

Proyecto Web Cam Danza

Alejandra Ceriani

Introducción

Este proyecto indaga sobre la relación entre el campo artístico y las nuevas tecnologías, más específicamente en la puesta e interacción entre cuerpo y dispositivos.

Para desarrollar dicha relación se abordan dos líneas de trabajo paralelas e interdependientes. Ambos procesos de búsqueda se sustentan el uno del otro y permitirán comprobar

estratégicamente los criterios elaborados. Por una parte, una instalación performática de lenguaje multimedia que implica al cuerpo a través de la captación del movimiento en tiempo real; por otra, piezas audiovisuales (registro con cámara web, edición de imagen y sonido) que permiten experimentar con la correspondencia entre cuerpo e imagen en movimiento y su articulación sonora. Sobre esta última propuesta mencionada se amplía el presente trabajo.



Esta exploración digital permite documentar el cuerpo real y transformarlo en acto frente a:

- Las posibilidades técnicas de la cámara web: la latencia de cuadro crea el gesto, afectando forma y tiempo.
- Las posibilidades técnicas de la edición: disposición de los puntos de sincronización del sonido entre instantes del movimiento. Hacer audible la constitución interna del cuerpo en esa cadena de movimientos.

Investigar sobre la relación entre el campo artístico y las nuevas tecnologías, y más específicamente sobre la puesta e interacción cuerpo-imagen-dispositivos tecnológicos posibilitará:

- Ampliar el marco referencial del discurso artístico en relación a los dispositivos tecnológicos.
- Ampliar la capacidad de exploración disponiendo nuevos procedimientos de aprehensión cenestésica y de diseño para el cuerpo en movimiento.
- Ampliar la capacidad de respuesta perceptiva y auditiva del espectador al disponer nuevos medios de configuración de la imagen en movimiento.
- Ampliar el posicionamiento estético frente al habitual concepto de "espectáculo".

Marco teórico o estado actual del tema

Cuerpo digital

Los desarrollos tecnológicos en la actividad artística sugieren un importante cambio cultural a partir del advenimiento de un nuevo paradigma que reconfigura la relación entre lo físico y lo virtual, originando bordes muy imprecisos entre uno y otro. Lo paradójico es que el cuerpo está más presente que nunca, lo cual plantea una revisión

de la articulación entre cuerpo, instrumento y lenguaje del performer en el contexto del arte digital.

La tecnología en danza, dada básicamente por el uso de medios tales como el video, la computadora, y la combinación de ambos, posibilitan narrativas no lineales basadas en una nueva representación en la producción de sentido. Redescubrir una geometría velada, donde no hay representaciones sino posicionamientos: el cuerpo físico en un lugar físico. Tan doblemente físico que sus componentes se expanden: cuerpo y espacio aumentados, virtuales.

La noción genérica de corporalidad se ha ampliado, la excitación a nivel físico y psíquico de las percepciones auditivas, visuales y táctiles mudan a medida que se expanden sus conexiones, produciendo una nueva jerarquía, un nuevo ordenamiento entre la presencia y el desconcierto, entre prácticas de significación, prácticas visuales y kinésicas ancladas no solo en la propia producción estética sino en la captación consumada por un nuevo espectador.

Por eso considero elemental indagar este nuevo territorio que inaugura novedosas posibilidades expresivas pero que en primera instancia implica un cambio formativo y una nueva capacidad de suponer y experimentar las prácticas corporales, compositivas y escénicas. La tecnología aplicada a las artes escénicas, definida como el enlace de los dispositivos, del entorno, de los cuerpos, de la comunicación y la creación, instala la tensión entre el límite material y el deseo impulsando las transformaciones no como respuesta a las contradicciones del presente sino como un principio móvil cuya condición básica sería la disponibilidad a interactuar.

Cuerpo y disciplinas

El medio audiovisual y las propuestas artísticas en torno al cuerpo, constituyen una combinación disciplinar en constante innovación. Dicha innovación atañe los parámetros con que la tecnología produce y reproduce determinadas categorías de sujeto y corporalidad, de la producción de interfaces, de la representación y de la comunicación.

La cámara se ha vuelto un dispositivo prácticamente incluido al cuerpo, en una sociedad donde casi todo es visualizado a través de monitores de cámaras de vigilancia, televisores, imágenes fotográficas digitales, etcétera. La tecnologización de la mirada, por ende, alcanza al contexto que hoy viven las disciplinas artísticas ligadas a las artes escénicas, cuyas puestas han ido integrando estas estrategias a sus producciones.

La danza, y en particular la danza performática,¹ es una disciplina que continuamente viene experimentando con los dispositivos videográficos en torno a la noción de cuerpo, no como texto y parodia, sino como instrumento y metalenguaje en un proceso de formación multidimensional.

Cuerpo y lenguaje

El video y la danza copartícipes en la creación de una forma combinada *video danza*, están en un constante proceso de mutua transformación. Existe, sin embargo, el riesgo de convencionalizarse con la adhesión del género video danza a la seducción de los cuerpos danzantes y a la fijación de la cultura en el espectáculo. La danza en

¹ Para algunos artistas "performance" se refiere al arte de performance, o **arte acción**, como se concibe en las artes visuales.

nuestros medios está fuertemente ligada al esparcimiento; está aún en ciernes de constituirse como corpus, con pensadores, investigadores y realizadores propios. Este es un momento eficaz para la fusión con otras formas existentes, para resurgir de la marginalidad decorativa en pos de un discurso crítico que aporte y abra luz a una mirada analítica de las producciones, ya sea en obras para espectáculos, trabajos de investigación sobre diseños de movimiento, sobre la sinestesia del cuerpo frente a los dispositivos, la proxémica en lugares no convencionales, etcétera. Para articular estas disciplinas –danza y video en un género único– habría actualmente que involucrarse con el tipo de análisis crítico y teórico que el cine, el video y las artes visuales han provisto con anterioridad.

Cuerpo y dispositivos

Para adentrarme en el tema a desarrollar citaremos al videasta Douglas Rosenberg² con sus consideraciones sobre la danza mediada.

La *danza para la cámara* es un marco muy abarcativo, en el que conviven varias subcategorías, a saber: obra coreográfica para la cámara, documental sobre grupos, individuos, técnicas, etc.; obra experimental (relacionado al video arte) y obras para escenario (relacionado a la danza multimedia).

El término *danza para la pantalla* parece ser un término más específico para los diseños de movimiento creados para este soporte. Inherente a este término se encuentra el concepto de recorporización, la reconstrucción a través de los componentes técnicos expresivos del medio, de un cuerpo que no está sujeto a la gravedad, al tiempo y espacio real. En la danza para la pantalla, el cuerpo es la materia prima para una reconceptualización de la corporalidad, un cuerpo filmado y editado que se transforma en un cuerpo genuino.

Rosenberg precisa otra observación que involucra patrones que descansan fundamentalmente en la cuestión de la narrativa. El primer patrón, es el que pone a la danza al servicio de lo narrativo, para llevar la historia adelante y actúa como un punto de apoyo para la estructura ficcional. El segundo patrón, es colocar lo narrativo al servicio de la danza. La narración sirve a la creación de un espacio para la coreografía. El tercer patrón, es el de la danza como narrativa, en el que el cuerpo danzante es tanto sujeto como objeto del film o video; el espectador debe crear una suerte de meta narrativa propia. A medida que la danza para la pantalla se institucionaliza, estos patrones empiezan a serializarse, apuntando a un modelo que tiende a excluir la experimentación formal que le es propia.

Cuerpo y cámara

La danza para la pantalla es una especie de práctica para un espacio determinado. Un modo de pensar esta forma heterogénea es tomar a la cámara como productora de espacios. Es allí donde ocurre la obra.

Retomamos la cuestión de la danza para la cámara. En primer lugar es una experiencia mediada. La representación de la danza está traspasada por las estrategias del encuadre y de la composición, para luego pasar por el proceso de edición. Aquí es donde se hace imperioso hablar en el lenguaje de lo audiovisual en relación con los patrones narrativos indicados.

El lenguaje audiovisual nos ofrece una definición del espacio y del tiempo fluido, así también un punto de vista variable. La propia naturaleza de la cámara, con su

² Douglas Rosenberg, videasta estadounidense, conocido por su trabajo en colaboración con coreógrafos contemporáneos. Su obra en videodanza y videoinstalación ha sido exhibida dentro y fuera de su país. <http://www.dvpg.net/archive/>.

capacidad de aproximarse o separarse de un área en detalle, invita a la exploración de las permutaciones del cuerpo en movimiento. En este caso me interesa citarla desde lo que es la cámara como medio, como cuerpo-acción al servicio de la danza.

La cámara en este género sufre una transformación (la particularidad que tiene la cámara digital, permite nuevas maneras de filmar, tanto desde el punto de vista económico como desde sus planteamientos estéticos), el medio se vuelve cuerpo y el cuerpo es el medio que se hace carne, fuera de una tecnificación, de un control mecanizado, evidenciando más que el movimiento de la cámara, la acción del cuerpo. La cámara es un punto de conexión que evidencia un cuerpo, respira, vacila, circula acopiando fragmentos. Esta relación inseparable del cuerpo-cámara, propone una lectura nunca lineal, siempre inconclusa, trozos y partes que se producen tras la acción de ese cuerpo que es imposible construir del todo.

La cámara instauro el espacio, lo transforma, estableciéndose un diálogo espacial con entre un cuerpo que se mueve y que lo ocupa.

Cuerpo y edición

Las herramientas tecnológicas que otorgan los programas de edición dan acceso a la intervención de cuerpos y lugares y, a su alteración temporal al abrir las posibilidades de presentación lineal o no lineal. El registro con la cámara web interviene particularmente, a través del efecto de la latencia de cuadro, en la propia noción de movimiento del cuerpo al ser registrado. Los segmentos de piernas, brazos, espalda, abdomen, etc., se ven posesos, alterados desde su secuenciación espacio-temporal, permitiéndonos percibir su traza, recomponiendo en acto los instantes indeterminados. Una topografía del gesto que revela su disposición espacial y temporal, expandiendo la potencia formal de su resonancia. La imagen del gesto del cuerpo concebiría el discurso sonoro. El tratamiento del sonido en edición genera, a partir del estudio articular de los movimientos, mínimas estructuras sumatorias que dan como resultado un acontecer audible de la disposición interna del cuerpo en esa cadena de movimientos. Disposición de los puntos de sincronización entre instantes del movimiento, así también entre un corte del movimiento o del sonido. El discurso sonoro habla de la interioridad del cuerpo develando a través del comportamiento visible, aquello que no está visible y que guía a la manera de un sonar.

El uso del medio y la capacidad tecnológica posibilitan al trabajo de postproducción la concepción de un producto nuevo e irrepitible. Un exhaustivo trabajo de montaje en donde los cuerpos en movimiento capturados, son destituidos de toda representación y contexto constituyendo nada más que rastros, cuerpos sin materia, para una coreografía del video.

Cuerpo y género

Se podría mencionar a los inicios del video danza, o más bien un primer contacto entre la danza y el cine, con los musicales de Hollywood de mediados del siglo XX.

En esos films de baile, de diálogo sin palabras entre cuerpos o entre cuerpos y medio físico, llevan hasta las últimas consecuencias la capacidad de esos cuerpos para expresar la acción. Por ejemplo, Un día en Nueva York (1949) y Cantando bajo la Lluvia (1952) de Geny Kelly y Stanley Donen o las películas de Fred Astair. En estos films la cámara sigue a los cuerpos que bailan, constituyendo una relación con el bailarín como una cámara danzante. La aparición del video arte y la experimentación sobre estos dos cuerpos, el del bailarín y el del camarógrafo, el lugar común que habitan, más la integración de creadores de distintas áreas ha posibilitado poner en

practica la relación que existe entre danza e imagen electrónica. Nam June Paik es uno de los primeros creadores que instala las relaciones antes referidas, en el soporte audiovisual. Paik también establece una relación con Merce Cunningham en la década del 70. Merce Cunningham, que situó una relación interdisciplinaria con artistas visuales y sonoros como Jhon Cage, también lo hizo con diferentes video-artistas con los que comenzó a buscar las relaciones entre cámara y cuerpo danzante. Otro de estos creadores es Charles Atlas, un videasta que ha trabajado con varios coreógrafos en Estados Unidos y que mantuvo un trabajo por diez años con Cunningham. Otras producciones en la década del 80 se abren a perspectivas nuevas de investigación. Se reubica la cámara hacia una relación estrecha entre coreografía y camarógrafo, estableciendo una especie de danza paralela que transita central y periféricamente lo que acontece, creando un nuevo y propio campo visual despojando las demarcaciones de los planos y contraplanos, articulando una propia puesta en escena, desde el espacio real del suceso al espacio ficticio de la imagen.

Cuerpo analógico

Considerar al cuerpo como hilo conductor de la investigación en arte, involucra y requiere, por la especificidad de este objeto de estudio, una pluralidad de miradas y perspectivas disciplinarias, tanto sociales como culturales. Por otra parte, resulta interesante tener en cuenta que toda actividad humana, en cuanto tal, es esencialmente práctica, pero lo es asimismo teórica, ya que la autorreflexión es un componente humano imprescindible. Y esta es una de las características más destacadas del arte, en tanto productor de sentido, lo cual cobra una dimensión aún mayor si consideramos a la actividad artística dentro del marco de la universidad. Por esta razón, con respecto a la danza, es necesario flexibilizar los límites que a menudo se establecen entre las actividades prácticas y las teóricas, y la danza es práctica, pero además es teoría, praxis, contemplación, controversia.

Bibliografía

AAVV: *Arte, Cuerpo, Tecnología*, España, Ediciones Universidad Salamanca, 2003.

AAVV: "Arte y Nuevas Tecnologías", en Revista *Funámbulos. Cultura desde el Teatro*, Año 8, nº 23 junio/ agosto, 2005, p.43.

AAVV: *Quinto festival Internacional Video danza 99*, Buenos Aires, Secretaría de Extensión Universitaria, UBA, Centro Cultural R. Rojas, 1999.

AAVV: "Invitación a la Video-Danza", en *Tiempo de danza*, Año 2, Nº, oct./nov., 1996.

AAVV: *Videoculturas de Fin de Siglo*, Madrid, Ediciones Cátedra S.A., 1990.

BENTIVOGLIO, Leonetta: *La danza contemporánea*, (traducción Susana Tambutti) Milán, I Manual Longanesi & C, 1985.

COSIN, Alejandra: "Cuerpo y Tecnología, Cuestión de Piel", en *Funámbulos. Cultura desde el Teatro*, Año 8, nº 23 junio/ agosto, 2005, p. 35.

CHION, Michel: *La audiovisión*, Barcelona, Paidós, 1993.

CHION, Michel: *El sonido*, Barcelona, Paidós, 1999.

- DANTO, Arthur, C.: *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde con la historia*, Barcelona, Paidós, 1999.
- DELEUZE, Gilles: "La imagen afección: rostro y primer plano", en *La imagen-Movimiento/Estudios sobre Cine*, Barcelona, Ediciones Paidós, 1991.
- DUBOIS, Philippe: *Para una estética de la imagen video Video/Cine/Godard*, Buenos Aires, Libros del Rojas, 2001.
- KNAPP, Mark L.: *La comunicación no verbal. El cuerpo y el entorno*, Barcelona, Paidós Comunicación, 1992.
- LA FERLA, Jorge: "Fuera del cuerpo", en *De la Pantalla al Arte Transgénico*, Buenos Aires, Ediciones Libros del Rojas,. (co-autora Priscila Farias), 2000, pp. 238-251.
- LA FERLA, Jorge (comp.): *Contaminaciones. Del videoarte al multimedia*, Buenos Aires, Eudeba, 1997.
- LA FERLA, Jorge (comp.): *Cine, video y multimedia: la ruptura de lo audiovisual*, Buenos Aires, Libros del Rojas, 2001.
- LE BRETON, David: *Antropología del cuerpo y modernidad*, Buenos Aires, Nueva Visión, 2002.
- LÓPEZ, María Pía: "Conexiones", *Funámbulos Cultura desde el Teatro*, Año 8 nº 23 Junio/ Agosto, 2005, p. 26.
- OUBIÑA, David: "La Alquimia Tecnológica", en *Arte y Nuevas Tecnologías, Catálogo Premio Mamba 2002/2003/2004*, ESPACIO Fundación Telefónica, 2005, p.10.
- PAVIS, Patrice: *El análisis de los espectáculos*, Barcelona, Paidós, 2000.
- Revista DCO-Danza, Cultura, Obsesión*, dirigida por Gustavo Emilio Rosales / México, y codirigida por Analía Melgar / Argentina. Edición binacional Mexico-Argentina, Año II.
- SAITA, Carmelo: "La fábrica audiovisual ", *El diseño de la banda sonora en los lenguajes audiovisuales*, Carrera Diseño de Imagen y Sonido – FADU-UBA, 1999.
- SÁNCHEZ, José Antonio y CONDE-SALAZAR, Jaime (editores): *Cuerpos sobre blanco*, Colección Caleidoscopio, s.l., Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2003.
- SANTAELLA, Lucía: *Corpo y Comunicaçao. Síntoma da cultura*, San Pablo, Ediciones Paulus, 2004.
- SIBILIA, Paula: *O Homem Pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais*, Río de Janeiro, Ed. Relume Dumará, 2002.
- TAMBUTTI, Susana: "Danza o el imperio sobre el cuerpo". Conferencia presentada en el V Festival Internacional de Buenos Aires, 2005, inédito.
- TAMBUTTI, Susana y otros: "Teoría General de la danza", Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras-UBA. [Apuntes de cátedra 2005], inédito.

VALENTIN, Valentina: "La figura humana en el paisaje electrónico" y "Pequeñas historias del video", en AAVV: *Arte Audiovisual: Tecnologías y discursos*, Buenos Aires, Eudeba, UBA, CCR Rojas, 1998, pp. 173 y 193.

WESEMANN, Arnd: "La libertad de la danza consiste en liberarse del teatro, Apuntes sobre la danza alemana", *Danza hoy*, www.Goethe-Institut Buenos Aires.com.

Sitios

<http://www.videodanzaba.com.ar>

<http://www.perrorabioso.com/videoteca>

<http://www.perrorabioso.com/fivu05>

<http://www.dvpg.net/archive/>

<http://www.medialabmadrid.org>

<http://www.cceba.org.ar/cvirtual/muestra02.pl>

<http://www.fundacion.telefonica.com/at/vida/paginas/ediciones.html>

<http://www.koniclab.info/index.php?id=35>