia qué ver y qué recorrido hacer, sumado a la posibilidad de sumarse al espacio escénico a seguir lo que hacen los bailarines virtuales.

V. CONTRATOS DE LECTURA

Con la consolidación y expansión de Internet en la vida social emerge un nuevo sistema de mediatización que afecta todas las prácticas sociales y habilitan la construcción de nuevos sujetos, reconfigurando las formas en que lo público, lo privado y lo íntimo se constituyeron e interrelacionaron en la modernidad. Dichos factores modifican la forma en que configuramos el mundo íntimo y cómo percibimos y circulamos por los grandes centros urbanos hiperconectados. Podemos sumar aquí la invasión de medios que modifican la idea de lugar y de espacio-tiempo al virtualizar el territorio llevando a que no importe el lugar físico sino la capacidad de interactividad. Hay una nueva manera de pensar el cuerpo que plantea la forma en la que éste es atravesado por diferentes interfaces y se conecta con una realidad simultánea. La presencia pasa a ser un fluido.

Llegado este punto resulta pertinente abordar lo planteado por Feda Baeza (2017) que toma de Nicolás Bourriaud el concepto de estética relacional en relación a la “construcción de dispositivos de encuentro y participación directa basados en la enunciación de un *estar-juntos*” (pp. 22-23) mediado por plataformas virtuales que permiten establecer nuevos vínculos entre productores y espectadores en dicho ambiente tecnológico. La estética relacional caracteriza y distingue el arte de los años 90s a partir del modo en que el sistema de las artes procesa el contexto sociopolítico tras la caída del muro de Berlín, el ambiente tecnológico surgido por la difusión de computadoras personales junto al desarrollo de internet y la propia tradición de las artes visuales en el siglo XX. Bourriaud entiende la actividad artística como un juego que precisa de la participación del receptor, no ya para adquirir sentido sino incluso para existir. Entonces una obra de arte propone un modelo de organización, una forma que puede ser apropiada por el receptor que aparece como un agente que interactúa con la propuesta. En muchas de las prácticas que el autor señala, “*estar-juntos*” se convierte en tema central, porque de lo que se trata es de la posibilidad de elaborar colectivamente el sentido, que el arte pueda suponer un estado de encuentro.

Del análisis de los rasgos que *Now* integra de la performance participativa se observa que se acerca a este planteo pero quizás de una manera un tanto forzada debido a que si ningún espectador desea sumarse a lo que hacen los intérpretes internacionales, la escena sucede igual; lo mismo sucedería si alguien decide ocupar un lugar fijo y no realizar un recorrido determinado, esa será su experiencia construida respecto de la obra. A pesar de esto, si podemos observar la construcción de un *estar-juntos* habilitado por los hiperdispositivos empleados, rasgo que aparece fuertemente en la relación que se construye entre los intérpretes, o sea, hacia el interior de la propuesta, no desde la obra hacia el afuera, hacia los espectadores. El estado de encuentro que señala Bourriad es un motivo desarrollado por la propuesta, pero no un rasgo enunciativo predominante o que llegue a determinar un modo de hacer particular.

VI. CONCLUSIÓN

Me propuse para este trabajo abordar una obra en la que los dispositivos empleados para su desarrollo resultan determinantes en la habilitación de procesos de producción de sentido. Partiendo desde la hipótesis de que la producción de imágenes posibilitadas por los hiperdispositivos modifica el esquema perceptual que puede preverse en un contrato de lectura clásico entre performers y espectadores (a partir de la añadidura de nuevos planos al plano específico que determina el cuerpo en escena), decidí interrogar al corpus acerca de si dichos dispositivos pueden determinar la creación de un espacio virtual escénico y de ser así, cuáles son las formas de expectación y contratos de lectura que estos proponen.

Teniendo en cuenta la pertenencia del caso analizado al género danza telemática, se halla que los terrenos de la danza y la tecnología comprenden soportes con procedimientos técnicos disímiles en diferentes niveles. En su proceso comunicativo, ambos demandan la intervención de actores individuales (espectadores y usuarios de las tecnologías audiovisuales por una parte y espectadores de obras de danza, por otra). La danza, en tanto manifestación de escenario, ingresa en la categoría de vínculos restringidos (el cuerpo que danza es el soporte del discurso y no su productor, por lo cual hay un salto de escala espacio-temporal propia de este tipo de vínculo). Los vínculos paradojales que propone la tecnología, permiten articular dispositivos y complejizar la instancia de recepción (tanto por el uso de las proyecciones articulado con el espacio escénico, como por la introducción de tecnología digital). El caso analizado representa alguna de las modalidades en que ambos sistemas se vuelven disponibles el uno para el otro, posibilitando la emergencia de una nueva estructura a partir de introducir su propia complejidad en el otro.

Los hiperdispositivos implican una ruptura de escala dada la articulación del dispositivo teatral y

el dispositivo tecnológico, poniendo en juego relaciones de continuidad entre cuerpo y dispositivo, generando dinámicas abiertas más allá de las dimensiones espacio-temporales en que se basan la danza y las tecnologías del video. Se construyen así maneras particulares de *mostrarse*, añadiéndose nuevos planos a los que ya de por sí configura el desenvolvimiento del cuerpo en escena que el espectador observa.

Las interfaces virtuales permiten al cuerpo actuar en espacios electrónicos. Estos esquemas de la realidad mixta (que introducen en el mismo juego dimensiones espacio-temporales del entorno físico como de los sistemas técnicos), posibilitan la simultaneidad de los nuevos circuitos de comunicación que se mezclan con los contextos espacio-temporales de los ambientes por los cuales atraviesan esas mediaciones. Internet, más que anular las categorías de tiempo y espacio, propone un permanente aquí y ahora en el que toda la información es accesible a partir de estar conectado. La discursividad de los dispositivos de y en Internet existe en un entramado de experiencias temporales y espaciales que suponen nuevas forma de entender el espacio-tiempo propia de ese lugar y que nos pone a circular bajo su lógica: somos una multitud conectada, pero destinada a habitar algo que se puede concebir como un espacio inmaterial, un no-espacio o un espacio líquido.

Ahora bien, las imágenes proyectadas son el resultado de una traducción de datos. Varias veces fue señalada la importancia del conocimiento del arché dentro de la propuesta para que se logre el efecto enunciativo buscado (respecto de la diferenciación entre registro audiovisual y videollamada y la consecuente - o no - coincidencia temporal). La relación indicial de cuerpos existentes en espacios de imposible contacto pasa por el estado de creencia en este arché y la consecuente conciencia de la exposición de los cuerpos a una mirada que se halla mediatizada por una pantalla.

Teniendo en cuenta las particularidades que implican el empleo de los hiperdispositivos, las maneras de mostrarse en esquemas de realidad mixta, la complejidad que generan la percepción

del tiempo y el espacio y el estatuto de relación indicial basado en la creencia del arché en relación a la posibilidad de existencia de un espacio virtual escénico, se observa que estos factores redireccionan la percepción del espacio físico hacia un espacio inmaterial simulado y creado por los propios hiperdispositivos. Si bien podemos observar la emergencia de una nueva estructura que modifica el esquema perceptual del contrato de lectura clásico, no podemos olvidar que su existencia es producto de una ilusión o un efecto propio de estos sistemas complejos, abiertos y pluridimensionales.

BIBLIOGRAFÍA

1. Baeza, F. (2017). *Proximidad y distancia: arte y vida cotidiana en la escena argentina de los 2000*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Biblos.
2. Bourriaud, Nicolas (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, editora. Traversa, O. (2001). "Aproximaciones a la noción de dispositivo", Signo y seña N° 12, Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras, UBA.
3. (2009). Dispositivo-Enunciación: en torno a sus formas de articularse. En San Martín, P., Traversa, O. (Comp.), *El dispositivo hipermedial dinámico. Pantallas críticas* (pp. 17-29). Buenos Aires: Santiago Arcos editor.

This page is intentionally left blank