

El cuerpo en movimiento a través del lenguaje multimedial interactivo

Gabriela Baldoni y Analía Cannone

Resumen

TeknéInteractiva propone una estética interdisciplinaria en la que interactúan y se enlazan la disciplina de la danza contemporánea, del arte digital multimedia, y de las artes plásticas. El trabajo conjunto de las dos directoras, Analía Cannone desde la coreografía y el trabajo corporal y Gabriela Baldoni desde las artes plásticas y el diseño y programación multimedial interactivos, hizo posible la concreción de una metodología donde todos los elementos son motores de la acción. El trabajo de investigación conjuga la composición coreográfica con la interacción en tiempo real con una interfaz tecnológica por medio de la cual se capta el movimiento, se analiza y se procesa para luego devolver una imagen proyectada de contenido poético y metafórico. Movimiento e imagen actúan en consonancia y se retroalimentan en la construcción del sentido.

En el año 2013, iniciamos una indagación desde el plano corporal, visual, objetual, tecnológico e interactivo que culminó en la creación de una primera obra: *Íntima Soledad*. En esta obra partimos de un planteo conceptual ligado a la máscara como metáfora de aquello que media las relaciones humanas y sociales, y da un carácter dual a la propia subjetividad. La metodología de trabajo utilizada fue desarrollándose con una impronta interdisciplinaria de exploración corporal a través de consignas y técnicas de la danza contemporánea y neoclásica en relación con la afectación del performer y la interacción con el arte digital interactivo. Por último, intentaremos reflexionar la problemática del cruce de lenguajes y proponer vías futuras de investigación.

El cuerpo como construcción: la evidencia de lo no-visto

Propuesta argumental

La propuesta de *Íntima Soledad*, se trata de la indagación y la des-naturalización de la construcción del cuerpo, especialmente, el de una mujer. El cuerpo se manifiesta a través de su postura: es el gesto, el cuerpo en movimiento o en quietud, los que comunican, incluso a pesar del propio sujeto. El sujeto se-

desconoce. Su cuerpo *habla* por él. La *imagen corporal*⁶⁸ nombra al cuerpo femenino y delimita su capacidad de re-conocerse, de vincularse con el entorno y de relacionarse con los otros sujetos. A su vez, esta imagen corporal se ve asediada por la construcción social de la identidad y esto influye en la percepción y en la comunicación con lo propio y con los otros. El sujeto se define según la mirada que le devuelve el “espejo del otro”, según lo que el otro le devuelve con la palabra y con la mirada. La construcción “desde el afuera de sí mismo”⁶⁹ imposibilita que el sujeto se perciba como una unidad integrada (cuerpo-identidad).

En el escenario social, cada individuo se esfuerza por alcanzar el ideal que la sociedad legitima siguiendo las premisas convencionales que producen la anulación toda subjetividad utilizando así una máscara. Lo que el cuerpo produce puede analizarse como “un hecho del imaginario social”⁷⁰, ya que al vivir, el sujeto se vale de lo simbólico para *encarnar* el mundo y reducirlo a su cuerpo. Esto genera que la expresión corporal, aunque sea experimentada como algo propio de cada sujeto, se encuentra moldeada por la comunidad social, ya que todas las manifestaciones corporales serán *significadas* por los miembros del grupo social.

En *Íntima soledad*, los cuerpos femeninos expresan las distintas facetas de molde que la historia y la cultura han ejercido sobre ellos. Se abordan los clichés sociales más protagonistas, mostrando que estos implican a su vez una máscara que puede resultar una cárcel o una contención. El objeto de la máscara da cuenta de aquello que *está* oculto, aquello que contiene *lo monstruoso*, que nombra lo indecible; mientras que por momentos aparece como aquello siniestro que consume lo subjetivo hasta instancias mortíferas. Lo corporal presenta una *ambivalencia*⁷¹: por un lado, dominio y potencia a partir de las posibilidades infinitas que plantea el estar vivo; por el otro, la servidumbre y debilidad que representa la característica esencial del hombre al ser mortal: la finitud. Los cuerpos buscan la sublimación en las actividades laborales o de alto entrenamiento, mientras que realmente se encuentran alienados. Esta des-humanización del cuerpo, supone la homogeneización de los individuos dentro de su cultura. Todos llevan una máscara.

68 La imagen corporal es la representación que construye cada sujeto de sí mismo como resultado de las experiencias de vida, de las sensaciones e informaciones físicas que el cuerpo suministra y, también, de los impactos emocionales que surgen en las diferentes situaciones que se han transitado: es, por lo tanto, el modo en que “vemos” a nuestro propio cuerpo.

69 Gonzáles Laurino entiende que el sujeto se define “desde afuera de sí mismo” porque su construcción implica la mirada y la palabra del otro -de la mirada externa- como determinantes principales. En “Identidad y percepción social del cuerpo”, en *El cuerpo y sus espejos*, pág. 24, Op. Cit.

70 Le Breton, D. *La sociología del cuerpo*, Cap. III. Pág. 31. Op. Cit.

71 Bernad, M., *El cuerpo*. Op. Cit.

Dentro de la obra, cada faceta de lo femenino expresa cómo es posible sentirse en soledad frente a la presencia de los otros, estando cautivos bajo la máscara social, que mutila y oculta lo propio. El rostro se construye en relación a lo que el otro responde en el marco de la interacción social y, es en él, donde se “hace posible la interpretación visible de lo no visible”⁷².

¿Es posible acceder a las inmensidades del alma a través del gesto?

Proceso de creación: *Íntima Soledad*

Coreografía

El espectáculo ofrece una propuesta estética interdisciplinaria en la que interactúan y se enlazan la disciplina de la danza contemporánea, del arte multimedia, y de las artes plásticas.

El proceso creativo se origina con experiencias de improvisación, utilizando la técnica del Contact Improvisation, el Fying Low y el Release; en relación a la respuesta multimedia que ofrece el programa *Isadora* y la utilización de captura de imágenes en tiempo real.

En la búsqueda de un enlace estético entre danza y multimedia, entre cuerpos en movimiento que se comunican o no, y la respuesta azarosa de la imagen tecnológica, realizamos improvisaciones y exploraciones a partir de consignas relacionadas con el contenido de la propuesta argumental tales como: el cuerpo de la mujer como construcción social, el encuentro-desencuentro entre los cuerpos, el sujeto que porta una máscara, el contacto o no de la mirada y el gesto, la soledad, la angustia...

El movimiento de las bailarinas aparece como medio de contacto o recurso para la aislación y el desdoblamiento. Cada cuerpo expresa con su movimiento una faceta cliché de lo femenino que al mismo tiempo muestra y oculta la propia subjetividad. La mujer está corporalmente en escena, pero no logra generar un estado de *presencia*⁷³ por haber estado definida “desde afuera de sí misma” evitando establecer un contacto real consigo misma. Esto produce el individualismo y el aislamiento porque, al determinar una imagen corporal errónea produce la incapacidad de contacto con los otros y con las cosas. La imagen multimedia por momentos es aquella que deja al descubierto aquello que está oculto, que está al asecho esperando darse a conocer. Con efectos de *delay*, multiplicación de figuras y desintegración de

72 Gonzáles Laurino, C. “Identidad y percepción social del cuerpo”, en *El cuerpo y sus espejos*, pág. 18, Op. Cit.

73 Alexander, G. caracteriza al estado de *presencia* como el estado que logra el individuo al sentir concientemente los estados del organismo mediante la observación. En *La Eutonía. Un camino hacia la experiencia total del cuerpo*, pág. 24, Op. Cit.

las formas mostramos todo este conflicto subjetivo, intra-psíquico que opera desde la construcción corporal y que se plasma en la relación con lo propio.

Artes Plásticas y Tecnología Multimedia

El trabajo expresivo visual se centró por un lado en el uso de dispositivos interactivos multimediales y por el otro en la creación de máscaras materiales. Lo interactivo reacciona al desplazamiento temporo espacial de los intérpretes donde el cuerpo interactúa como sujeto captado. Las máscaras, por su parte, proponen una relación táctil directa.

El diseño visual con tecnología multimedia interactiva

Para el trabajo visual se utilizó el Programa Isadora. A lo largo de la obra se utilizan básicamente dos tipos de recursos. Hay imágenes grabadas previamente y procesadas en el momento y además imágenes captadas en tiempo real por un sensor óptico (cámara PS3). Estas imágenes son procesadas por medio de la técnica de motion tracking permite tomar los movimientos de los intérpretes y transformarlos generando imágenes interactivas que luego son proyectadas.

Las imágenes filmadas previamente tienen la función de reforzar la intensidad dramática en distintos momentos. Son imágenes fuertemente simbólicas donde la idea de la máscara y la ambigüedad de la identidad se muestran de distintas maneras. Por momentos se usan los rostros de los intérpretes que van pasando en sucesión, junto con la máscara. Estos rostros son sometidos a deformaciones por superposición y desplazamiento de imágenes de video que dan la sensación de espejismo o reflejo en el agua. En otro momento esos mismos rostros van pasando en sucesión detrás de la máscara que permanece como imagen fija. En otro momento las imagen filmada se utiliza para incorporar un personaje más, una mujer fantasmal con la cual la intérprete entabla una pelea imaginaria. De esta manera se introduce un personaje virtual, un cuerpo que no tiene su correlato en el escenario.

Para la generación de imágenes interactivas se trabajó con la idea del cuerpo en el espacio, tratando de ver cómo los desplazamientos espaciales en tres dimensiones se traducen a dos dimensiones, de qué manera un cuerpo material se desmaterializa para convertirse en partículas lumínicas y se reconstruye en una imagen nueva cargada de contenido poético. Se trabajó durante los ensayos, probando distintas opciones, incorporando cambios a la coreografía y a la programación hasta encontrar una armonía entre ambas. Cabe aclarar que durante este proceso no se contaba con un proyector y las pruebas se capturaban en video (gracias a la función de captura de Isadora) y luego se evaluaban. Paralelamente, los ensayos fueron filmados y las filmaciones también se usaron para probar distintas transformaciones y soluciones

visuales ya que el programa procesa de la misma manera la imágenes captadas en tiempo real y las filmadas. Posteriormente, estos hallazgos se fueron ajustando en ensayos generales, esta vez sí con proyecciones en donde también tuvo gran importancia la experimentación con las condiciones lumínicas, la posición de la cámara y el proyector, etc. Esto dio lugar a diversas versiones hasta llegar a una “definitiva” (aunque en realidad sigue sufriendo constantes modificaciones).

La elección de los distintos tratamientos de la imagen estuvo guiada no sólo por cuestiones técnicas sino también por la búsqueda de reforzar el sentido general del trabajo. Se intentó generar una idea de conciencia dividida, multiplicada, atomizada, desintegrada que se refleja en la transformación virtual de los cuerpos. Para ello se recurrió a recursos de multiplicación e inversión de la imagen, el uso de máscaras alpha para descubrir imágenes ocultas, la atomización en partículas con el uso de librerías de física donde el movimiento y la velocidad controlan la generación de partículas dinámicas que avanzan o retroceden, se aceleran o cambian de dirección.

En todo momento se buscó una integración entre el cuerpo material, el cuerpo virtual y el sentido metafórico y poético del trabajo.

Las máscaras

Durante todo el proceso de investigación coreográfica se utilizaron máscaras como elementos simbólicos que ponen de manifiesto el conflicto constante a lo largo de la obra. Desde un principio en la exploración la máscara estuvo presente como disparador de ideas. Se entabló un diálogo con la máscara que en un primer momento representó la máscara social, lo impuesto desde el exterior, la máscara rígida e incómoda. Pero luego surgieron máscaras personales de látex, que se adhieren a la cara como esa segunda piel que es más difícil de reconocer.

La producción de las máscaras flexibles se realizó tomando moldes de los rostros de los bailarines utilizando *Alginato*, y a partir de ello se realizó un calco en yeso que sirvió de base para que las máscaras de látex correspondieran con la estructura facial de los usuarios. Para la máscara rígida se hizo un modelado previo en arcilla de una máscara arquetípica y posteriormente se le dio forma definitiva en cartapesta.

La utilización de las máscaras de látex que reproducen la fisonomía del intérprete refuerza la idea de *segunda piel*, de distorsión y ocultamiento –casi imperceptible– del rostro. Esto se pone en evidencia al manipularlas, deformarlas y hasta arrancarlas en escena, lo cual tiene el carácter de generar un clima de ambigüedad. Por el contrario, la utilización de la máscara rígida (cartapesta) refiere a la *máscara social*, aquella que es impuesta y a su vez compartida y aceptada por el cuerpo social. Su forma estereotipada y

fuertemente icónica alude a lo ritual que instala las representaciones simbólicas del mundo y la modalidad de relación intersubjetiva.

Trabajo futuro

TeknéInteractiva es una compañía interdisciplinaria que se propone indagar en el trabajo creativo de danza con mediación tecnológica. Entendemos que *Íntima soledad* significó un importante punto de partida para la posterior producción artística y la consolidación de una identidad estética. En tanto cruce de lenguajes y vías futuras de investigación, la intención es continuar con el proceso creativo incorporando el uso de la voz y el sonido para la generación de imágenes, la generación de sonido a partir del movimiento, la investigación de nuevos dispositivos de sensado, la búsqueda de una integración cada vez mayor entre el cuerpo en movimiento y los dispositivos tecnológicos y la exploración de espacios no convencionales.

Bibliografía

Alexander, Gerda. *La Eutonía. Un camino hacia la experiencia total del cuerpo*, Buenos Aires, Ed. Paidós

Bernad, Michel *El cuerpo*. Introducción y Capítulo IX. Editorial Paidós. España, 1985.

Le Breton, David *Antropología del cuerpo y modernidad*, Capítulo VIII: "El hombre y su doble: el cuerpo *Alter Ego*. El cuerpo supernumerario". Ediciones Nueva Visión. Buenos Aires, 2002.

González Laurino, C. "Identidad y percepción social del cuerpo", en *El cuerpo y sus espejos*, Montevideo, Uruguay, Grupo Ed. Planeta, 2008, Tereza Porzecanski (Comp.)

Le Breton, David *La sociología del cuerpo*, Introducción y Capítulo III: "Datos Epistemológicos", punto IV: "El cuerpo, elemento del imaginario social". Ediciones Nueva Visión. Buenos Aires, 2002.