

Dispositivo e interfaz: Incidencias en la performance visual del mundo contemporáneo

MAG. Alejandra Ceriani
Facultad de Bellas Artes, UNLP

Introducción

El **objetivo general** de este trabajo es preguntarse cuáles son las transformaciones que atraviesa la mirada y la corporalidad en este proceso de expansión hacia los nuevos dispositivos e interfases partiendo de la certeza de que el entorno informatizado e interactivo genera una “transformación del mundo objetivo al mundo simbólico de las informaciones”⁸⁰. Al engendrarse nuevos procesamientos y conexiones conllevan a una des-ubicación, a una expropiación de las coordenadas practicadas tradicionalmente. El arte con nuevas mediaciones tecnológicas y sus artistas-programadores son capaces de innovar situaciones tamizando la realidad a través de la digitalización, descarnando y ampliando los sentidos.

Entonces para iniciar este recorrido nos preguntamos: ¿Se puede especular que hay otra mirada, otra corporalidad engendrada por estas mediaciones?

La **metodología** que nos proponemos partir del análisis de un caso desde una perspectiva integral para capturar la interacción entre numerosas variables, impactadas por cambios en los procesos de inter actuación de los participantes -a un seminario de vídeo danza- con dispositivos e interfaces de registro y captura del movimiento. Se trata de una performance de tres bailarinas ubicadas entre una cámara web y la pantalla. En esa escena la mirada se desconcierta disolviéndose en el proceso de búsqueda de unidad de la presencia en los fragmentos proyectados.

Como **principales resultados** evaluamos no tanto el valor funcional y de calidad técnica del sistema propuesto sino el sentido que configura a la mediación, el proceso creciente de complejización de la misma y el lugar de las interconexiones que se establecen con acción del cuerpo y de la mirada.

80 Vilém FLUSSER (1983) *Filosofía da caixa preta*. Río de Janeiro, Relime-Dumará, 2002 [En línea]. Dirección URL: <www.revista-artefacto.com.ar/pdf_notas/162.pdf>.

Asimismo exponemos cuales son esos dispositivos y sus interfaces que afectan y mutan la percepción ya que consideramos que son más que objetos, son metáforas que recorporizan actitudes estéticas.

1. Webcamdanza: una coreografía del gesto digital

A partir de las experiencias que se dieron en el *seminario de video danza denominado WEBCAMDANZA*⁸¹, se orientaron las observaciones y las reflexiones presentes, sobre la mirada y la interacción de los participantes con la disposición espacial de los dispositivos analógicos y digitales. Una posible definición de video danza corre por nuestra cuenta y parte desde esta exploración particular presente:

“Indagar en el diálogo cuerpo-cámara a través de sus potenciales vinculaciones técnico-expresivas, da como resultado una des-materialización del cuerpo en el propio proceso de abstracción del espacio físico y real, al espacio digitalizado y virtual, originando de este modo, una coreografía del gesto digital.(...) La vídeo danza posibilita la articulación de los aspectos técnicos expresivos de los dispositivos con la extrañeza del propio cuerpo, pudiendo articularse el significado de la acción a través del detalle, de la amplificación, de la sustitución, etc.”⁸²

Nuestro interés, por ende, esta determinado por la dependencia entre los dispositivos, el cuerpo en movimiento y la imagen digitalizada; para lo cual pasaremos al relato de la experiencia mencionada.

2. Del espejo a la pantalla: La constitución de la mirada en la/el video-danza

El espejo ha sido asimilado por la mirada del bailarín como un dispositivo perceptivo, como objeto para la observación del cuerpo, de sus partes o de la totalidad de sus acciones. En una sala de ensayo o clase el espacio, comúnmente, dispone de espejos, y es habitual que el cuerpo se disponga frente a él para observar-se en el proceso de composición de los movimientos, de posturas y actitudes.

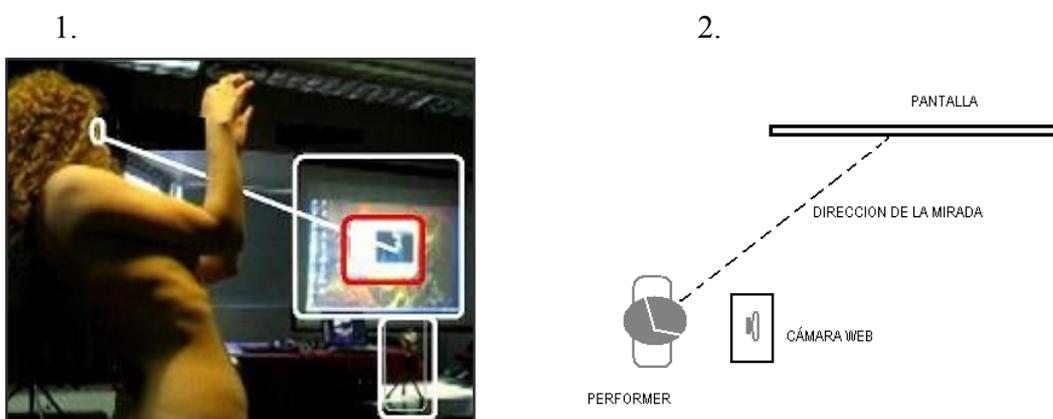
Dentro de la formación disciplinar en danza el estar frente a un espejo es parte de la conformación y la verificación de:

81 Para consultar por los talleres realizados: [Ver en línea] <<http://www.cce.org.uy>>; <<http://www.VideoDanzaBA.com.ar>>; <http://videodanzabolivia.blogspot.com/> Para ver videos sobre esta experiencia: [Ver en línea] http://youtu.be/_c_tNuvjrA

82 AAVV (2010), "Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de Videodanza". Editorial Guadalupe, Bs As., Cap. *Proyecto WEBCAMDANZA: Una Coreografía Del Gesto Digital*, de Alejandra Ceriani. Pág. 52

- El proceso compositivo del movimiento,
- El aspecto externo que tendrá el cuerpo moviéndose y
- La proyección de la mirada de un otro que observara ese cuerpo y esos movimientos en un lugar de exhibición. A partir de las experiencias que se dieron en el taller de video danza denominado WEBCAMDANZA⁸³, se orientaron las observaciones y las reflexiones presentes, sobre la mirada y la interacción de los participantes con la disposición espacial de los dispositivos analógicos y digitales.

Gráfico de situación



En la imagen 2., se observa la esquematización de la imagen 1.

Al ubicar la cámara Web y la pantalla que proyectaba el registro con latencia de cuadro a una determinada distancia y fuera de la misma línea visual, se distingue en principio, que la dirección de la mirada se dirige a la pantalla y no a la cámara.

La performer va articulando esas partes del cuerpo -frente a la cámara- en función de lo que observa en la pantalla, tratando de configurar la imagen total de su cuerpo o de reconocer esos fragmentos que están apareciendo.

Nos referimos a realizar estos procedimientos de manera simultánea aun siendo de

83 Proyecto Webcamdanza es una exploración desde las posibilidades técnico-expresivas con la cámara Web y el cuerpo a través de la creación de piezas audio-visuales. [Ver en línea] <http://www.youtube.com/user/WEBCAMDANZA>, Consultado 31/01/13

distinta naturaleza: ver la imagen del cuerpo proyectada en un lugar y estar con el cuerpo originando esa imagen en otro. La mirada busca componer el movimiento del cuerpo propioceptivamente, en su totalidad, mientras en realidad esta viendo piezas, partes proyectadas, producto del encuadre-recorte de la captura y distancia con respecto a la ubicación de la cámara. La pantalla no es un espejo, el espejo no está frente al cuerpo pero se intenta sustituirlo por la proyección. Esa sustitución parecería ser lo ineludible, lo inevitable. Y es este punto en donde observamos y puntualizamos nuestra reflexión respecto al vínculo de la mirada, el cuerpo y los dispositivos.

3. La mirada descentrada

En esta exploración, el cuerpo y la imagen del cuerpo están sujetos a través de la mirada, son una misma cosa, se presentan y re-presentan mediante la acción. La acción en tanto efímera, transitoria, y si deja algún registro, este será efectuado por dispositivos de captura (cámaras de fotografía o filmicas). El cuerpo en tanto imagen poco a poco se transforma en el territorio de lo visual, se desprenderá, se dividirá y se constituirá en otra cosa que puede re-presentarse en sus fragmentos.

En la experiencia del seminario Webcamdanza, el cuerpo acciona frente a la cámara Web tratando de concientizar simultáneamente operaciones de distinta naturaleza. Por una parte, la mirada busca el cuerpo espejado frente a sí mismo y no lo encuentra. El espejo pareciera estar siendo releído por la óptica de la cámara que lo traduce en la pantalla, recortándolo y transfigurándolo en la parcialidad de la imagen. Esa imagen filmada, capturada, registrada ¿o será una imagen del cuerpo espejada en algún sentido?- aparecería proyectada en otro espacio. Además, la mirada busca el espejo y no lo encuentra. Lo re-conforma a través de trasladar la condición de espejo físico a espejo proyectado. No hay espejo físico, real para la mirada sino una imagen de partes del cuerpo producto del recorte-encuadre de la cámara, en otro espacio, en otra superficie.

De lo expuesto se deriva, en principio, a algunas situaciones a esclarecer: Es habitual la ubicación del cuerpo o parte de él -el rostro- “frente” a un espejo. Una tarea de conciencia única, directa: me miro y me veo, aparezco. Asimismo lo describe W. Benjamin:

“El extrañamiento del actor frente al mecanismo cinematógrafo es, (...) de la misma índole que el que siente el hombre ante su aparición en el espejo, pero es que ahora esa

imagen del espejo puede despegarse de él, se ha hecho transportable. ¿Y a donde se transporta?”⁸⁴

Por lo que se hace evidente que este extrañamiento de la mirada debe establecer vínculo con la superficie u objeto reflejante para que este acto de ser reflejado sea evidente y para la que la imagen espejada esté, exista.

En este punto diríamos que el cuerpo no está a disposición de sí mismo por estar inaccesible en muchos aspectos a la propia mirada, y sólo se accede a una percepción de su forma cuando lo encarnamos, lo figuramos de entre esos fragmentos proyectados, tal cuál ha sido expresado: *se ha hecho transportable*.

Es un cuerpo objeto experimentado en la percepción externa que disputa por reconocerse como cuerpo sujeto, un cuerpo sentido cenestésicamente.

Es lo habitual que la mirada se focalice básicamente desde una perspectiva analítica hacia los movimientos, los procesos internos, la constitución de un cuerpo como objeto de expectación. Al parecer, este sentido ha venido construyéndose más desde una óptica biológica y biomecánica que desde una mirada cultural, social y filosófica; lo que ha derivado en el estudio académico en la danza a partir de los aspectos del mismo cuerpo como instrumento de uso, en su constitución anatómica y fisiológica, particularizada e individual. Y lo corporal –más allá de su dimensión biológica - ha estado siempre, asimismo, marcado y definido por lo cultural desde una dimensión más circunstancial y ampliada de su estar ahí.

Por su parte, la imagen del cuerpo en movimiento, aquella que se proyecta desde el la cámara Web, no es la imagen espejada del cuerpo, sino la partición del propio cuerpo físico que danza frente a los dispositivos.

En estas interpelaciones va contenida la idea de que la autorreflexión y la reflexividad se refieren a lo mismo: ambas son instancias de cómo la conciencia se pliega sobre sí misma para así componer y representar la separación entre diversas formas de intervenir con el cuerpo a los dispositivos de la imagen, entre las estructuras del cuerpo-proyección y sus objetos.

Se introduce una escisión en medio de los dos tipos de relación entre cuerpo real y forma-fragmento proyectado: uno está en el interior de la imagen y el otro funciona desde el exterior para definir ese objeto en tanto que imagen registrada. La relación

84 *Ibíd.*, cita 17. Pág. 165

cuerpo-fragmento de una superficie plana y limitada que se proyecta en una pantalla se aísla en tanto que estado primordial y explícito en cuyo interior se establecen los términos del proceso filmico: la ruptura espacio-temporal.

La imagen del cuerpo proyectado es parcial, fragmentaria e incompleta. Estos fragmentos, sin embargo, actúan frente al cuerpo físico global, pasando a ser su significante. Dicho esto, examinemos pues la función de matriz significante que cumple la imagen digitalizada para la conceptualización de la experiencia performática tanto física como virtual.

La reflexión en la pantalla que opera como espejo, implica la derrota de la separación. El cuerpo y su imagen reflejada están, por supuesto, separados; sin embargo, la actividad generada por los dispositivos de la reflexión son un modo de apropiación, de disolución entre sujeto y objeto. Por ende, el video es un proceso que admite la fusión de ambos términos. Esta experiencia de video danza se presentaría como una síntesis de los cuerpos y los entornos físicos y virtuales, de la mirada y del ojo. Un ojo que dispone y filma esos recortes y una mirada que atiende a la producción y reproducción del cuerpo e imagen del cuerpo sincrónicamente.

Interrogar a los dispositivos e interfaces que atraviesan estas prácticas, implica para nosotros interrogarnos al mismo tiempo sobre las modalidades, las consecuencias y los enigmas de estos procesos de interacción de la mirada. Sobre todo porque una rápida observación sobre el estado de espejo de estas experiencias, nos llevó a constatar, por un lado, cierto desconcierto recurrente a la hora de concientizar e independizar al cuerpo y al movimiento acerca de la totalidad y sus partes; en pensar a la cámara y a la pantalla desde una in-mediatización más que desde una substitución del espejo. Por otro lado, y en este caso particular que presentamos, se sitúa la esencia antropocéntrica de la danza ante la propuesta de dialogo e interacción con el sistema, en donde el ojo queda supeditado al reconocimiento de la prestación de la realidad natural y de la realidad verosímil.

Lo que las bailarinas ven, ubicadas entre una cámara y una pantalla, es una imagen despedazada de su cuerpo que nunca podrán coordinar con la propuesta cinestésica⁸⁵.

85 La cinestesia o kinestesia o quinesia es la sensación o percepción del movimiento. Abarca dos tipos de sensibilidad: la sensibilidad propiamente visceral "interoceptiva" y la sensibilidad "propioceptiva" o postural, cuyo asiento periférico está situado en las articulaciones y los músculos (fuentes de sensaciones kinestésicas) y cuya función consiste en regular el equilibrio y las sinergias (las acciones voluntarias coordinadas) necesarias para llevar a cabo cualquier desplazamiento del cuerpo

Pero, cuando logran suprimir la distancia con la imagen proyectada transmutaran la mirada de un sujeto de percepción hacia un objeto de percepción. Pueden aislar los distintos componentes: brazos, tronco, piernas, y, poco a poco el cuerpo va dejando de ser algo impreciso a través de la experimentación con el sistema. La desubicación inicial se desactiva, ya no hay movimientos arbitrarios, sino movimientos asumidos en constitución con la imagen proyectada de sí mismo en tanto fragmento. Se desintegra el dominio de la fascinación por el espejo y se alcanza la distinción entre la subjetividad vivida y la composición mediada por los dispositivos de la visión.

Esta desintegración - con el fin de situar las condiciones objetivas tanto de la propia experiencia corporal como visual- coloca lo reflejado en la pantalla en retroalimentación con el proceso de mediación física en relación con los dispositivos: cámara, pantalla y sus posibilidades técnico-expresivas que hacen visibles los límites de una representación consensuada y uniforme.

La desubicación de la mirada que rebusca en la imagen proyectada su espejo inexistente plantea finalmente, la expropiación de las coordenadas ejercitadas, útiles para la composición de la gestualidad corporal en la/el video danza. Al establecer esta conexión entre el reflejo y lo reflexivo se consigue desnaturalizar los efectos únicos de la mirada instando a integrarse, disolverse, afectarse, donde el cuerpo y la imagen del cuerpo se localizan y asisten al hallazgo de su recomposición, inmersos en un mundo de ausencias, presencias y nuevos sentidos.

La mirada al espejo tiene como supuesto la sujeción entre el cuerpo físico y el cuerpo imagen. El hecho de que el punto de vista de la mirada esta ubicado fuera de esta sujeción trastoca la función de la mirada en el espejo: reconocerse, constituirse, centralizarse. Esas imágenes en la pantalla resultantes del encuadre de la Webcams, que pugnamos por visualizar como representación sincrónica del cuerpo en movimiento, no pueden constituirnos, completarnos, sujetarnos.

Pero hay algo latente en esta escena, y se resume en el encuadre que la performer está mirando. Como espectadora de su propia fragmentación, no les es posible ver sin leer esta conexión sostenida entre ellas y su doble.

Lo irrepresentable que se plantea en esta propuesta del seminario a través de la disposición espacial de los dispositivos de captura y exhibición, pone en conflicto la

direccionabilidad de la mirada y la desubica en la complejidad de su centralidad. Ubicamos esta escena como una primera proposición de descentramiento. Puesto que, entre la desviación de la mirada y la imagen visual digitalizada y proyectada hay un margen aleatorio que permite instalar esta presunción del descentramiento de las aptitudes del performer. Es en esa brecha –dominada por el espacio creado por las interfaces, que median entre el cuerpo, el sistema de captura y el objetivo de una acción – donde la imagen digitalizada y/o proyectada juega lo suyo. Pero es en la imagen corporal donde podemos captar el descentramiento, experimentar con el *inconsciente óptico* como la primera conformación con las interfaces y dispositivos propuestos, así como impregnar la calidad, la fluidez, las detenciones, etcétera, en los movimientos y los gestos ejecutados en la interacción frente a la cámara. Estas sucesivas interacciones con las interfaces y dispositivos propuestos erosionan el espacio de intersticio, conformando patrones de movimiento propios, surgidos de la propia práctica en intercambio con el sistema. El lenguaje corporal, en esta instancia, es una cuestión que atañe básicamente al estado cenestésico y cinestésico. Lo que observamos y analizamos del movimiento centralizado frente al espejo, se da en esta otra relación como un descentramiento que puede forjarse y vislumbrarse entre ambas imágenes -la proyectada y la imagen mental de nuestras sensaciones-, ahí es donde se concibe otra corporalidad procesada en la interacción con el cuerpo físico y el cuerpo virtual. El descentramiento es una cuestión que concierne al espacio creado entre ambas imágenes: la mental cenestésica, cinestésica y la digitalizada proyectada sobre la base del cuerpo real erosionando, básicamente, las estructuras de movimiento conformadas en nuestra trayectoria formativa, en la memoria corporal. Es decir, que no se logra producir movimientos, ni coreografiarlos, desde el enfoque habitual con el que producimos en danza cuando se traspasa con el peso del cuerpo a los mundos aleatorios.

Consecuentemente, en el posible compromiso con las nuevas tecnologías digitales, emergen otras prioridades que se conforman con el cuerpo, la mirada, el espacio y el tiempo. De este modo, los viejos dispositivos que regulaban la relación con la praxis, dejan de ser eficaces y significativos en la dimensión perceptiva de los actores implicados. La corporalidad comienza a ser diferente en esta morfología técnico-cultural fluctuante. Lo propio de los nuevos dispositivos plantea pensar sobre qué tipo de ojo se está configurando. Por lo expuesto podemos afirmar que las producciones

artísticas “vía ordenador no se contemplan sino que se exploran”⁸⁶, por ende, puede considerarse que las mutaciones sincrónicas del ojo y los dispositivos e interfases conciben hoy a un ojo que se torna músculo en el ejercicio visivo del presente.

BIBLIOGRAFÍA

- AAVV (2010), *Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de Videodanza*. Editorial Guadalquivir, Bs. As.
- Benjamin, Walter (1940) *Conceptos de Filosofía de la Historia*, Terramar Ediciones. Buenos Aires, 2009.
- Couchot, Edmond (1998), *La tecnología en el arte*, ed. Jacqueline Chambon, Francia.
- Deleuze, Gilles (1989) ¿Qué es un dispositivo? En: *Michel Foucault, filósofo*. Barcelona, Gedisa, 1989. Pp.155-163
- Russo, Eduardo A (2002), “El ojo electrónico: mirada, cuerpo, y virtualización”, En *¿Realidad Virtual?*, Zatoryi, Marta, Ed. Nobuko, Buenos Aires, 2006.
- Weigel, Sigrid (1999), *Cuerpo, imagen y espacio en Walter Benjamin. Una relectura*, Buenos Aires, Editorial Paidós

86 AAVV, Artes y Medios Audiovisuales Un Estado De Situación, Cap. *El medio es el Programa* de Xavier Berenguer; Jorge La Ferla (Compilador) Editorial: Nueva Librería, Bs. As, 2007. Pág. 85