

Proceso de virtualización como nuevas posibilidades para el cuerpo.



Paula Zita Espinoza Valencia

z.espinosa@zitbart.com

Maestría en Teatro y Artes Performáticas
Universidad Nacional de las Artes
(UNA)

Resumen

En el siguiente informe se abordará el tema del cuerpo y su traslado hacia la virtualización de la puesta en escena con nuevos medios. Cómo el cuerpo, material actualizado unido a una interfaz se modifica y muta hacia la inmaterialidad como cuerpo virtual, ya sea imagen, video, sonido, impulso eléctrico, y le otorga nuevas posibilidades de ser. Además, situaremos al gesto como eje fundamental de este proceso. Asimismo, mediante la obra Personare de Ivani Santana, analizaremos cómo este proceso de virtualización rompe con oposiciones dicotómicas establecidas culturalmente.

Abstract

The following report is about the subject of the body and its transfer towards virtualization in staging with new means. The way in which the updated material body linked to an interface is modified and mutates towards immateriality as a virtual body, be it image, video, sound, electrical impulse, and gives it new possibilities of being. In addition, we will place gesture as the fundamental axis of this process. Also, by means of the performance Personare by Ivani Santana, we will analyze how this process of virtualization breaks with culturally established dichotomous oppositions.

Resumo

No seguinte relatório vamos tratar o tema do corpo e sua transferência para a virtualização da cena com novos mídias. Como o corpo, material atualizado ligado a uma interface é modificado e muta para a imaterialidade como um corpo virtual, já seja imagem, vídeo, som, impulso elétrico, e lhe outorga novas possibilidades de ser. Além disso, colocaremos o gesto como o eixo fundamental deste processo. Não obstante, através do trabalho Personare de Ivani Santana, analisaremos como esse processo de virtualização quebra com oposições dicotômicas culturalmente estabelecidas.

Introducción

Desde hace un tiempo, los espectadores buscan ir más allá de las posibilidades clásicas de la puesta en escena¹ y apuntan hacia una experiencia que cumpla con las expectativas del mundo contemporáneo. En este contexto, donde a diario convivimos con los veloces avances científicos, es que el arte toma parte de los medios tecnológicos para alcanzar renovadas y múltiples direcciones. Esta amplitud de variables es la que ha permitido que las nuevas formas artísticas se potencien en cuanto a sus mundos posibles.

Ya lo dice Machado (2004) al referirse a la incorporación de las nuevas tecnologías en el arte: "Si todo arte es hecho con los medios de su tiempo, las artes electrónicas representan la expresión más avanzada de la creación artística actual y aquella que mejor expresa sensibilidades del hombre en el cambio al tercer milenio" (p. 85)

Junto a la incorporación de un mundo objetual tecnológico, los nuevos medios y la interacción en todos sus planos, nacen nuevas iniciativas escénicas que contemplan una cercana retroalimentación creativa entre artistas, dispositivos y espectadores, donde se propone y se reacciona en un constante *feedback*. En este intercambio, la linealidad pierde forma, se multiplican las potencialidades, los entornos se modifican y se da paso a lo virtual y lo actual. El acto mimético de antecedente platónico se ve transfigurado y aumentado con la creación de nuevos espacios de realidad.

Para comprender esta idea, se vuelve fundamental acercarnos a algunos conceptos básicos. Primero situaremos a los **nuevos medios** desde la definición que da Machado (2004) al *media art* o *artemidia*, términos "usados hoy para designar formas de expresión artística que se apropian de recursos tecnológicos

de los medios y de la industria del entretenimiento en general, o intervienen en sus canales de difusión, para proponer alternativas cualitativas" (p. 84). Estas alternativas son incorporadas en su estado original o de manera reinventada para lograr otras finalidades, por ejemplo, una cámara en su estado original registra imágenes, pero si es utilizada como interfaz de captación de movimiento que permita generar una reacción en otro dispositivo, ya está superando su utilidad primera. Es precisamente este tipo de incorporaciones y reestructuraciones las que permiten que se extienda una nueva y amplia gama de posibilidades escénicas, donde lo virtual entra en dinamismo.

Ahora, comprendamos lo **virtual** como un conjunto problemático que existe en potencia, pero que requiere de un proceso de actualización, es decir, de una solución, para llegar a ser real en un espacio y tiempo determinado. Dice Lévy (1999) que "el sentido común hace de lo virtual, imperceptible, complementario de lo real, tangible, y que esta aproximación nos da un indicio que no se debe despreciar: lo virtual, a menudo <<no está ahí>>" (p. 13).

Por el contrario, la **virtualización** corresponde a un proceso inverso, donde lo actual se traslada a lo virtual, y cuya consecuencia no es la irrealidad, sino la mutación de la identidad. Complementamos la idea con el siguiente fragmento:

[...] la virtualización hace más fluidas las distinciones instituidas, aumenta el grado de libertad y profundiza un motor vacío. Si la virtualidad no fuera más que el paso de una realidad a un conjunto de posibles, sería desrealizante. Sin embargo, implica tanta irreversibilidad en sus efectos, indeterminación en sus procesos e indeterminación en sus esfuerzos como la actualización. La virtualización es uno de los principales vectores de la creación de realidad. (Lévy, 1999, p. 13)

Este proceso de virtualización es en el que nos enfocaremos, precisamente donde lo actual, lo resuelto, deviene en posibilidad; en este caso específico, en una posibilidad digitalizada, donde el cuerpo humano concreto muta a una nueva versión de sí desmaterializada, potencialmente infinita, descriptible matemáticamente por un valor numérico y programable por su valoración algorítmica. En este proceso, comprenderemos a las **interfaces** gestuales o de rastreo como principal sistema de relación entre cuerpo humano, artefacto y objeto de acción. Éstas se basan en la detección del movimiento, del gesto. El cuerpo está unido al artefacto y el usuario en su experiencia siente que directamente su movimiento tiene el poder de accionar o de transformar, de interactuar en tiempo real con el entorno como si no hubiese mediación.

El gesto

Hemos visto, entonces, que para que la interacción entre el intérprete, el artefacto y el objeto de acción se lleve a cabo, es necesaria una interfaz, ésta, que es la intermediaria, precisa al **gesto** para poder generar una relación entre el ejecutante y los software o hardware. Podemos citar a Marcel-lí Antúnez Roca (2011) cuando se cuestiona qué es lo que vincula el cuerpo y el sensor.

Precisamente el gesto. Para hablar de interfaces conviene pensar en sus gestos. En la mirada, el gesto de la mirada emulado por una cámara, o por qué no el gesto del hablar que capta aquí el micrófono. O podemos entender el gesto completo del cuerpo que utilizo ahora con este dreskeleton. (video: 6'5"- 6'28")

Cada elemento que participa de la interacción no tienen sentido alguno sin la intervención del gesto. En-

tonces se torna necesario comprenderlo “como un movimiento del cuerpo o de un instrumento unido al mismo, para el cual no se da ninguna explicación causal satisfactoria” (Flusser, 1994, p. 10) Esta explicación ‘causal satisfactoria’ tiene relación en el significado de éste, sin embargo para este estudio particular tomaremos al gesto, tal como lo hemos referido, pero no indagaremos en su significado simbólico ni en lo que Flusser entiende por *acordamiento*, sino en la continuidad de dicho gesto como movimiento que se desplaza desde el cuerpo hacia la virtualización. Es decir, no desde el punto de vista de la decodificación inmediata del espectador, sino de la decodificación del sistema tecnológico que percibe el gesto y lo procesa, para la posterior interpretación completa del espectador.

Por consiguiente, el gesto representa el eje fundamental, es aquel que da impulso al proceso de virtualización. El accionar del gesto activa una interfaz, ésta se conecta a un software que analiza y procesa los datos obtenidos permitiendo controlar, por ejemplo, imagen y sonido en tiempo real. Cuando Marcel-lí Antúnez acciona sus interfaces ortopédicas produce una hibridación corporal a través de una mediación tecnológica, su gesto modifica las realidades, haciendo que su cuerpo trascienda hacia un plano digital, de cuyo proceso surgen nuevas expresiones, ya sean sonidos, imágenes o videos. Y así como su gesto tiene efectos sobre un sistema computacional, su cuerpo debe aprender a modificar sus propios gestos en función de optimizar la comunicación con sus controladores y obtener como resultando un *feedback* de retroalimentación entre las partes participantes.

Todo este nuevo sistema comunicacional entre humano y máquina deviene en un replanteo de los límites del cuerpo.

Posibilidades para el cuerpo

Cuando la estructura material de nuestro cuerpo tiene la posibilidad de salirse de sus parámetros limitantes, entonces surgen nuevas posibilidades para su trascendencia y expansión. Podemos citar a Paula Sibila (2005) cuando dice: “La materialidad del cuerpo se ha convertido en un obstáculo que debe ser superado para poder sumergirse libremente en el ciberespacio y vivenciar el catálogo completo de sus potencialidades” (p. 101). Los nuevos medios ofrecen una gama de aristas a las realizaciones escénicas y a las formas de interconexión entre artistas, artefactos y espectadores. Se despliega entonces para la puesta en escena un mundo de potenciales realidades: “Pero no menos cierto es que estas posibilidades que abre el desarrollo tecnológico parecen instaurar relaciones inéditas en el campo de la vinculación entre los sujetos” (Zuzulich, 2010).

Nuestra forma de comunicación y de estar en el mundo se modifica con la mediación de un elemento tecnológico, y la virtualización del cuerpo permite que éste se expanda más allá de sus fronteras; la carne, la piel, la ropa ya no son la barrera que separa al ser del entorno. El cuerpo puede ser desmaterializado y fragmentado, como una extensión de su propia configuración. Del mismo modo, el gesto como acción va más allá de las fronteras de la piel, como se refiere Don Ihde (2004): “El sentido del cuerpo actual, situado aquí y ahora, incluso sin extensiones materiales de ningún tipo, trasciende los límites físicos” (p. 22). Por tanto, la energía y el sentido del gesto traspasan lo sensorialmente perceptible. Esto, en nuestra vida cotidiana, sucede sin necesidad de una interface, pero para el arte contemporáneo la tecnología permite que esta trascendencia corporal sea perceptible por el emisor del gesto, como por otros receptores, ya sea como una mutación visual lumínica en forma de píxeles, como ondas sonoras o como impulsos eléctricos que generan otros efectos.

Asimismo, la percepción sensorial de los espectadores también rebasa los límites fronterizos de sus propias capacidades, pudiendo captar información que de no ser mediada tecnológicamente pasaría inadvertida.

Rupturas dicotómicas

Por otra parte, podemos decir que este tipo de experiencias constituye una ruptura de las dicotomías que culturalmente parecen antagónicas: presente-ausente, virtual-actual, cercano-lejano, íntimo-público, micro-macro. Para este estudio puntual utilizaremos la Obra *Personare*.

[...] propuesta de coreografía telemática que dirige la investigadora brasileña Ivani Santana, un espectáculo de danza en red con la participación de bailarines y músicos de Santiago, Salvador de Bahía y Lisboa. Esta puesta en escena problematiza en los conceptos de “presencia”, “ser” e “identidad”, en este caso a través de bailarinas que estarán en uno y otro lugar dando cuerpo a esta performance interactiva. (Cori, 2013).

En esta propuesta, cada bailarina se encuentra en un país distinto, conectadas a sensores que captan sus emisiones orgánicas y acústicas, que luego son procesadas por un software y retornadas en imágenes y sonidos en tiempo real. Además posee un fragmento de proyección de imagen programada a través de Kinect.

Veamos cómo en esta obra las dicotomías son desplomadas

- Presente-ausente: la corporalidad de las tres bailarinas se encuentra presente en la obra, cada una en su país. Para el espectador que se encontraba,

por ejemplo, en Brasil, una de las intérpretes estaba ahí como humano actualizado en su misma realidad. Sin embargo, las otras dos bailarinas, a pesar de estar físicamente ausentes, sí estaban presentes, pero de una forma virtual perceptible a los sentidos, como imagen y sonido.

- Virtual-actual: del mismo modo, la obra propone un entrecruzamiento entre las posibilidades de lo virtual de un cuerpo y su forma actualizada. Ambas representaciones de un mismo cuerpo en un mismo tiempo y espacio, configuran una realidad que es, al mismo tiempo, material e inmaterial. La proyección que se generó a través de Kinect también aporta a este universo de virtualidad, donde el cuerpo es deconstruido, desmaterializado y transformado en imagen visual con características completamente desiguales al cuerpo original.
- Cercano-lejano: el procedimiento de la danza telemática permite que la obra suceda de manera interactiva entre personas que se relacionan a distancia. Por tanto, en la experiencia de esta obra lo que se supone de antemano como un ente lejano rompe con la unidad de espacio; un sonido, un gesto, suceden en una misma escena frente a los ojos del espectador, ahí ante él están las tres bailarinas, y el tiempo que tardarían en estar las tres presentes como cuerpos actualizados no existe ante la posibilidad de tenerlas como estructuras digitalizadas, lo que constituye una simultaneidad espacio-temporal.
- Íntimo-público: la amplificación de los sonidos del cuerpo constituyen la ruptura de lo íntimo trasladado hacia lo público. Aquellos sonidos orgánicos que son tan intrínsecos que ya nos resultan imperceptibles, por ejemplo el roce de la piel, la garganta al tomar agua o la respiración de las intérpretes,

por mencionar algunos.

- Micro-macro: como en la ruptura de lo íntimo y lo público, la amplificación y el traslado de lo analógico a lo digital permite hacer de lo pequeño y/o privado algo magnificado, incluso fragmentado. La bailarina en Chile, al poner un micrófono de contacto en su abdomen puede ampliar los sonidos del intestino, en otro momento la proyección muestra los pies de la bailarina brasilera en un primer plano, mientras en Portugal junto con la mezcla de los sonidos de las otras dos bailarinas se amplifica su respiración. Todas estas acciones fueron en un mismo espacio temporal interactuando en una escala micro y macro a la vez.



Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=24q1t-BKHZrY_fig_02

Conclusiones

En el estado actual del arte contemporáneo, el cuerpo ya no se presenta únicamente como una estructura con limitaciones físicas, el traslado del cuerpo material-actualizado hacia el inmaterial-virtualizado, genera una gama de posibilidades que desprenden la corporalidad de su estado restringido y lo expande hacia

sus potencialidades como forma digitalizada.

Las barreras en todos los sentidos pierden validez y las oposiciones dicotómicas que entendemos culturalmente como elementos opuestos se desestructuran, pudiendo convivir en un mismo plano espacio temporal cuerpos presentes y ausentes, en estado material o inmaterial, completos o fragmentados. Igualmente, lo micro puede ser al mismo tiempo macro y lo privado, público.

Toda la apertura de posibilidades que nos ofrece el proceso de virtualización del cuerpo hace de la puesta en escena una experiencia de conectividad entre ejecutante de la acción, dispositivo, interfaz, software-hardware y espectador. El cuerpo no sólo permanece en sus fronteras, por el contrario, trasciende para expresarse en nuevos estados, multiplicarse, permanecer, mutar, etc. En el centro de la interacción está el gesto como activador y conductor del movimiento libre e intuitivo, donde la tecnología le permite expandirse, además de contribuir a dar sentido estético al discurso.

Bibliografía

- Cori, R. (2013). *Personare- DICREA 2013*. Dicrea: Universidad de Chile. Recuperado de: <http://dicrea.uchile.cl/obras/personare-2013/>
- Flusser, V. (1994). *Los gestos. Fenomenología y comunicación*. Barcelona, España: Herder.
- Ihde, D. (2004). *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías- nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona, España: UOC.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona, España: Paidós.
- Machado, A. (2004). *Arte y medios: aproximaciones y*

distinciones. *La Puerta FBA. n.1*, 84-93. Recuperado de: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/20001>
Antúnez Roca, M. (2011). *Protomembrana-subtítulos en español*, Marcel- lí Antúnez Roca. Video en Vimeo. Recuperado de: <https://vimeo.com/19396246>

Sibilia, P. (2005). *El hombre postorgánico. Cuerpo subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.

Zuzulich, J. (2014). *5.5 Videoperformance*. Buenos Aires, Argentina: Arte x Arte.

Zuzulich, J. (2010). Una tensión productiva: performance y tecnología. *Cibertronic*. Número 6. Recuperado de: <http://www.untref.edu.ar/cibertronic/tecnologias/nota5/nota5.html>

Notas

1. Tomaremos el término para referirnos al conjunto de los medios escénicos que se desarrollan en el teatro, danza, performance o artes vivas.