

# Espacio digital y cuerpo

## Alejandra Ceriani

Profesora y Licenciada en Artes Plásticas, Facultad de Bellas Artes (FBA), Universidad Nacional de La Plata (UNLP). Maestranda en Estética y Teoría de las Artes, en proceso de realización de la Tesis. Docente de la carrera Diseño en Comunicación Visual, FBA, UNLP. Becaria de Formación Superior, SCyT, UNLP. Artista multimedial, coreógrafa y bailarina.

## Introducción

El arte ha renunciado al lugar exclusivo de la producción de objetos de arte para comenzar a desarrollar algo que podemos denominar prácticas artísticas, que se aproximan cada vez más a la producción inmaterial, a la circulación de ideas y de acontecimientos. Estas prácticas artísticas, en su gran mayoría, ubican al cuerpo como punto central de autoproducción de lenguaje.

El presente trabajo se propone trazar algunas reflexiones acerca de la relación entre el campo artístico y las nuevas tecnologías, más específicamente de los procesos de concreción de la tecnología digital interactiva en instalaciones con sensores de movimiento y captura en tiempo real, el espacio escénico y el cuerpo.

Con el fin de documentar y reunir componentes teóricos para el estudio crítico, se estudió y analizó una experiencia desarrollada dentro de la producción artística local, *Proyecto Hoseo*,<sup>1</sup> que puede ser entendida como una obra que responde a la relación entre cuerpo e interactividad. Esta performance escénica interactiva en tiempo real permite explorar algunos conceptos que se recombinan junto con el desarrollo de diversas técnicas y herramientas cada vez más precisas en el análisis y censado de espacios y patrones de movimiento y gestualidad y que orientan la producción escénica multimedial actual.

## Los saberes del cuerpo

La danza se concibe como el arte del movimiento, del movimiento corporal tratado como un lenguaje: el lenguaje del movimiento. Tiene en sí misma un método de entrenamiento y trabajo que puede ser enseñado y practicado con grados de intensidad y complejidad muy variados. En la actualidad, se hace necesario revisar y sincronizar los enfoques, las metodologías y las prácticas de formación para dar y crear respuestas a las transformaciones surgidas en los distintos ámbitos, resultantes de otros planteamientos conceptuales a partir de las nuevas herramientas tecnológicas.

Los cambios y transformaciones dentro de una cultura generan la movilidad de sus códigos

<sup>1</sup> En relación con conceptos e imágenes, ver el material incorporado en <http://movimientolaredsd.ning.com/profile/ALEJANDRACERIANI>

internos, la actualización en la dinámica de producción y los dispositivos de representación. Las performances o *metaformance*<sup>2</sup> con dispositivos numéricos modifican la noción de espectáculo y a las que actualmente se denomina *escenas* o *performances digitales o numéricas*. La actividad del cuerpo desencadena relaciones con una obra dispositivo e inicia una exploración física y psíquica de otra índole. Entonces, los sistemas interactivos que se sustentan en la actividad física constante del interactor, ¿qué tipo de actividad, qué calidad de movimientos requiere? Podríamos decir que el despliegue técnico alrededor de un cuerpo que baila lo convierte en una situación de alta complejidad. Al interior de estos sistemas, el cuerpo en movimiento debe aprender a interactuar con imágenes, sonidos, espacios, textos, videos y luces, es decir con un sinnúmero de parámetros disparados por el propio movimiento, realizando una especie de mapeo taxonómico y un orden de control sobre cada uno de los movimientos realizados.

En cierto modo, investigar con la interactividad y el cuerpo puede ser considerado como un ensayo y una reflexión, un proceso de creación permanente. Son acciones corporales básicamente dedicadas al desarrollo reflexivo sobre el uso de herramientas digitales interactivas en ámbitos escénicos. Las creaciones se conciertan desde una asociación entre lo real y lo virtual, lo analógico y lo digital, lo orgánico y lo inorgánico, lo natural y lo artificial. Explorar las maneras de dialogar entre los sistemas de movimientos corporales y los de lenguajes matemáticos en procesos de espontaneidad y de regeneración otorga el poder de pugnar con fuerzas invisibles, de intervenir y operar fenómenos de lo real y lo virtual tecnológico.

La implicación de quien interactúa con el sistema deja entrever que lo que entendimos como coreografía o diseño de movimiento, estaría pensada desde la correspondencia que se establece con los dispositivos: computadora, parlantes, pantalla, proyector, etc., y con las interfases: cámara Web, programas de imagen y sonido. No hablaríamos de una *coreografía*<sup>3</sup> desde la disposición y/o composición de una serie de movimientos en y para

un espacio escénico, sino desde el interjuego de resonancias que se experimenta entre estos dispositivos tecnológicos y el cuerpo expandido. En todas las situaciones, el cuerpo debe intervenir en el espacio físico y provocar el sistema. Por esta razón, el acto de componer movimientos no consta de diseños previos ni de réplicas desde movimientos trazados por tal o cual técnica ensayada o aprehendida, sino sobre esa simultaneidad cenestésica que abre juego en el encuentro con el sistema interactivo, “una nueva escritura del cuerpo, una nueva gramática”.<sup>4</sup> Este sustrato diferente se reorganizaría, se recombinaría con los anteriores, generando un nuevo campo de constitución del movimiento, de la gestualidad.

El carácter del movimiento bajo la tecnología interactiva da origen a una nueva realidad mixta de mayores combinaciones posibles y por lo tanto de mayor complejidad. Pero el sistema interactivo independizará a este cuerpo de un sinnúmero de operaciones y transferirá gran parte de su responsabilidad de coreografiar a la interacción misma. Para ello, es esencial que esta práctica de creación de movimientos sea colocada en su contexto híbrido y complejo. Al respecto, Edmond Couchot plantea la hipótesis del comienzo de la construcción de una nueva matriz perceptiva, de sentido numérico y fisiológico, asociada a una nueva corporeidad,<sup>5</sup> “mitad carne y mitad cálculo”.<sup>6</sup> Una nueva y paradójica mixtura entre el cuerpo y el cálculo, la improvisación y el algoritmo. La interacción en tiempo real tiene más que ver con el encuentro, con el descubrimiento de ese encuentro, que con el control. Y es justamente esta posibilidad de controlar la que queda en jaque y produce nuevas coyunturas al interior del diseño de movimiento en la danza y/o performance con interactividad.

## Diálogo y control en las obras interactivas

A partir de lo explicitado en el párrafo precedente, se deriva una especulación basada en

2 Acerca de *metaformance*, Claudia Giannetti expresa: “En 1994, cuando propuse agrupar las diversas manifestaciones performáticas que utilizan las nuevas tecnologías audiovisuales y sistemas interactivos o telemáticos bajo el término de metaformance, señalé la tendencia general del Media Art a potenciar el desarrollo de la interfaz entre la obra y el espectador/usuario”. Ver “Metaformance-El sujeto proyecto”, 1997.

3 Susana Tambutti, “Respecto de los términos...”, 2007, pp. 51-93.

4 María Pía Serra, *Cuerpo y Verbo*, instalación multimedia, 2003.

5 Edmond Couchot, *La Tecnología en el arte*, 1998.

6 María Pía Serra, *op. cit.*

el ensayo de Jim Campbell que se titula, precisamente, "Ilusiones de Diálogo: control y elección en el arte interactivo".<sup>7</sup> La ambivalencia entre diálogo y control sitúa a las obras interactivas "en el espectro dinámico que va de los sistemas controlables a los sistemas responsivos"<sup>8</sup> e involucran y definen el tipo de acciones que el espectador y/o performer puede ejecutar.

Con relación a la computadora, Jesús Martín-Barbero especifica:

(...) no es un instrumento con el que se produce objetos, sino un nuevo tipo de tecnicalidad que posibilita el procesamiento de informaciones, y cuya materia prima son abstracciones y símbolos, que inaugura una nueva aleación del cerebro e información, que sustituye a la relación exterior del cuerpo con la máquina.<sup>9</sup>

Hay un orden de lo *numerizable*, una nueva "dimensión operatoria –control, cálculo y previsibilidad–, la potencia interactiva (juegos de interfaz) y la eficacia metafórica (traslación del dato cuantitativo a una forma perceptible, visual, sonora, táctil)".<sup>10</sup> Una propuesta de danza o de cuerpo en movimiento, que media con sistemas interactivos en tiempo real, funciona básicamente utilizando programas y dispositivos analógicos y digitales. Una computadora, esa "caja negra", concepto acuñado por Vilém Flusser,<sup>11</sup> trae aparejada una serie de incógnitas sobre el trabajo del artista al momento de programar el tipo de interacción que accionará el cuerpo: "¿Es el artista quien seriamente trabaja con nuevas tecnologías supuestamente quien haga sus programas, y hacer o cambiar sus máquinas según sus necesidades? O, ¿solamente debe saber cómo rehacer programas y máquinas?".<sup>12</sup> Autores contemporáneos, más vinculados en general a las artes plásticas digitales, se interrogan acerca de estas problemáticas. La primera pregunta que surge es siempre la más simple y la más difícil de responder y refiere a qué niveles de competencia tecnológica debe operar un artista; si lo debe hacer

como usuario de productos colocados en el mercado por la industria de la electrónica o como ingeniero o programador, de modo de poder construir las máquinas y los programas necesarios para dar forma a sus ideas estéticas o tal vez rehusarse a hacer un uso legitimador de la tecnología. Subsistir sin saber lo que pasa en el interior de la máquina, nos sitúa como analfabetos en cuanto a las imágenes técnicas. Frente a estas inclusiones, exclusiones y entrecruzamientos de la materialización de los sentidos sociales en las prácticas artísticas; la conformación de criterios emergentes de la actualización de las mismas; la incidencia de los factores técnicos en la constitución de los valores simbólicos de una sociedad; la mezcla de procedimientos que cohabitan en un mismo espacio de visualización, etc., se nos proporciona una sólida justificación para promulgar que "[la] tendencia sola no basta. (...) La tendencia es la condición necesaria, pero jamás suficiente, de una función organizadora de las obras".<sup>13</sup> La tecnología en arte, más allá de difundir tendencias, es productora y producto de representaciones y lenguajes, de formas y categorías del pensamiento y del discurso que exceden el propio medio.

En concordancia con esta idea de la producción de discursos abiertos, se esbozan las bases para modelar la forma de interacción en una obra interactiva a partir de un sistema dinámico, cuya evolución temporal obedece, en parte, a los criterios de programación insertados en los vínculos de las interfases. Al respecto, también cabe mencionar que las interfases pueden ser discretas o continuas. Según Campbell: "(...) en las primeras la interacción se produce entre el espectador y la interfaz, mientras que en la segunda ocurre entre el espectador y la obra o el programa".<sup>14</sup> Pero lo que más define esta diferencia es el cuestionamiento acerca de si "la búsqueda de interacción permite un mayor o menor grado de intuición o de lógica, por lo cual, es más apropiado pensar en la forma de materialización de la información",<sup>15</sup> determinada por el

7 Jim Campbell, "Ilusiones de diálogo: control y elección en el arte interactivo", 2008.

8 *Ibidem*, p. 10.

9 Jesús Martín-Barbero, "Nuevas visibilidades de lo cultural y nuevos regímenes de lo estético", 2008, p. 106.

10 *Ibidem*, p. 110.

11 Acerca de este concepto de Vilém Flusser, ver Arlindo Machado, "Repensando a Flusser y las imágenes técnicas", 1993.

12 *Ibidem*.

13 Walter Benjamín, "El autor como productor", 1998, p. 134.

14 Jim Campbell, *op. cit.*, 2006.

15 Mariano Sardón y Laurence Bender, "Una aproximación a las obras interactivas como sistema dinámico complejo", 2005.

vínculo establecido por el performer. En este escenario se constituye un sistema de sucesivas transformaciones, componiendo una suerte de sistema-obra con su propia dinámica evolutiva.

En los párrafos anteriores se han establecido determinadas condiciones con relación a la experiencia interactiva que nos convoca. Estas ideas sobre la información asociada, la interacción dinámica y el establecimiento de un diálogo significativo colocarían al performer y/o bailarín en un proceso de exploración con el sistema que operaría sobre la construcción misma de las relaciones, los criterios para su análisis y modelado y la generación de posibles estéticas en el lenguaje del cuerpo en movimiento. Por esta razón, los aspectos metodológicos tradicionales tanto de la formación disciplinar, como de la creación coreográfica y de la ejecución, se construyen sobre ciertos parámetros organizados y otras variables aleatorias, ya que la combinación del cuerpo vivo en movimiento y los dispositivos tecnológicos se instalan en una relación dialéctica de diálogo/control y no en el sentido de desconocer el sistema aplicado, sino que la interfaz se establece sobre ciertos parámetros que pueden ser armonizados cada vez de manera diferente según los estados físicos, emocionales, contextuales y anímicos del cuerpo. Esto se acerca a la idea básica de la ciencia, el experimento, una aproximación en busca de conocimiento.

Ciertas premisas del lenguaje del movimiento serían necesarias para la creación estratégica en la producción de material de movimiento en un proceso en el que se modelan las características de la interacción, de modo que entre el metaformer y las interfaces se desarrolla una dinámica que es consecuencia de un modelo particular de interacción y de los elementos formales de la salida de la información. En la faceta más rigurosa de interacción en tiempo real se desplaza la danza de los márgenes esteticistas hacia una idea más elemental, tal como lo explicitan Sardón y Bender:

(...) noción más básica y abierta, la de cuerpo humano en movimiento, acercándose a un contexto metodológico preformativo y despojándose de los deseos tradicionales de lo acabado-prolijo-controlado expuesto en obra, como una especie de reivindicación del Arte como producción trascendental del ser humano.<sup>16</sup>

## Conclusión provisoria

Frente a estas contingencias, mixturas, transformaciones, de las propuestas escénicas y sus elementos constitutivos tanto para el propio cuerpo en movimiento puesto a interactuar, como para el espectador o público de arte relacional o interactivo, se requiere de otra aprehensión del hecho escénico. El encuentro escénico, como vivencia compartida por creadores y espectadores, no se transforma en virtual/digital solamente a través de una transferencia mediática de lo presencial. Lo que necesitamos saber es si una comunidad virtual de creadores y receptores puede conseguir la misma empatía que una comunidad presencial. Y esto es una preocupación del presente.

Existiría, a raíz de esta materialidad aludida, un modo de apropiación diferencial de conceptualizar el evento escénico virtual/digital y las disciplinas concretas puestas a interactuar. Debemos pensar, después, la forma de originarlo ya que, seguramente, poco tendrá que ver con los modelos de producción tradicionales. Estas nuevas tecnologías, traducidas en nuevas poéticas del espacio, del cuerpo, del tiempo, aportarán otras formas de producción, circulación y consumo de los productos artísticos y/o culturales, sin perder de vista a la escena local, concreta, situada.

## Bibliografía

- AAVV: *Arte, Cuerpo y Tecnología*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2003.
- BENJAMÍN, Walter: (1972) "El autor como productor", en *Tentativas sobre Brecht, Iluminaciones III*, Madrid, Taurus, 1998.
- CAMPBELL, Jim: (1996) "Ilusiones de Diálogo: control y elección en el arte interactivo". Conferencia original presentada en el Museo de Arte Moderno de Nueva York, en *Inter/Activos, Ambientes, Redes, Teleactividad, Programa de Arte Interactivo II*, Buenos Aires, Espacio Fundación Telefónica, 2006.
- COUCHOT, Edmond: *La Tecnología en el arte*, Nimes, Jacqueline Chambon, 1998.
- BONSIPE, Gui: *Del objeto a la interfase*, Buenos Aires, Infinito, 1999.
- LE BRETON, David: (1995) *Antropología del cuerpo y modernidad*, Buenos Aires, Nueva Visión, 2002.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús: "Nuevas visibilidades de lo cultural y nuevos regímenes de lo estético", en *La Puerta*, Año 3, Nº 3, La Plata, Dirección de

16 Mariano Sardón y Laurence Bender, *op. cit.*

Publicaciones y Posgrado, FBA, UNLP, 2008.

- QUÉAU, Philippe: *Lo virtual. Virtudes y vértigos*, Barcelona, Paidós, 1995.

- SANTAELLA, Lucía: *Corpo e Comunicação, Síntoma da Cultura*, Sao Paulo, Paulus, 2004.

- SARDÓN, Mariano y Bender, Lawrence: (2005) “Una aproximación a las obras interactivas como sistema dinámico complejo”, en AAVV: *Interactivos: Espacio, Información, Conectividad, Programa de Arte Interactivo 2005*, Buenos Aires, Espacio Fundación Telefónica, 2006.

- TAMBUTTI, Susana: “Respecto de los términos...”, en AA.VV: *Creación Coreográfica*, Libros del Rojas, UBA, 2007.

net/pdf/Giannetti\_Metaformance.pdf; [22 de noviembre de 2009].

- MACHADO, Arlindo, “Repensando a Flusser y las imágenes técnicas”, 1993, [En línea], <http://www.arteuna.com/CRITICA/Machado.htm>, [26 de noviembre de 2009].

- SERRA, María Pía: “Cuerpo y Verbo”, propuesta de instalación multimedia, sobre cómo las tecnologías digitales desarrollarían una nueva escritura del cuerpo. Museo de Arte Contemporáneo, Santiago de Chile, 27 de mayo al 06 de julio de 2003, [En línea] <http://www.mac.uchile.cl/>, [28 de octubre de 2009].

### Fuentes en Internet

- CAIDA LIBRE/ BRISA MP (2008), “Procesos. Aproximaciones a las prácticas artísticas ligadas al cuerpo y la tecnología”, en *Interferencias*, libro- catálogo, Santiago de Chile, 2009, [En línea] <http://www.danzaeinterfacechile.com>; [22 de noviembre de 2009].

- CAUSA, Emiliano y Silva, Christian: “Interfaces y Metáfora en los Entornos Virtuales”, 2004, [En línea] [http://ar.geocities.com/e\\_causa/2005/inter1/interface/interface.htm](http://ar.geocities.com/e_causa/2005/inter1/interface/interface.htm), [25 de octubre de 2009].

- CERIANI, Alejandra: “Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas”, [En línea], <http://revista.escaner.cl/node/1187>, [22 de noviembre 2009].

- CERIANI, Alejandra: Página en la web, [En línea], <http://movimientolaredsd.ning.com/profile/ALEJANDRACERIANI>;

<http://www.youtube.com/user/Danzainteractiva>, [30 de noviembre de 2009]

<http://blogteatrolaplata.blogspot.com/2009/09/el-descentramiento-antropocentrico.html>;

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

- COTAIMICH, Valeria: (2004) “El impacto de las nuevas tecnologías en la puesta en escena. La Estética Dialógica como desafío estético, poético y político. Generalidades acerca de la integración de nuevas tecnologías en la escena teatral”, [En línea] <http://www.liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/cotaimich.pdf>, [22 de noviembre de 2009].

- GIANETTI, Claudia: “Metaformance-El sujeto proyecto”, en: *Luces, cámara, acción (...) ¡Corten! Videoacción: el cuerpo y sus fronteras*, Valencia, IVAM Centre Julio Cortazar, Valencia, 1997, [En línea] [http://www.artmetasmedia.net/pdf/Giannetti\\_Metaformance.pdf](http://www.artmetasmedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf); [22 de noviembre de 2009].

- GIANETTI, Claudia: “Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego, 1997, [En línea] [http://www.artmetasmedia.net/pdf/Giannetti\\_Metaformance.pdf](http://www.artmetasmedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf);