GT 48: Aproximaciones al estudio de la danza en Uruguay: miradas interdisciplinarias

Cuerpo y espacio en la cultura digital

Mag. Alejandra Ceriani

Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata

aceriani@gmail.com

Introducción

¿Qué corporalidades se construyen en y desde las articulaciones entre teoría/práctica?

Para tratar de ir respondiendo esta pregunta apelaremos a trabajos anteriores de investigación[1] en donde consideramos algunas ideas acerca de las articulaciones entre teoría/práctica dentro del campo del arte interactivo, la tecnología digital, el espacio escénico y la danza mediada. Allí, se estudiaron y analizaron experiencias desde la producción artística local, dando comienzo a una nueva serie de reflexiones y conclusiones con respecto al cuerpo y la performances mediados por dispositivos e interfases, programas de imagen y sonido en tiempo real, propuestas de programación y de captura del movimiento.

Por eso señalamos que la práctica del cuerpo en dialogo con nuevas mediaciones implica un contexto hermenéutico abierto a la diversidad y a lo procesual.

Desarrollos

En la actualidad, uno de los problemas de los propios artistas, de los modos de producción-reflexión y del consumo artístico, pasan por no ir a la par de los avances tecnológicos; cargar con la preexistencia de una disparidad en la apropiación social y cultural de los medios y dispositivos técnicos; con la ausencia de centros equipados para la investigación y la producción teórica en las universidades y con la escasos subsidios para la creación en el área privada.

Vamos a los tumbos tras la escena del futuro y en esta tecnoescena de hoy, cuyas poéticas tecnológicas retoman su vinculación con la ciencia colocando a la experimentación como medio

[1] [Ver en línea] http://www.alejandraceriani.com.ar

para generar prácticas colaborativas, trazar recorridos propios y requerir de una activa participación. Una dimensión inmaterial, compuesta de pura información flexible, transmitible editable, inabarcable, se instala. Entonces nos preguntamos: ¿De qué modo afecta esta nueva dimensión al componente escénico? Situados desde esta idea de construir una tecnoescena inmediata o in-mediatizada, proponemos una revisión crítica de las prácticas artísticas, de la producción tecnológica y de la corporalidad a la luz de los nuevos dispositivos interactuados desde la performance contemporánea informatizada.

Es indudable que el uso de las nuevas tecnologías de la comunicación conmueve o por lo menos convoca la atención, constituyendo nuevas matrices de vinculación entre la práctica y la teoría que se desarrollan en esta nueva dimensión del sistema productivo involucrando, lógicamente, a un constante proceso de mixtura y búsquedas.

¿Cómo escribir sobre una producción y cómo tomar una perspectiva teórica para una producción escénica?

Una posible respuesta incurre en la idea de potencia y acto, condición que aúna en un contexto físico-virtual a un Performer, a un programador y/o sistema propuesto y a un espectador interactuando como *traductores* que requieren siempre de procesos de igualdad intelectual y emocional para experimentar un borramiento de la frontera entre el conocimiento/teoría y la experimentación/practica en los escenarios digito-virtuales.

Problema general y particular

El cuerpo vive una expansión con las nuevas mediaciones tecnológicas, lo que suscita que en la actualidad habitemos y dancemos con una nueva condición de cuerpo.

Planteado así y, al fragor de la praxis disciplinar surgen algunos interrogantes básicos que debemos intentar responder para continuar con aquellos interrogantes que manarán de la propia mixtura con la praxis tecnológica, por lo tanto: ¿cuál sería el alcance de esta «condición» al hablar de un cuerpo físico, orgánico, emocional, que hasta hoy sigue siendo lo sustancial para la danza? El cuerpo esta y, por ende, lo que entendemos como expansión haría referencia a que, al estar mediado por sistemas y dispositivos analógicos, físicos, virtuales, nuestra imagen y nuestros sentidos se amplían a un otro espacio incubado en la cultura digital. Son por tanto las mediaciones: el lenguaje de la programación, los softwares, las interfases y los dispositivos tecnológicos quienes operan para convertir, transmutar, sensibilizar el pasaje de la carne a número y del número a un cuerpo digital.

Problematizando —de manera general y teniendo en cuenta esta nueva condición— nos preguntamos: ¿Cuál es el lugar del cuerpo y de la danza, de la teoría y la práctica disciplinar y/o interdisciplinar y/o transdisciplinar en los lenguajes artísticos actuales?

El mundo de las especializaciones se desmoronó, por ende, los lenguajes artísticos entrecruzan sus procesos y configuraciones en la experiencia social concreta, pudiendo esta misma, alterar las teorías en una articulación dialéctica y solidaria con la práctica.

Decimos que existe otro cuerpo, un cuerpo expandido, un cuerpo informático que modifica nuestra concepción individual de cuerpo, exteriorizándolo en computadoras y redes. Situados en este contexto —cuyos contornos son prolongables a la imagen y al sonido digitalizado— se hace inevitable la revisión de lo vigente para la aparición de nuevas concepciones que irrumpan con sus resignificaciones en el devenir de la escena artística actual.

Problematizando— de manera particular y teniendo en cuenta la conformación de otra corporalidad— nos preguntamos: ¿Cuál es el lugar del cuerpo en la escena cibernética actual? ¿De qué modo afecta esta nueva dimensión a la categoría de espacio escénico?

El concepto de espacio escénico como lugar real y simbólico y el de corporalidad como organismo y conciencia; se apartan claramente de su acepción clásica pues, ya no basta con que las realidades estén ahí dispuestas a conectarse. Los vínculos entre lugar y lenguaje se enriquecen haciendo necesario que se transmute nuestra aprehensión sensorio-motriz y nuestra interacción espacio-temporal. Las mutaciones en el plano de la circulación y difusión cultural impactan en estos procesos en constante evolución, pujándolos fuera de los ámbitos en los que actualmente se desenvuelven, permitiendo, de esta manera, constituir otros.

Por tanto, situados en esta idea de construir una tecnoescena inmediata o inmediatizada, proponemos una disolución de la corporalidad hacia una nueva praxis sensible y estética.

El cuerpo extendido

El cuerpo extendido se sitúa en un escenario-laboratorio abierto al público, planteado para experimentar la relación entre el espacio físico-virtual, los lenguajes audio-visuales y los sistemas de comunicación interactiva.

Ahora existe otro cuerpo, un cuerpo informático que modifica nuestra concepción individual de cuerpo que se exterioriza en computadoras y redes. Todo está conectado con todo a través de enlaces que se procesan en un todo inseparable y a la par ramificado. Se activa una manera de abordar la realidad y de dejarse interpelar por ella, una manera de producir discurso con el transcurrir de la experiencia y no con sus representaciones. Ponemos al cuerpo en correspondencia con el espacio, el lugar, el acontecimiento, sea este físico real, o virtual o aumentado, pero siempre siendo el cuerpo sentido y no solo experimentado en la percepción externa.

Situados en este paradigma, que logra conjugar elementos virtuales con la realidad física que nos rodea, encuadramos la mayor parte de las experiencias de multimedia escénica, como las

instalaciones, las performances y las intervenciones interactivas en las cuales realidad y virtualidad se funden. Por lo tanto, se le incorpora una visión dinámica a esta nueva materialidad del cuerpo que interactúa con el tiempo y el espacio, instalando —ineludiblemente— la emergencia de propuestas híbridas generadas a partir de la interconexión por Internet.

En este punto, el «cuerpo extendido» es un cuerpo cuyos contornos son prolongables a la imagen y al sonido digitalizado, proyectados a través de las interfases, los lenguajes de programación y el control gestual interactivo.

El trabajo con el cuerpo extendido consiste en la concientización de la gestualidad corporal sobre estos factores. El gesto y el movimiento, que encarnan tanto partes del cuerpo como su totalidad, son sensados para procesar vídeo y sonido en tiempo real. El sensado, la lectura y la traducción entre Performer, sistema y público, es lo que genera en el presente nuevas inquietudes y propuestas.

El cuerpo, hasta aquí esbozado, genera entornos aumentados en tiempo real, una tecnoescena en la cual se tiene la sensación de estar expandiéndose, disolviéndose en un cuerpo digitalizado que cobra vida propia e interactúa recíprocamente con el cuerpo y el entorno físico-real.

Daremos una breve ampliación de la definición empleada como «entornos aumentados». Según Emiliano Causa (2007), integrante del grupo Biopus, define que: «A partir del paradigma del «continuo realidad-virtualidad» podemos hoy ubicar a los entornos virtuales en diversas categorías que, partiendo de la Realidad Física, alcanzan gradualmente la Realidad Virtual. Situados en este paradigma que logra conjugar elementos virtuales con la realidad física que nos rodea. Dentro de esta clasificación se encuadra la mayor parte de las experiencias de multimedia escénica, como las instalaciones, las performances y las intervenciones interactivas en las cuales realidad y virtualidad se funden. Este nuevo campo de investigación ofrece un nuevo territorio de aplicaciones al universo de la docencia y el arte.»

Acá queremos particularizar el modo en que se trata esta conjugación de elementos virtuales y físicos, a partir de las exploraciones que vengo realizando desde el año 2005 hasta la fecha, tanto en la performance interactiva: Proyecto Hoseo , como en Proyecto Speak .

En *Proyecto Hoseo*, esta conjugación entre lo físico y lo virtual, se da a través de la imagen del cuerpo en movimiento, aquella que se proyecta desde el software de captura y procesamiento, y está compuesta por una trama pixelada que es la derivación del acontecimiento de la luz sobre el mismo. La imagen virtual se constituye en esta trama pixelada que se desarrolla y se regenera a lo largo de la performance, y que provoca una ida y vuelta con efectos precisos sobre el propio cuerpo físico que danza frente a los dispositivos.

Entre la imagen mental de nuestras sensaciones y la imagen visual digitalizada y proyectada hay un margen aleatorio que permite instalar esta presunción del descentramiento de las aptitudes del

performer. Este descentramiento es la brecha, dominada por el espacio creado por la interface —que media entre el cuerpo, la computadora y su sistema de sensado— y el objetivo de una acción, donde la imagen digitalizada y/o virtual juega lo suyo.

El descentramiento es una cuestión que concierne a esa brecha, a ese espacio creado entre ambas imágenes: la mental de nuestro cuerpo y la digitalizada proyectada sobre la base del cuerpo real, erosionando, básicamente, las estructuras de movimiento conformadas en nuestra trayectoria formativa. Es en esa brecha donde se concibe el lenguaje corporal experimentado, procesado en la propia interacción con el cuerpo físico y el cuerpo virtual.

Estas experiencias con sistemas interactivos en tiempo real son procesos aprehensivos, en donde el diseño de los movimientos, alcanzados a partir de un recorrido por la práctica performática en sistemas interactivos, se generan a sí mismos desde una retroalimentación con el sistema y la programación propuesta.

El diseño de los movimientos como microsistemas de empatía con las interfaces no se piensa, tampoco se imaginan, sino que cobran existencia en la conjunción cinestésica del cuerpo físico y mental. La conjugación de elementos virtuales y físicos en la performance interactiva Speak se da también a través de la imagen del cuerpo físico y virtual con procesamientos diferentes a la performance anteriormente descripta.

En *Speak* (performance interactiva que tuvo y tiene varias etapas signadas por los desarrollos en la programación de su software base: Moldeo.org[2]; dispositivos e interfases) el cuerpo interactúa desde la globalidad de sus movimientos (velocidad y aceleración) en relación con el espacio encuadrado por la cámara sensor (área/s) que ingresa ese sensado a la computadora que contiene el software Moldeo. Este recibe, procesa y genera el material visual para luego transmitir esos datos por red inalámbrica que son procesados por el software de sonido (Max MSP).

Cuerpo, imagen y sonido se retroalimentan generando momentos de mayor o menor intensidad en la interacción. La imagen así como el sonido y el cuerpo tienen un grado mayor de autonomía. No siempre el movimiento corporal genera en tiempo real la imagen y el sonido que se proyecta, puesto que, el software moldeointeractive retroalimenta asimismo y/o recreando registros de momentos anteriores, expande un gesto, multiplica la imagen, la hace estallar, la fagocita, etc.

Vamos a tomar una secuencia de la performance Speak 3.1 como ejemplo para poner en diálogo los procesos que acontecen entre:

1. La programación de imagen y de sonido,
2. la composición en tiempo real y

[2] Ver en línea: http://www.moldeointeractive.com.ar/; http://youtu.be/r3pj1YVQzOw

3. el gesto corporal interactivo.

La programación del software Moldeointeractive detecta e informa la cantidad de puntos que corresponden a cada una de las zonas o áreas de la matriz cuyo espacio de sensado se representa dividido en rectángulos o en ángulos y círculos concéntricos. Speak utiliza una matriz de posición que puede transformarse de manera dinámica. Una elección estética que hacemos de esta distribución es sensibilizar 4 zonas marcadas con franjas verticales justamente por la posición de la captación de la cámara: frontal y a 45º.

En cuanto la performer entra en alguna de esas cuatro zonas distinguidas con diferentes colores, se generan procesos de modificación en el sonido y en la imagen. La lectura y transcripción de los datos que hace la programación sobre la imagen del cuerpo en movimiento, arroja el siguiente cálculo: A más densidad de puntos o pixeles relativo al centro de masa [varianza o distribución] = a mayor o menor extensión del movimiento [velocidad y aceleración], el efecto —por ejemplo— del sonido en cuanto al volumen, es más notorio. Es decir, que el cuerpo se mueve en relación a masa=inercia, cuantificando la cantidad de pixeles que entra en las zonas verticalizadas produce un mayor o menor aumento del volumen y/o de densidad de imágenes proyectadas. La velocidad de traslado de una zona a otra, incide además en la duración del procesamiento del sonido a través de la manutención de la masa de pixeles. Por lo tanto— si se quiere sostener un sonido o— antes de que se desvanezca, se vuelve a entrar a esa zona. Esto hace que los recorridos entre las zonas sean vertiginosos e incesantes. Si se quisiera sostener un sonido llevándolo al máximo de su des-configuración a través de los distintos procesamientos, el cuerpo de la Performer, considerado masa de pixeles, debería permanecer moviéndose en cada zona por más tiempo.

De este modo, la composición sonora que genera el Performer tiene que ver con los desplazamientos en diferentes velocidades, las detenciones momentáneas y/o las permanencias activas.

La imagen, por su parte, indica estas interacciones y modificaciones sobre lo sonoro, señalando colores y figuras diferentes al entrar en las franjas del encuadre captado por la cámara y traducido por la matriz de la programación.

En principio, diríamos que las nuevas tecnologías aplicadas a la interactividad no están revolucionando a la danza concebida como disciplina escénica, sino que mayormente esta se apropia de las nuevas tecnologías como si se tratase de nuevos recursos escénicos.

Los diferentes procedimientos compositivos de la disciplina, al adaptar o al apropiarse de los nuevos medios, dejan entrever que no todos sus componentes y prácticas dan respuesta o están disponibles a las nuevas formas de interacción del cuerpo con las interfases físicas y virtuales. Por esto mismo, nos hemos replanteado cuestiones que quedan abiertas a seguir explorando y que refieren a:

1. Cuáles son las nociones desde donde se aborda la creación o la ejecución del movimiento ante un sistema interactivo en tiempo real.

2. Cuáles son las nociones de las formas de producción de estos procesos de experimentación frente a lo conocido como espectáculo.

3. Cuáles son las nociones de la formación disciplinar ante la incorporación de las tecnologías aplicadas en diálogo con el cuerpo y las prácticas de producción.

Se hace inevitable la revisión de lo vigente para la aparición de nuevas concepciones que conlleven un desvío del flujo de las prácticas actuales hacia un universo virtual y digital que irrumpe con sus resignificaciones en el devenir del espacio y del tiempo físico.

Hay otra presencia del cuerpo, por consiguiente, otra gramática del lenguaje de la danza que designamos como: Danza performática interactiva o Performance interactiva. Sumamos a esto, otros aportes de nuevas denominaciones como el de Coreografía Digital Interactiva[3].

Consecuentemente, pensar que los desarrollos de la danza, la performance, el cuerpo en movimiento en relación con las mediaciones tecnológicas, tienen solo un ámbito de lo escénico-espectacular para manifestarse es negar la generación de otros espacios tanto físicos como virtuales.

Conclusiones previas

Si entendemos a la tecnología como un conjunto de tensiones y fuerzas activas que se ejercen a través de determinados medios y de relaciones entre esos diversos medios, no podemos reducir su accionar sobre el cuerpo no solo a niveles instrumentales.

Hoy cada vez más las relaciones ínter subjetivas están mediadas por aparatos o procesos previos. Nuestros cuerpos son sistemas abiertos que se prolongan al exterior y que permiten la inclusión de elementos ajenos que los modifican.

La presencia, por tanto, de las nuevas tecnologías en la vida social y cultural es total, y atañe entre otras cosas, a la educación sobre todo cuando el modelo educativo busca, por principio, ajustarse lo más posible a la experiencia del sujeto y al contexto social y cultural en el que se desarrolla su vida.

La Danza, como objeto de conocimiento, abarca un campo de estudio muy amplio y disímil que comprende una serie de géneros, estilos y modalidades diferentes, así como una gran variedad de escuelas de formación específica.

Ahora bien, la Danza como disciplina que se practica y que se enseña, supone necesariamente un ámbito de discusión, de evaluación, de análisis y de articulación con las nuevas formas de

[3] Dra Ludmila Pimentel, Ver en línea: http://www.academia.edu/2177314/La_Coreografia_Digital_Interactiva

creación que proveen las nuevas tecnologías. Colaborar en el desarrollo y evaluación de los que estén interesados en las diversas vertientes del campo de la danza y de la performance con mediación tecnológica es una de las exigencias de la actualidad.

Estos temas se enredan, mayormente, con cuestiones que anteponen la problemática de los recursos disponibles y la actualización en el manejo de hardware o software, etc. Creemos que comprender, interpretar, experimentar y expresar son dimensiones necesarias de cualquier proceso encaminado a intervenir en el campo de las políticas culturales. En especial, nos interesan aquellas que están orientadas a garantizar las mejores condiciones para facilitar el difícil proceso de construcción de la subjetividad; y la inserción social de las nuevas generaciones de artistas, tanto en el campo de la formación como en el de la creación y la producción. Estamos inmersos en un profundo cambio dentro de la morfología social. Los viejos dispositivos que regulaban la relación con la praxis, dejan de ser eficaces y significativos en la dimensión formativa de los actores implicados. Los cuerpos son diferentes en esta cambiante morfología social.

Las transformaciones en el plano de las instancias de producción y difusión cultural, afectan profundamente los procesos de construcción de las subjetividades. Todas estas transformaciones en la morfología y la cultura de las nuevas estéticas tecnológicas ponen en crisis la oferta tradicional de la formación, de las prácticas artísticas, de la creación, de las interpretaciones.

Por ello creemos que es necesario propiciar espacios, tanto físicos como virtuales en instituciones o en la Web, con gran suministro de informaciones útiles a los interesados en este campo, procurando contemplar las demandas de diferentes regiones de nuestro territorio y apostando por la veracidad y confiabilidad de las informaciones obtenidas y dispuestas. Es, una legítima propuesta de investigación tanto en el proceso de trabajo realizado por un artista como por un académico; y es, un desafío en el cuál estamos transitando.

Bibliografía

Ceriani Alejandra (2013) El descentramiento: cuerpo-danza-interactividad en *Arte del cuerpo digital: Nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas*, Compilado por Alejandra Ceriani. - 1a ed, EDULP, La Plata: Universidad Nacional de La Plata; Páginas: 117 a 144. ISBN 978-950-34-0913-8

Ceriani Alejandra (2011), Espacio Digital y Cuerpo Expresivo en *Con-Figuraciones de la Danza Sonido y Video del Cuerpo*, Ed. Comisión sectorial de educación permanente, Universidad de la República, Montevideo, Uruguay, 2011, Pag. 83 a 116. ISBN 978-9974-0-0721-5

http://cuerpoytecnologia.files.wordpress.com/2012/03/libro-con-figuraciones-de-la-danza.pdf

Ceriani Alejandra (2010), Indagación en el territorio de la performance y las nuevas tecnologías en Revista *Arte y Diseño, nuevos escenarios espaciales y sociales,* Secretaría de Ciencia y Técnica de la Facultad de Bellas Artes, FBA, UNLP, páginas 39 a 41. ISSN: 1850-6011

Santaella Lucía (2004), Corpo e Comunicaçao, Síntoma da Cultura, Sao Paulo, Brasil, 2004.

Santana, Ivani (2006), Dança na cultura digital. Salvador: EDUFBA, 2006.

Webgrafía

Giannetti Claudia, (1997). «Metaformance-El sujeto proyecto», [en línea]. Consultado en 10 de julio 2013 en Dirección URL: http://www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf

Martínez Pimentel Ludmila Cecilina (2008), Tesis Doctoral: El Cuerpo Híbrido en la Danza: Transformaciones en el Lenguaje Coreográfico e partir de las Tecnologías Digitales. [En línea]. Consultado enero 2013 Dirección URL: http://www.youtube.com/user/ludmilapimentel

Martínez Pimentel Ludmila Cecilina(2012), [En línea]. Consultado abril 2013 Dirección URL: http://www.academia.edu/2177314/La_Coreografia_Digital_Interactiva