

## PRESENCIA-AUSENCIA DEL CUERPO EN LA TRADUCCIÓN DIGITAL

**Permitida la copia citando la fuente correctamente y sin alteraciones en el texto.**

**CERIANI, Alejandra, PRESENCIA-AUSENCIA DEL CUERPO EN LA TRADUCCIÓN DIGITAL, PID: Danza y Nuevas Tecnologías: Nuevas Estrategias en el Campo de la Formación y la Producción, Código: 11B258, FBA, UNLP. aceriani@gmail.com**  
[www.alejandraceriani.com.ar](http://www.alejandraceriani.com.ar)

### **Resumen**

En este trabajo se reflexionará sobre la complejidad de la expansión de la danza/performances, tomando como punto de inflexión la transformación de las capacidades técnico-expresivas para Se abordará desde la situación del cuerpo en la producción artística contemporánea, con el propósito de realizar un aporte a la conformación de una *estética del movimiento con mediación tecnológica*.

**Palabras clave:** Cuerpo Digital, Arte Informático, Movimiento Interfaz.

### **1. Presentación general del tema/problema**

El arte y las nuevas tecnologías tienen como su principal herramienta a la computadora, esto implica una nueva forma de entender, en principio, el espacio y el tiempo, las cosas y sus contingencias, el pasaje del músculo al píxel y de la carne al número; la disolución de la materia hacia la constitución de otra materialidad.

Ya no se trataría de una danza o una performance realizadas con los medios materiales tangibles como el peso, la gravedad, la fluidez, la trayectoria, la dinámica, sino de permanencias sobre algún soporte que vehiculase traducciones. No es que esto deba ser dejado de lado. El arte, ahora, resulta de esa extensión de lo humano por las tecnologías y por los medios, que trazan otros problemas para nuestra existencia en torno a la mutabilidad, la conectividad, la no linealidad, lo virtual, las redes sociales, etcétera. En palabras de Zatoryi (2011): “Cuando cambia la materia y la técnica o cambia lo que quiere decir, o cambian las circunstancias, a largo plazo,

es inevitable el cambio de lenguaje”<sup>1</sup>. Así damos cuenta de un lenguaje del movimiento en constitución. Un lenguaje basado en los conceptos de interactividad, virtualidad y simulación, que construye sentido a partir de un sistema de relaciones conformado por la interfaz y por la metáfora; y se expresa, en la actualidad, con lo que podríamos denominar, por ejemplo, *prácticas escénicas con nuevas mediaciones tecnológicas*. La computadora y la informática son básicas para estas propuestas de danzar digitalmente en red.

## 2. Un triángulo en expansión

Marta Zatoryni (2011) en el capítulo “Un triángulo abierto”<sup>2</sup>, del libro *Arte y Creación*, considera que la constitución de un nuevo género artístico estará supeditada a la interdependencia —sin los “a priori” ni los “a posteriori”— de sus elementos enlazados en una lógica temporal casi independiente. En principio, la autora aísla y ubica esos elementos en cada ángulo de la figura de un triángulo de la siguiente manera:

Si pensamos en un triángulo con sus ángulos A, B y C, podemos considerar que el A corresponde a las necesidades empíricas y espirituales del hombre del momento histórico y social en cuestión; el B, a las condiciones técnicas, tecnológicas y científicas dadas o investigadas y, finalmente, el C, a la estetización de los dos anteriores.

Cuando la autora reubica en esta triangulación las prácticas artísticas contemporáneas -virtuales, digitales, telemáticas, interactivas- desde una perspectiva no utilitaria, es decir, desde una visión que les confiere un nuevo sentido, surgen más interrogantes que respuestas, tal como podemos advertir en el siguiente párrafo del citado capítulo:

Los ángulos A y B de nuestras décadas se refieren muy particularmente a la digitalización (con todos sus medios, soportes, aplicaciones, etc.) y a la creciente demanda por la comunicación interpersonal. ¿Y el C, su estética,

---

<sup>1</sup> Marta ZATORYNI, *Juglares y Trovadores: derivas estéticas*, Buenos Aires, Capital Intelectual, 2011, p. 251.

<sup>2</sup> Marta ZATORYNI, “Capítulo 6: Un triángulo abierto”, en *Arte y Creación. Los caminos de una estética*, Buenos Aires, Capital Intelectual, 2011.

su camino a convertirse en arte? Está en sus inicios. Si bien sus logros son sorprendentes, todavía no se constituyó en un lenguaje artístico propio.

Las nuevas condiciones que emergen de esta triangulación presentada dejan entrever respuestas iniciales y fluctuantes dentro de la relación arte-ciencia, arte con nuevos medios identificados con el uso de la computadora.

Ciertamente no se ha constituido un lenguaje artístico propio, pero sí se ha instalado, desde la propia producción, la necesidad de los artistas de erigirse como sujetos capaces de conferir a la tecnología nuevas miradas y de apropiarse de los mismos materiales y técnicas –por considerarlos ‘*herramientas de su tiempo*’ - que utilizan los científicos.

Al respecto, Lev Manovich (2011) señala que “esta nueva revolución es discutiblemente más profunda que las anteriores, y recién estamos empezando a percibir sus efectos iniciales”<sup>3</sup>, efectos en los que podríamos vislumbrar potenciales características estéticas que toman entidad en las experiencias cuerpo a cuerpo con estos medios. Y tal vez sea ahí en donde esta triangulación haga visible las cualidades simbólicas de estas nuevas configuraciones de la digitalización.

Para ello, proponemos reorganizar los componentes de la triangulación, particularmente para observar las *prácticas en danza/performance con mediación informática*, individualizando los componentes de la interfaz física y de la virtual, el desempeño humano y la programación, metabolizados, a través de la metáfora, de la siguiente manera:

- Dentro del ángulo A se encontraría el cuerpo performático que interactuaría con el sistema.
- Dentro del ángulo B se encontrarían las interfaces física y virtual (*hardware* y *software*) y la programación.
- Y dentro del ángulo C se localizarían elementos que se estructurarían en torno a lo discursivo; se consideran, entonces, formas y posturas como aportes para una estética de la tecnología.

Un aspecto para relevar dentro de este ángulo C —que proponemos permanezca abierto— toma la posición relativa del artificio tecnológico en la propuesta artística. Se puede observar, entonces, si revela o disimula el dispositivo tecnológico, o si este es una herramienta

---

<sup>3</sup> Lev MANOVICH, “El lenguaje de los nuevos medios”, MIT Press, 2001 [en línea]. Dirección URL: <<http://nolineal.org/clases/Articulos/Manovich/QueEsNuevosmediosM.pdf>> [Consulta: 24/07/2012].

constitutiva, o si le es funcional a una estética o la define. También, si en este devenir los artistas van tomando sus herramientas técnico-expresivas, sencillamente, con la sola explicación de sus ventajas técnicas. En principio, se puede formular que esta correspondencia entre la propuesta artística y la tecnología exhibe el artificio (o no), y, a partir de ahí, preguntarse si los artistas deben, necesariamente, exhibir los comportamientos del vínculo entre arte y tecnología. Nosotros, desde la práctica y desarrollo de la investigación artística como modo de creación, producción y difusión procesual, creemos que sí.

### **2.1. Ángulo A: el cuerpo ubicuo**

Partir de la idea de una línea de avance y de desarrollo de los entornos virtuales, entendida como una manera de ocupar el espacio a través de su desmaterialización física en materialización virtual, es, de lleno, una gran paradoja. Realidad y virtualidad son dos conceptos, en teoría, antagónicos, pero que juntos dan naturaleza de existencia al fenómeno de trasladarnos a otros mundos o entornos que no son los físicamente inmediatos, es un acontecimiento. Por lo tanto, no se trataría de totalidades de ausencias y presencias, sino de graduaciones de co-permanencias que co-evolucionan entendiéndose que percibir ya es un modo de actuar- pensar-comprender en el entorno.

Un pacto entre el entorno virtual y el cuerpo real y móvil, que hace funcionar ligamentos y conceptualizaciones, por ejemplo, a través de la telepresencia, permite estar presente a distancia en un lugar real; la televirtualidad coloca la presencia a distancia en un mundo también simulado; con el meta-mundo de la web, el ciberespacio, se opera no solo a través de la computadora, sino, también, a partir de recursos informatizados con las tecnologías de comunicación como teléfonos celulares. En todos estos casos, el concepto de lugar, de espacialidad se aparta claramente de su acepción clásica; ya no basta con que las realidades estén ahí, dispuestas a conectarse, es necesario que el cuerpo y el lugar físico de la realidad se co-disuelvan para que se pueda realizar la conectividad, cambiando, de este modo, nuestra aprehensión sensorio motriz y nuestra interacción espacio-temporal. Los vínculos entre lugar y lenguaje se enriquecen, y todo ello se traduce en formas artísticas. Una de las funciones más interesantes del arte así promovido por lo virtual es, precisamente, estimular cualquier forma de interacción a modo de una red dinámica.

Problematizado en un sentido general diríamos que es indudable que el contexto que nos circunda es un ciber mundo y, se podría afirmar, que a lo largo de la última década ha problematizado intensamente el concepto de espacio y tiempo, destacando la mixtura entre lo tangible del ámbito físico y lo intangible de las capas de datos añadidas a él.

En busca de cierta organización del tema por examinar, pensamos que categorizar el espacio y el tiempo atravesados por la experiencia corporal nos dará un panorama más organizado para avanzar sobre la intercomunicación de un espacio en red: características, extensiones, convergencias, proposiciones, alcances, etcétera. Por lo tanto nos preguntamos: ¿qué particularidades tienen estos espacios y tiempos?, ¿cómo se articulan con el cuerpo, la danza performance y estas renovadas coreografías virtuales que utilizan la computación, las visuales y las redes de Internet para la creación?

En principio una de las particularidades que identificamos es que se parte de un espacio vivo que se reanuda en la interacción con los individuos, y se hace hincapié en lo procesual para poder observar que “en esta simbiosis carbono/silicio la trayectoria digitalizada del movimiento se configura como una danza propia (...). Nuevos espacios surgen”<sup>4</sup>, igualmente otras danzas.

Sabiendo que “el ciberespacio es un fenómeno remarcadamente complejo que no se puede categorizar”<sup>5</sup>, y que –en él la comunicación es interactiva, convergente, global y planetaria– no está muy claro cómo ese espacio podría sistematizarse. Intentaremos, en consecuencia, lograr ciertas conceptualizaciones sin dejar de tener presente que la conectividad es la nueva clave que los medios digitales y redes ofrecen. La conectividad es una formulación espacio-temporal en la intermedialidad con que la danza/performance informatizada debe co-crear.

Por encima de las posibles aportaciones puramente formales o conceptuales, uno de los valiosos aportes de los dispositivos e interfaces conectados al sistema es que los que asisten interactúan acoplándose a espacios dinámicos y estados ficticios teniendo la oportunidad de bailar cenestésicamente y cinestésicamente en ambientes emergentes, simulados, en permanente metamorfosis, es decir, intersubjetivamente compartidos, una co-creación en proceso simultáneo y dinámico.

---

<sup>4</sup> Ivani Santana, “A ‘consciencia’ de cada dança: reverberações do corpo-real (ação)-objeto”, en Anais III Seminario sobre Danza, Teatro y Performance, Poéticas Tecnológicas 2010, Brasil, Universidad Federal de Salvador UFBA/PPGAC, 2011 p. 79.

<sup>5</sup> Lucía Santaella, Cultura e artes do pós-humano. Da cultura das mídias á cibercultura, São Paulo, Paulus, 2003.

Pero habría que observar si la telepresencia, o sea, ese estado de sensación de ubicuidad y simultaneidad en un espacio otro, se constituye o no, y en qué términos; pues si bien se articula con el ciberespacio, no necesariamente lo contiene. Para el performer telemático, por ejemplo, que da cuerpo a esta imagen desdoblada en dos dimensiones temporales y físicas, el delay-retraso de una señal por un tiempo determinado (en milisegundos) pone en jaque la presunción de simultaneidad y ubicuidad situacional. Consecuentemente nos preguntamos: ¿cuáles serían las características y las posibles articulaciones de estos cuerpos, espacios y tiempos en condiciones de simultaneidad o de retraso? Las zonas fronterizas sensibles entre lo humano y las redes digitales de telecomunicación procesan y generan –a través de una sintaxis lineal de nodos interconectados– un lenguaje híbrido surgido de la traducción y el diálogo simultáneo de los lenguajes de origen.

Consideramos que la emergencia de la denominación Coreografía Digital Interactiva<sup>6</sup> para la danza/performances con nuevas mediaciones es muy productiva para proponer y experimentar con nuevos formatos de notación de un sistema de movimientos en el espacio y el tiempo, pero que no tienen por qué limitarse a los movimientos del cuerpo humano sino que igualmente, pueden afectar a cualquier otro objeto conjugado a un sistema informático, como por ejemplo, las visuales proyectadas o la propia programación, etc.

Un lenguaje corporal informatizado y telemático, por ejemplo, no se ocupará del lenguaje coreográfico acreditado, trabajado en la formación disciplinar, sino de las relaciones que dicho lenguaje contraiga con el contexto simulado, telemático, cibernético, y las articulaciones formales y estéticas que se generen con la intermediación. No se identificará con ninguna técnica corporal adoptada, vivenciada, transitada, etcétera, pues requerirá asumirlas todas al mismo tiempo, siempre que no obedezcan a variaciones individuales, es decir, siempre que tengan dimensión colectiva. Vemos así que “no deberíamos hablar tanto de ‘cuerpos’ en la red como de ‘entre cuerpos’, es decir, de ‘interfaces’”<sup>7</sup>, por lo cual “el sujeto interfásico es definitivamente más trayecto que sujeto”<sup>8</sup>, por eso se sugiere ir respondiendo a:

---

<sup>6</sup> Ludmila Martínez Pimentel. Ver en línea:

<[http://www.academia.edu/3306357/Interfaces\\_entre\\_Allegra\\_Fuller\\_Snyder\\_y\\_Gretchen\\_Schiller\\_aplicaciones\\_de\\_las\\_categorias\\_del\\_cinedance\\_y\\_el\\_mediadance](http://www.academia.edu/3306357/Interfaces_entre_Allegra_Fuller_Snyder_y_Gretchen_Schiller_aplicaciones_de_las_categorias_del_cinedance_y_el_mediadance)> [Consultado: 20/07/14].

<sup>7</sup> Juan Martín Prada, *Prácticas Artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, Madrid, Akal, 2012, p. 155.

<sup>8</sup> Edmont Couchot, *La technologie dans l'art*, Francia, Jacqueline Chambon, 1998.

¿Qué cuerpos interfásicos son los que interactúan con la danza multimedia, con la interactiva y con la teletransmitida?

¿Qué concepciones del movimiento se ponen en juego por parte de los performers intervinientes en los diferentes espacios intermediados? ¿Habría una constante, no habría una constante o una mixtura, en la dinámica de movimiento que se relacione con las propuestas multimediales que hemos señalado?

¿Qué lecturas se hace del sistema coreográfico interactivo el público participante? ¿Qué diferencias se encuentran entre este modo de recepción y los tradicionales u otros conocidos?

¿Cómo se incluyen o se excluyen de la puesta en escena informática?

## **2.2. Ángulo B: las interfaces físicas y virtuales**

Para comenzar este ítem, diremos que hablar de interfaz es hablar de un elemento que está en medio, que media entre dos entidades con alguna finalidad. Gui Bonsiepe (1999) establece que la interfaz media entre el cuerpo, la herramienta y el objetivo de una acción:

La conexión entre estos tres campos se produce a través de una interfase. Se debe tener en cuenta que la interfase no es un objeto, sino un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta (artefacto, entendido como objeto o como artefacto comunicativo) y objeto de la acción. La interfase vuelve accesible el carácter instrumental de los objetos y el contenido comunicativo de la información. Transforma los objetos en productos; transforma la simple existencia física (Vorhandenheit) en el sentido de Heidegger, en disponibilidad (Zuhandenheit) [Sic]. **SIC**<sup>9</sup>

Esto nos permite ver a la interfaz como a una “necesidad de la construcción (un soporte necesario para la existencia y la mediatización) y a la metáfora como a la manifestación del fenómeno multimedia”<sup>10</sup>. La interfaz genera la no linealidad como parte integral de su intención estética y comunicacional. El no ser lineal abre un universo discursivo fractal, variable; estas particularidades son de los nuevos medios. Entonces, nos planteamos un interrogante: ¿Cómo se

---

<sup>9</sup> Gui BONSIEPE, Del objeto a la interfase, Buenos Aires, Ediciones Infinito, 1999.

<sup>10</sup> Para ampliar sobre conceptos de metáfora e interfaz ver Emiliano Causa y Christian Silva (2008).

construye discurso con los nuevos medios, teniendo en cuenta tantas variables? Una posible respuesta está en los lenguajes de programación por código o por entornos gráficos de objetos, entre otros. La programación sería pues “el dispositivo en donde se articula todo el discurso multimedia. La programación es al lenguaje multimedia lo que el montaje es al lenguaje cinematográfico”<sup>11</sup>.

El modo de abordar un discurso artístico implica su actividad performativa, lo que este hecho pueda accionar, lo que pueda suscitar como reflexión y como experiencia. De esa manera, lo que importa es cómo acceder a las líneas de intensidad que componen la vinculación entre el cuerpo humano, la herramienta (artefacto, entendido como objeto o como artefacto comunicativo) y el objeto de la acción, dirá Bonsiepe, y nosotros diremos -citando los elementos de nuestro triángulo-: entre las interfaces, la materialidad dual del cuerpo y la programación a través de la metabolización de una metáfora. Desde el punto de vista de la construcción técnica, la interfaz –nos señalara Claudia Gianetti (2004) “asume la función de traducir y transmitir la información entre los sistemas conectados o acoplados”<sup>12</sup>. Las interfaces son necesarias para posibilitar la mediación.

Por su parte, el concepto de mediación es esencial, pues es lo que permite establecer una relación, real, simbólica o, incluso, híbrida, entre estos componentes, que retiene algo de su sustancia anterior y, al mismo tiempo, le confiere una nueva. Y, en este punto, la percepción se torna múltiple, omnipresente bajo el efecto de encadenamientos de diversos fragmentos de espacios y de tiempos que componen la potencia mudable de la realidad. Como señalara Christine Greiner (2010):

[...] en el momento en que la información viene de afuera y las sensaciones son procesadas en el organismo, se colocan en relación. Es cuando el proceso imaginativo se desenvuelve. Así, la historia del cuerpo en movimiento es también la historia del movimiento imaginado que se corporifica en acción.

---

<sup>11</sup> Martín GROISMAN, “¿Qué hay de nuevo en los nuevos medios?”, Revista de Investigación Multimedia, IUNA. Año 1, número 1, primavera 2008, pp. 15-18 [en línea]. Dirección URL: <[www.iuna.edu.ar/institucional/publicaciones/pdf/rim.pdf](http://www.iuna.edu.ar/institucional/publicaciones/pdf/rim.pdf)> [Consulta: 12/07/2014]

<sup>12</sup> Claudia GIANNETTI, El Espectador Como Interactor. Mitos y perspectivas de la interacción Conferencia pronunciada en el Centro Gallego de Arte Contemporáneo de Santiago de Compostela CGAC, 23.01.2004.



Los diferentes estados corporales modifican el modo como la información será procesada<sup>13</sup>.

Lo significativo es acceder a esa constitución alternativa de intensidades, porque es a través de ellas que una nueva sensibilidad estética puede afectar la realidad y viceversa.

### **2.3. Ángulo C: hacia una estética de la tecnología**

La Estética, dirá Marta Zatoryi (1998) en el “Prólogo” a su libro *Aportes*:

Mira hacia la Filosofía y mira hacia el Arte. El mundo de las ideas es su lugar, pero pertenece por igual a la empiria de la materia, ya transfigurada por la forma. [...]. Se ofrece solidariamente para colaborar con múltiples áreas científicas y quehaceres del hombre, y a su vez se vale de todo lo que es conocimiento formulado por otros saberes.

Adelantando en tierras desconocidas, la Estética sabe que si no renueva sin cesar el concepto de Arte se vacía, se desvanece. Su tarea es construir saberes sobre el arte, sobre la esencia del arte, sobre el porqué y el para qué del arte<sup>14</sup>.

Esta nueva filosofía del arte estudiaría la experiencia estética, partiendo de lo conceptual y de lo hermenéutico que instalan las prácticas artísticas generadas a través de la informática y su aparatología.

Hoy, reanudado y enriquecido, el diálogo entre el trinomio ciencia-arte-tecnología impacta y abre —desde la creación artística— por lo menos tres posibilidades de abordaje para la creación, producción y difusión de los trabajos artísticos basados en sistemas informáticos. Estos consisten en un conjunto de partes: *hardware*, *software*, sus dispositivos periféricos y las personas que lo aplican. Por lo tanto, estos abordajes involucran a quienes:

- programan utilizando el lenguaje informático en beneficio de su creación artística;

---

<sup>13</sup> Greiner, Christine. *O Corpo em Crise: Novas Pistas e o Curto-Circuito das Representações*. São Paulo: Annablume, 2010. Pág. 64

<sup>14</sup>

Marta ZATONYI (1998), *Aportes a la Estética desde el arte y la ciencia del siglo XX*, Buenos Aires, La Marca, 2005, p. 9.

- trabajan con programas de aplicación, aprovechando su accesibilidad;
- trabajan en equipos colaborativos tanto con a como con b.

De estos abordajes deviene el siguiente interrogante: ¿Hay que conocer el funcionamiento de la “caja negra”? Saber o no saber qué hay en su interior, ¿sería clave en la creación artística? “Lejos de reducirse a un problema metodológico, o a una cuestión puramente pragmática, esa pregunta que hoy se repite con tanta insistencia esconde problemas filosóficos importantes”<sup>15</sup> (Machado, 2000) que atañen a la ciencia misma, al arte, a la cultura, al consumo de artefactos, etcétera. Entonces, ¿qué saberes, qué materializaciones podemos construir sobre el arte y las tecnologías, más allá de los abordajes señalados?

Martin Heidegger (1952) llama “informe”<sup>16</sup> a aquella materia que aún no ha sido formada y que constituye a la obra, y da como ejemplo un bloque de granito. En este plano de indagación, ¿qué diríamos de la materia “píxel”? Que constituye al cuerpo digital. El píxel no es una forma natural, no está dado en la naturaleza, hay que generarlo. Sería, entonces, una cosa: “La cosa es una materia formada”<sup>17</sup>. El píxel conforma a la imagen digital, y está, a su vez, dentro de dispositivos digitales como una cámara o un computador. Y el computador, ¿qué sería?, siguiendo esta lógica de pensamiento. Sería un útil. La esencia del útil reside en lo que Heidegger (1952) denomina “ser de confianza”<sup>18</sup>. Este ser de confianza queda oculto, permanentemente encubierto en el útil a fuerza de la repetición cotidiana que produce el contacto con la cosa, con la computadora, por ejemplo.

Pero una computadora, para crear obra, precisa de las intervenciones intelectuales de lo humano, pues, ¿dónde ubicamos el lenguaje de programación? Si consideramos arte al código *software*, ¿deberíamos considerar a la notación matemática como su materia base? ¿Y al fragmento de código como la materia formada?

Hablar del contexto “artístico” del código suena algo extraño, pero debemos comprometernos en la búsqueda y en la experimentación de

---

<sup>15</sup> Arlindo MACHADO, “Repensando a Flusser y las imágenes técnicas”, 2000 [en línea]. Dirección URL: <<http://www.arteuna.com/CRITICA/flusser2.htm>> [Consulta: 12/3/2014].

<sup>16</sup> Martín HEIDEGGER (1952), *Arte y poesía*, México, Fondo de Cultura Económica, 2010.

<sup>17</sup> *Ibíd.*, p. 45.

<sup>18</sup> *Ibíd.*, p. 54.

buenos trabajos que reflejen el pensamiento creativo contemporáneo. Para ello, debemos poder usar todas las formas de la expresión de la cultura actual, y si nos preguntamos cuál es la forma más pura del pensamiento contemporáneo, pienso que el código *software* es arte (Barragán, 2008)<sup>19</sup>.

Todo artista, en cierta manera, utiliza, para crear, los nuevos medios o lenguajes que le son contemporáneos. Por lo tanto, la subversión y la experimentalidad de los “juglares digitales”<sup>20</sup> (Zatonyi, 2011) que, desde las artes irán manifestando nuevos saberes, pondrán en crisis y alterarán toda condición específica de una tecnología, tornándola vital. Para seguir avanzando en el análisis sobre estas disquisiciones de una estética de la tecnología -que aún no encuentra cauce- citaremos nuevamente a Heidegger (1952) con el propósito de reubicar nuestra comprensión:

Nuestro planteamiento de la interrogación respecto a la obra está quebrantado porque preguntamos no por la obra, sino mitad por una cosa y mitad por un útil. Pero este no fue el planteamiento que hicimos la primera vez, sino que el planteamiento de la pregunta era sobre estética<sup>21</sup>.

En el arte, las tecnologías generan estéticas. La estética insiste sobre los valores substanciales y hasta esenciales, y lo artístico delimita el campo de actividades del arte contemporáneo que, de un tiempo a esta parte, ha sido acelerado por el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Y ahí entra en contradicción, más claramente, con el concepto de comunicación, puesto que esta –en las prácticas artísticas con tecnología se vuelve paradójicamente metafísica y termina por "comunicar" información imprecisa, cambiante y arbitraria. La estética así entendida, “no es apenas una teoría del arte, debe ser vista de manera mas amplia como una posibilidad de estudio de cómo el hombre crea y experimenta significados”<sup>22</sup>, siempre relacionales.

---

<sup>19</sup> Hernando BARRAGÁN, “Software: ¿Arte?”, en Jorge LA FERLA (comp.) Artes y nuevos medios: un estado de situación II, Las prácticas mediáticas predigitales y postanalógicas, Buenos Aires, Nueva Librería, 2008, pp. 135-139.

<sup>20</sup> Marta ZATONYI, Juglares y Trovadores: derivas estéticas, Buenos Aires, Capital Intelectual, 2011, p. 41.

<sup>21</sup> Martín HEIDEGGER (1952), Arte y poesía, México, Fondo de Cultura Económica, 2010.

<sup>22</sup> Christine Greiner, óp. cit., p. 92.

### 3. Una estética de la metamorfosis real-virtual

Aludiendo nuevamente a los componentes de la triangulación propuesta, haremos referencia al ángulo A -al cuerpo ubicuo-, al cuerpo que danza para engendrar una actualización en los planos de composición donde materia-energía se propagan en materia-información. Así, surge una nueva condición antropomórfica que no solo atañe al cuerpo físico, sino a la sensibilidad y a la conciencia humana. Aquí es importante dejar claro que los dispositivos tecnológicos no las procuran, pues ellos solo trabajan en la superficie aparente, siempre reconocible, padronizable. Es en el trabajo de los artistas, por el contrario, que los misterios humanos son descifrados por procesos sensibles y cognitivos.

El cuerpo del bailarín/performer en la danza, siempre ha asumido una actividad performática como médium entre la transformación de una materia a otra.

Planteamos, pues, una primera observación para relevar en el análisis la idea del cuerpo del modelo como médium entre la materia y la acción en el espacio y el tiempo.

En principio, diremos que en estas prácticas artísticas el cuerpo no interviene ni es intervenido, sino que interactúa para transformar su materia de *carne a número*. ¿Cómo? En primer término, dialogando en retroalimentación con el sistema de interacción inmersivo propuesto: con los dispositivos de captación (mayormente cámaras), el espacio medido y las respuestas en tiempo real del hardware y software; y, en segundo término, activando la conciencia de la amplificación del cuerpo real en la imagen virtual. Esta amplificación deriva en la constitución de las visuales digitalizadas cuya materialidad depende de la propuesta de movimiento global que la performer efectúe.

Por lo tanto, respecto a los ángulos A y B de nuestro triángulo propuesto para analizar *prácticas de danza/performance con mediación informática*, concluiremos diciendo que hay, asimismo, una nueva conciencia del cuerpo en movimiento que sabe de su dependencia de dispositivos y de interfaces. En la danza multimedial todo acto del cuerpo integro (dentro-fuera en articulación simultánea) se traduce en una modificación correlativa de la materia digital, que emerge, se bifurca, conjugándose en una imagen tridimensional que se exhibe en las pantallas. De un cuerpo

real-en movimiento a un cuerpo digital-traducido en constante descentramiento, en permanente desestabilización.

#### **4. Hacia una renovación de la reflexión estética**

Creación y producción se dan en simultáneo. Y aquí nos asalta nuevamente una pregunta que Heidegger (1952) realiza respecto a ambos:

Pero ¿en qué se distingue la producción como creación de la producción confección? Así como es fácil distinguir la creación de la obra y la confección del útil, así es difícil perseguir ambas clases de producción, cada una con sus rasgos esenciales. A primera vista, encontramos la misma conducta en la actividad del alfarero y el escultor, del carpintero y el pintor. La creación de la obra requiere la acción manual.

Y esta *acción manual* del artista -que se menciona en el párrafo citado-, con la materia y su técnica, nos habla de una especie de saber y no de una forma de ejecución práctica. Esta idea disiparía la convicción de que cuando la máquina se inmiscuye en la producción de la obra, esta escapa al control del artista, la máquina se opone a la mano.

Pues hasta aquí hemos vinculado a la máquina con un saber, un saber especializado. Y, por ello, nos asalta nuevamente la incertidumbre. Retomando esta noción de la “caja negra”, pensada desde el *hardware*, nos repreguntamos: ¿Es una *confección* del útil? Y pensada desde los objetos preconfigurados de un *software*, ¿lo es del mismo modo? Consecuentemente escribir en lenguaje de programación, ¿es creación o producción? ¿Hay solo acción manual o un saber entre los dispositivos de una escena multimedial?

En nuestra práctica nadie puede utilizar solo una herramienta (informática), lo más común es utilizar varios lenguajes (de programación) a la vez y conectarlos entre sí. [...] La forma de escapar de esta suerte de estética “determinada” por el lenguaje es mezclarlos y tener una suerte de “paleta” de estéticas y posibilidades (dadas por los lenguajes) (Causa, 2010).

Por consiguiente, deducimos que la creación en esta práctica artística es programar a través del conocimiento de los códigos propios del lenguaje informático o a través del conocimiento del *software* y sus objetos preconfigurados, o de la mixtura de ambos procesos con dispositivos e interfaces escénicas, con la propuesta de movimiento corporal y, básicamente, con la conciencia de los planos real y virtual de los artistas intervinientes. Y aquí queda manifiesta la distinción: no hay un artista y su obra, sino una propuesta participativa en una práctica artística integrada a un proceso de investigación y desarrollo que coloca, en un plano híbrido, a “juglares y trovadores digitales” en procura de “una renovación conceptual sobre la mirada del arte” (Zatonyi, 2011) y de una estética que se enlaza con procesos científicos y con tareas de laboratorio.

## 6. Bibliografía

- AA. VV., *Revista de Investigación Multimedia*. Publicación del Área de Artes Multimediales del IUNA, año 1, número 1, 2008.
- Barragán, H. (2008). “Software: ¿Arte?”. En: Jorge LA FERLA (comp.) *Artes y nuevos medios: un estado de situación II. Las prácticas mediáticas predigitales y postanalógicas*. Buenos Aires: Nueva Librería, pp. 135-139.
- Heidegger, M. (1952). *Arte y poesía*. México: Fondo de Cultura Económica, 2010.
- (1927), *Ser y Tiempo*. Madrid: Tecnos, 2000.
- La Ferla, J. (comps.). (2008). *Artes y nuevos medios: un estado de situación II, Las prácticas mediáticas pre-digitales y post analógicas*. Buenos Aires: Nueva Librería.
- Zatonyi, M. (1990). *Una estética del arte y el diseño de imagen y sonido*. Buenos Aires: Nobuko, 2002.
- (1998). *Aportes a la Estética desde el arte y la ciencia del siglo XX*. Buenos Aires: La Marca, 2005.
- (2002). “Prólogo”. *¿Realidad Virtual?* Buenos Aires: Nobuko, 2006.
- (2008). *Arte y Creación. Los caminos de una estética*. Buenos Aires: Capital Intelectual, 2011.
- (2011). *Juglares y Trovadores: derivas estéticas*. Buenos Aires: Capital Intelectual, 2011.

### 6.1. Sitios de Internet

CAUSA Emiliano y SILVA Christian. (2008). “Interfaces y metáfora en los entornos virtuales”. *Revista de Investigación Multimedia*, IUNA. Año 1, número 1, pp. 43-50 [en línea]. Dirección URL: <[www.iuna.edu.ar/institucional/publicaciones/pdf/rim.pdf](http://www.iuna.edu.ar/institucional/publicaciones/pdf/rim.pdf)> [Consulta: 18/08/2012].

CAUSA, Emiliano. Entrevista realizada por Lila Pagola el 22 de agosto de 2010 [en línea]. Dirección URL: <<http://www.nomade.org.ar/sitio/?p>>. [Consulta: 18/08/2012].

GROISMAN, Martín. (2008). “¿Qué hay de nuevo en los nuevos medios?”. *Revista de Investigación Multimedia*, IUNA. Año 1, número 1, pp. 15-18 [en línea]. Dirección URL: <[www.iuna.edu.ar/institucional/publicaciones/pdf/rim.pdf](http://www.iuna.edu.ar/institucional/publicaciones/pdf/rim.pdf)> [Consulta: 12/7/2012].

MACHADO, Arlindo. (2000). “Repensando a Flusser y las imágenes técnicas” [en línea]. Dirección URL: <<http://www.arteuna.com/CRITICA/flusser2.htm>>. [Consulta: 11/7/2012].

MANOVICH, Lev. “El lenguaje de los nuevos medios”. (2001). [en línea]. Dirección URL: <<http://nolineal.org/clases/Articulos/Manovich/QueEsNuevosmediosM.pdf>>. [Consulta: 11/7/2012].

## 6.2. Webvideos

*Camille Claudel* (1988). “Parte 1”. Total tiempo: 1h 50’ [en línea]. Dirección URL: <[http://youtu.be/iA8pHSr\\_irY](http://youtu.be/iA8pHSr_irY)>.

FRANKE, Daniel y Laura KEIL (*dancer*). *unnamed soundsculpture*. Total tiempo: 3’ 08” [en línea]. Dirección URL: <<http://vimeo.com/38850289>>, 2012

GOROVOY, Jerry. Entrevista. Producción PROA TV. Total tiempo: 3’ 18” [en línea]. Dirección URL: <<http://youtu.be/Zh6B3QzJeyo>>, 2005

*unnamed soundsculpture*, Total tiempo: 4’ 57” [en línea]. Dirección URL: <<http://vimeo.com/onformative/unnamed-soundsculpture>>.