

ESTUDIOS SOBRE DANZA EN LA UNIVERSIDAD

Lic. Diego Carrera
compilador



Instituto “Escuela Nacional de Bellas Artes”

Consejo del Instituto 2009

Director

Samuel Sztern

Orden Docente

Ramón Umpiérrez

Ruth López

Jaime Sztern

Ana Caffera

Fernando Irazábal

Orden Estudiantes

Luis García

Valeria Lepra

Natalia Gorgoroso

Orden Egresados

Pedro Hiriart

María Fernández

Jorge Fernández

Organización:

Grupo de Estudio e Investigación “Cuerpo y Tecnología”

<http://cuerpoytecnologia.wordpress.com/>

Diseño gráfico y fotografías:

Diego Carrera

Diagramación:

Darío Invernizzi / Taller Gráfico

Impresión:

Taller Gráfico Ltda.: 400 58 86

D.L.: 351924 - 02/2010

ISBN 978-9974-0-6-0605-8

Edición:

Comisión Sectorial de Educación Permanente

Montevideo, noviembre 2009.

Agradecimientos

En primer lugar quiero agradecer a Tamara Cubas por meterme en todo esto del videodanza, por la confianza de heredarme la dirección del Festival Internacional de Videodanza del Uruguay (FIVU) y por la generosidad de contactarme con el mundo de la danza. A Ximena Monroy por aguantar mis locuras vía Uruguay-México. A Alejandra Ceriani por la colaboración cada vez que la convoqué. A Ivani Santana por todo el cariño puesto en este y en cada uno de mis proyectos. A Magalí Pastorino compañera de textos y por abrir mi mente a nuevas formas de pensar el arte. A Norberto Baliño por todo el apoyo y por orientar mis dudas en esto de investigar. A Elisa Pérez por acompañarme. A los que siempre me pusieron piedras en el camino porque me hicieron mucho más fuerte y muy especialmente a Fernando Miranda por las miles de consultas y correcciones de mis textos.

Reseña biográfica del autor

Diego Carrera es Licenciado en Artes Plásticas y Visuales por el Instituto "Escuela Nacional de Bellas Artes" de la Universidad de la República, donde se desempeña como profesor Adjunto de la sección Video. Actualmente dicta Lenguaje Audiovisual para el curso de Animación en el Taller de los Lenguajes Computarizados, es responsable del taller de Creación en Imagen Digital en el 6º año de la Licenciatura de Fotografía.

Por su trabajo académico resultó ganador en 2007 de las primeras residencias artísticas del Circuito Videodanza Mercosur, que lo llevaron a recorrer distintos países para su investigación sobre la inserción de la danza en el sistema educativo formal. Actualmente coordina el Grupo de Estudio e Investigación "Cuerpo y Tecnología" donde continúa sus investigaciones en danza con mediación tecnológica.

Actualmente es el Director del Festival Internacional de Videodanza del Uruguay (FIVU) y miembro activo del Circuito Videodanza del Mercosur. Desde 1999 está vinculado a proyectos de danza a nivel público y privado, ha trabajado en el diseño audiovisual para piezas y espectáculos de danza con el Plan Piloto de Danza Contemporánea, Contradanza, Carmina Lebrato, Monica Secco, Ayara Hernández y Grupo Mu-Danza.

Desde 2005 ha dictado cursos de video_danza, danza y tecnología, video y fotografía digital a nivel de posgrado en la modalidad de Educación Permanente.

De profesión editor, ha producido y dirigido más de una treintena de piezas en video en los géneros de documental, video-clip y videoarte.

Ha publicado artículos sobre temas de danza y tecnología y video_danza en medios web e impresos de la región sobre la inserción del video_danza en el sistema educativo formal terciario.

Indice

Prólogo

6

I. Danza, Universidad y Tecnología

Danza Contemporánea y universidad ¿Es posible lo necesario? Dr. Fernando Miranda

13

As possibilidades do real na Cultura Digital e suas reverberações na dança com mediação tecnológica. Dra. Ivani Santana

27

Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas: las instalaciones escénicas interactivas en tiempo real. Lic. Alejandra Ceriani

47

Danza y performance audiovisual: símbolos corporales y representación sensorial. Ximena Monroy Rocha

61

II. Video_danza

Videodanza: algunas notas sobre fisicalidades dislocadas. Lic. Magalí Pastorino

79

Insumos para una vertebralidad en análisis de video_danza. Lic. Diego Carrera

101

Algunas consideraciones sobre la (re) presentación del cuerpo en movimiento. Un encuentro posible entre la danza y las artes visuales. Elisa Pérez Buchelli

119

Prólogo

El presente material surge de una inquietud personal que une mi pasión por el video y el gusto por la danza.

En 1998 casi sin quererlo me vinculé a la imagen en movimiento, tocando perillas de una consola U-MATIC y enfrentado a ver el mundo a través de una cámara VHS M-9000 me nació la inquietud por el video, de ahí en más no volví a ver el mundo de la misma forma. En ese camino, durante el año 2000 tuve la oportunidad de registrar el espectáculo Mujeres Criollas del grupo Contradanza¹. Así descubrí como el cuerpo en movimiento podría resultar en un nuevo elemento plausible de ser registrado en video.

Paralelamente surgían las inquietudes del Instituto "Escuela Nacional de Bellas Artes" y la Escuela Universitaria de Música por formar una Facultad de Artes que en el Plan Estratégico del Area Artística (2005-2009) resolvían: *"Contribuir a la enseñanza de las artes en la Universidad, mediante la profundización en sus diversos lenguajes y posibilidades educativas, diversificando efectivamente las posibilidades de opción de los estudiantes en relación a su propia formación, creando nuevos perfiles de grado, a nivel de licenciaturas."*² Y entre sus objetivos particulares la creación y puesta en funcionamiento de Licenciaturas en: Educación Artística (con menciones en Artes Plásticas y Visuales; Música; y Danza); Danza Contemporánea; y Lenguajes y Medios Audiovisuales.³

Si bien la danza no está incluida formalmente en la UdelaR, existen antecedentes claros de esta necesidad. A instancias del Prof. Daniel Maggiolo y con la colaboración de Teresa Trujillo surgió la idea de un Plan Piloto de Danza Contemporánea en la órbita de la Escuela Universitaria de Música que concluyó con un grupo de estudiantes que egresaron en el año 2005.

Otro de los antecedentes del tema de la danza en la universidad surge en el 2006, cuando se crea el Grupo de Estudio e Investigación "Cuerpo y Tecnología"⁴, con la idea de generar un ámbito donde el tema del cuerpo tuviera un lugar en las investigaciones artísticas de la UdelaR. En el seno del Grupo se crearon los cursos de Educación Permanente que dieron origen a esta publicación Videodanza (2006), Métodos de Creación y Análisis en Danza, Video y Nuevas Tecnologías (2008), Creación en Videodanza (2009) y Docencia y Danza en la Universidad (2009).

1 En Noviembre del año 2000 el grupo Contradanza presentó en el Teatro del Notariado el espectáculo Mujeres Criollas, con dirección de Florencia Varela, Verónica Steffen y Andrea Arobba.

2 Objetivos específicos del Plan de Desarrollo del Area Artística 2005-2009, PLEDUR-UdelaR.

3 Idem 2

4 <http://cuerpoytecnologia.wordpress.com/>

En los últimos años pude participar en congresos y festivales sobre danza y videodanza de la región y entrevistarme de primera mano con los actores más relevantes del tema en Latinoamérica y algunos de Europa y Estados Unidos, muchos de ellos colaboraron gentilmente con este libro y se comprometieron en generar insumos tanto para los cursos de estos años como para la futura licenciatura en danza si así lo entendieran pertinente quienes hoy son responsables del proyecto.

El libro se divide en dos capítulos, el primero sobre temas de danza, donde confluyen textos como el del Fernando Miranda sobre el arte (y en particular la danza) y su relación con el ámbito universitario, acompañan el capítulo tres textos sobre el trabajo de la danza con nuevas tecnologías de Ivani Santana de la Universidad Federal Da Bahia, de México Ximena Monroy directora del Festival Itinerante de Videodanza Agite y Sirva y Alejandra Ceriani con su trabajo de performance interactiva con danza desde la Universidad Nacional de La Plata.

El segundo capítulo engloba trabajos sobre videodanza específicamente⁵, donde los autores indagan desde lo filosófico, lo metodológico y desde el lenguaje en un género incipiente en nuestro país, en el que bailarines, coreógrafos, artistas visuales y académicos intervienen de manera experimental para generar un corpus inexistente hasta el momento.

Me enorgullece decir que los esfuerzos del Grupo de Estudio e Investigación "Cuerpo y tecnología" y sus cursos devinieron en experiencias realizadas por estudiantes, tales como la inclusión de sordomudos en una experiencia de forma, sonido y movimiento con el bachillerato artístico del liceo IAVA⁶ entre otras varias derivaciones. Esto significa que la danza en la universidad no solo tiene un fin formativo, sino de extensión social.

La danza aun no tiene un lugar en nuestra universidad, esperamos pues que este material sirva de puntapié para futuras reflexiones que lleven a su inclusión definitiva en la enseñanza superior en Uruguay, un viejo anhelo de los que entendemos al cuerpo en movimiento no solo como una manifestación artística sino como un articulador de mejora en la calidad de vida.

Lic. Diego Carrera.

⁵ El videodanza es un lenguaje híbrido. No se trata de la mera unión o yuxtaposición de la danza y el video ni el mero registro de una obra escénica

⁶ <http://www.youtube.com/user/anaohm#p/a/u/0/ZjayS0hEP0g>

Capítulo I

DANZA, UNIVERSIDAD y TECNOLOGIA

Fernando Miranda

Doctor en Educación Artística (Universidad de Barcelona).

Profesor Titular del Instituto "Escuela Nacional de Bellas Artes".

Responsable del Proyecto "Repertorios de Cultura Visual en la ciudad de Montevideo: definición, caracterización e influencias estéticas"
CSIC – Udelar (2009-2011)

Responsable iberoamericano de los proyectos "maestrosymuseos" en asociación con la Universidad de Valencia – España (2008) y "La formación en artes visuales en las instituciones sociales y culturales de la ciudad de Montevideo" con la Universidad Pública de Navarra – España (2006), aprobados por AECI.

Danza Contemporánea y Universidad.

¿Es posible lo necesario?

Dr. Fernando Miranda

Introducción

Este artículo trabaja la relación entre el arte, en sus distintas posibilidades y manifestaciones, y la institución universitaria.

Por un lado, se considera que el desarrollo del arte en la época contemporánea implica la necesaria apertura respecto de asumir nuevas formas de creación; de considerar diversos medios de distribución y acceso de y a las producciones artísticas; de explorar todas las capacidades que las nuevas tecnologías acarrearán; de relacionar lenguajes y metodologías de investigación.

Por otra parte, se sostiene que las universidades han de expandir, diversificar y profundizar la formación superior en arte, reconociendo que tal acción vuelve más democrática, crítica, reflexiva y rica las condiciones culturales individuales y colectivas de cualquier sociedad. En tal sentido, se afirma que la posibilidad de construir espacios universitarios para la enseñanza, la investigación y la extensión en danza contemporánea es una necesidad cada vez más evidente a nivel local y regional.

1. Sobre el arte en la época contemporánea

La condición del arte en la época contemporánea debería ser considerada más que una extensión o limitación de un hacer, más que las características de uso (en doble acepción de utilidad y moda). Podría entenderse como la apertura de posibilidades para generar nuevos puntos referenciales y sitios de contacto con unas alternativas que contribuyan a desarrollar la experiencia estética de ciudadanas y ciudadanos, favoreciendo además, y en lo que nos ocupa particularmente, las posibilidades reales de incidencia de la educación artística.

En tal sentido, la diversidad ha de ser a su vez el camino del reconocimiento de la experiencia distinta, y al mismo tiempo la oportunidad de conversación y construcción común (que no significa necesariamente única).

El rescate del individuo, en su singularidad y potencialidad, no puede hacer perder la perspectiva del colectivo en el que se desarrolla como sujeto único e insustituible; el sentido de nuestras condiciones de vida debe armarse sobre la base de nuestros auténticos pensamientos, afectos, intereses y deseos.

La alternativa estratégica de un programa que altere el armado hegemónico de las condiciones actuales del arte no puede dejar de considerar, como fundamento y principio, la efectiva inclusión de la diferencia como identidad y pluralidad, y no como expresión de fragmentos o exclusiones.

Las alternativas estéticas deberían contemplar enfáticamente el lugar del eclecticismo como valor frente a formas de unidireccionalidad artística, a la vez que la multiplicación híbrida de medios y lenguajes ha de ser una alternativa de creación que no pretenda la legitimidad de las artes cultas y mayores contra lo rechazado por menor o popular.

Por eso, el acontecimiento de la experiencia estética estará en el sustento primario de la educación como posibilidad integral y no como adorno erudito.

En las condiciones del exceso contemporáneo de tecnologías, imágenes, lenguajes y ocurrencias de lo estético, se define parte de las coordenadas que en este comienzo de siglo, referencian y articulan los desarrollos de las prácticas artísticas (y en consecuencia de la educación artística también).

La marca del positivismo y la fe en el progreso como camino por el que ha de transitar el desarrollo de la historia se ha debilitado parcialmente pero de ninguna forma puede firmarse su defunción, ni siquiera pensar que estamos frente a un paciente grave.

La precaución ha de llevarnos, entonces, a convivir en alerta respecto del desarrollo de la ilusión dominante del acceso a la información ilimitada sobre todo lo que acontece a nuestro alrededor y aún en lugares lejanos. Ilusión que habitualmente marca las aspiraciones de llegada del sujeto individual frente a la que, como desafío colectivo, debemos plantear formas alternativas de relacionar al sujeto con su entorno.

Como consecuencia, la situación actual es paradójica en términos de la necesidad creada del consumo masivo, incluyendo el consumo artístico, que incorpora a la vez la búsqueda obsesivamente individual de la identidad personal y la diferencia.

Una mirada atenta sobre la contradicción del orden actual conduce a la evidencia de la producción masiva de lo artístico con la ilusión de la condición individual distintiva. Incluso el consumo masivo incorpora la condición estética, por ejemplo, hasta en la posibilidad de personalizar un par de zapatillas deportivas, convirtiéndolas así en "originales".

La prevalencia de lo visual difundido excesivamente vuelve, en todo caso, a poner en el punto de debate la masividad de la imagen y, por tanto, el descentramiento del objeto o la obra de arte que destituye la relación moderna entre artista, obra y espectador.

Entonces se debate la cuestión del objeto artístico entre su materialidad y su imagen, con las consecuencias de creación, circulación, difusión, etc. y se discute aún la desmaterialización de la obra sea por su imagen o por la insignificancia de la materialidad del objeto desde el punto de vista conceptual.

El objeto o la manifestación de lo artístico pasa, por momentos, a no ser tan importante como aquello que puede circular a su alrededor, sobre lo que se puede hablar, criticar, teorizar, etc. El motivo de lo artístico ya no es, en determinados círculos, la propia creación artística y su consecuencia material sino el conjunto de saberes que se legitiman en torno a este proceso para el que el objeto, la obra, o la representación escénica, es por momentos anecdótico o circunstancial.

Claro que es posible ver en la tradición artística las formas en que el arte ha buscado mantener un territorio de exclusividad, de legitimación intrínseca, o de búsqueda de pureza, mirándose dentro de sí mismo y sin contraste social.

Pero estos movimientos, muchas veces desde la práctica artística, otras desde la crítica o la reflexión teórica sobre el arte, no han tenido más consecuencias que contribuir a la producción del aislamiento de lo artístico o a legitimar algunas de sus prácticas dominantes, cultas o "mayores".

En cualquier caso, las posibilidades de la colaboración, la hibridación de los lenguajes del arte, el tránsito sobre fronteras antes infranqueables entre espacios creativos, la oportunidad de la mirada relacional, pueden ser elementos de valor sobre los que trabajar las nuevas condiciones de lo artístico de manera crítica y transformadora.

2. Relaciones necesarias entre las producciones artísticas

La hibridación y combinación de lenguajes y técnicas, la utilización de los recursos informáticos y digitales, la actuación conjunta de distintas manifestaciones del arte junto a las artes plásticas y visuales (música, arte dramático, danza, etc.), los ideales de retorno a lo natural, al mito fundacional, a la subjetividad, a la pertenencia singular y comunitaria, a las ideas universales, a las condiciones locales, al sentido global y tantos etc., todos ellos son oportunidades que se incorporan, y no se oponen, a la posibilidad ética y estética de lo artístico en la actualidad.

Las delimitaciones de lo considerado como artístico y su condición es, como vimos, un asunto de discusión y pluralidad de opiniones que obliga a la permanente reflexión conceptual y búsqueda activa en este campo de producción humana.

Retomaremos el punto parcialmente para establecer la distancia con aquellas concepciones que, desde una perspectiva quizás más “formal”, como estableciera por ejemplo un teórico como Clement Greenberg, han preferido la delimitación más concreta de los lenguajes artísticos.

En este comienzo de siglo XXI, por el contrario a aquellas posiciones, parece más interesante y plural generar la mayores relaciones entre distintas maneras de superposición, interacción, coincidencia, y aún de discrepancia y contraposición que produzcan la extrema diversidad respecto al fenómeno artístico, la creación y la oportunidad de la experiencia estética.

En este entorno de posibilidades, consideramos que aún aquello que definimos como cultura visual -los acontecimientos visuales producidos a nuestro alrededor o en condiciones de nuestro acceso, las imágenes con las que nos relacionamos de cualquier manera posible y las variadas tecnologías que soportan esas imágenes-, es un marco adecuado de pensamiento y actuación para entender las relaciones posibles de lo artístico y de lo estético.

Es así que esa misma definición de cultura visual tiene la necesidad de lograr forma de acuerdo, diálogo y disenso con diversas producciones imaginarias y textuales que no pueden circunscribirse a una forma artística ni subordinarse estrictamente a un lenguaje.

Sirvan como ejemplos de la oportunidad del trabajo interdisciplinario dentro del propio campo del arte aún la posibilidad del registro y documentación de las producciones escénicas; la construcción de archivos visuales desde creaciones en danza; la representación de formas actualizadas a partir de nuevos formatos digitales; y tantas combinaciones como imaginemos para multiplicar la oportunidad de la experiencia estética y del carácter relacional de la producción artística.

Tal y como se referenciaba en la presentación de una muestra reciente acerca de la importancia de los registros visuales coincidimos en que: “Vivimos rodeados de imágenes, noticias y datos que configuran un enorme universo archivístico y, a diferencia de lo que sucedía en el pasado, los archivos actuales difícilmente podrían ser borrados o eli-

minados con el fin de promover o divulgar una determinada versión del mundo o de la historia.”¹

Al mismo tiempo, la subjetividad tiene un lugar fundamental en las condiciones decididamente diversas de la representación, la interpretación y el otorgamiento de sentido de lo artístico desde los públicos, concebidos en plural, que se relacionan con estas creaciones. Esta posibilidad aleja las certezas sobre la interpretación necesaria u obligada respecto de una creación y condensa allí la oportunidad de su valor crítico. La diversidad se manifiesta como posible y como un valor a favorecer.

La condición de colaboración y el carácter relacional de la producción artística es un lugar de partida interesante para enfatizar la posibilidades cognitivas, creativas, interpretativas de los públicos y el acceso y uso de sus producciones como narrativas posibles y diversas.

Tal y como señalábamos en otro texto: “debemos advertir aún que no existe el ojo correcto ni el ojo desprovisto. Es decir, insistamos en que una manera adecuada o verdadera de relacionarse con la imagen tanto como la creencia de que el espectador llega a ese visionado desprovisto de significaciones previas, son en verdad posiciones hegemónicas que sostienen la existencia en el campo del arte de formas aceptadas de crear y de mirar como formas únicas.”²

Si pensamos estas relaciones en clave universitaria, debemos enfatizar la idea de que las relaciones entre las manifestaciones y los lenguajes del arte han de producirse en los procesos creativos, en la investigación y en la producción, pero permanecerán incompletos si no se realizan también en la formación y en la construcción y participación de los públicos.

3. Los procesos de creación y el lugar de las nuevas tecnologías

La condición contemporánea del arte, en el cruce de camino de tecnologías y medios, diversifica y expande los lugares y espacios (reales o virtuales) donde se sitúan individuos y colectivos que ubican la presencia creativa, muchas veces, más allá de la materialidad física del ser humano.

¹ Presentación de la muestra “La sombra de la historia” Santiago de Compostela, Centro Galego de Arte Contemporánea, 2008 en <http://www.cgac.org/index.php?id=225&ide=572#art> (último acceso 7/9/09)

² Miranda, F.; Vicci, G.; Marroig, S. Rememo_ram. Fotos de teatro en clave digital en AA.VV. Artículos de investigación sobre fotografía 2008 Montevideo, CMDF Pág. 51

Nuevos lugares que son sitio, a su vez, de inéditas definiciones y posibilidades constructivas del arte, del diseño, de la imagen, de la visualidad y de la multiplicación exponencial de contacto con la creación humana, donde las personas enfrentan esta época en que la imagen visual parece dominar las posibilidades de representación, significación y orientación de sentido de lo cotidiano y lo trascendente.

Brea, José Luis (2003) *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural* Murcia: CENDEAC (versión digital) ya reflexionaba sobre la reproductibilidad de la imagen, hace casi cien años. Y sobre aquel movimiento de época, especialmente vinculado a las posibilidades y consecuencias de la imagen fotográfica, se abre una condición multiplicada en la contemporaneidad a partir de los medios digitales e informáticos.

¿Qué consecuencias tiene esto en el campo del arte? Entre otras cosas, y como ya señalara premonitoriamente José Luis Brea (*Las auras frías*, 1991), la dificultad dilemática del sentido de lo artístico que se debate entre la diversidad de medios y lenguajes como peligro de disolución de un campo y una práctica específicas y el cumplimiento vanguardista de democratización de lo estético que, desde Duchamp a nuestros días, subvirtió las prácticas anteriores del arte.

Como sostiene Fernando Hernández en referencia directa a las artes visuales: "Estas nuevas miradas se proyectan en las tecnologías (net-art), en la utilización de imágenes de archivo, en una hibridación de géneros y propuestas, debido a que [...] las artes visuales, para la creación de sus representaciones se muestran cada vez más (de)pendientes de la cultura de los medios de comunicación y de las formas de visualidad generadas en la vida cotidiana."³

Pero estas nuevas proyecciones y oportunidades de la tecnologías son de acceso y aplicación generalizados y sus posibilidades constituyen, de hecho, parte del signo de identidad de la enseñanza, la investigación y la creación en diferentes lenguajes y formas de lo artístico.

Tal marca de época configura una distinción evidente de las maneras de concebir el arte actual y constituye, en muchos casos, la forma en que cobran mayor relevancia los procesos de producción de la "obra" por sobre la "obra" en sí, en ocasiones efímera o intangible.

En cierta forma somos espectadores privilegiados de una redefinición de las prácticas de creación y producción artística que dialoga y discute con el acumulado de la diversidad sedimentada de prácticas anteriores pero que, en cualquier caso, marca una condición de sentido

³ Fernando Hernández Espigador@s de la cultura visual. *Otra narrativa para la educación de las artes visuales* Barcelona, Octaedro, 2007
Pág. 33

relevante de la situación actual.

En un intento radical por caracterizar tal situación, José Luis Brea dirá que: "No existen 'obras de arte'. Existen un trabajo y unas prácticas que podemos denominar artísticas. Tienen que ver con la producción significativa, afectiva y cultural y juegan papeles específicos en relación a los sujetos de la experiencia. Pero no tienen que ver con la producción de objetos particulares, sino únicamente con la impulsión pública de ciertos efectos circulatorios: efectos de significado, efectos simbólicos, efectos intensivos, afectivos..."⁴

Arribados a este punto, reconocer las nuevas maneras de las prácticas artísticas es un desafío que no debe quedar por fuera de la reflexión en los ámbitos diversos de la creación, pero tampoco de la responsabilidad universitaria.

4. Las posibilidades del arte y las funciones universitarias

No parecen tener un lugar privilegiado, aún sin dejar de existir, las necias posturas que pudieran negar la necesidad del desarrollo de las disciplinas propias del arte en la Universidad, en sus diferentes lenguajes y expresiones.

Sin embargo, como actividad humana que implica formas particulares de conocimiento y creación, deberíamos mantener vigente la pregunta, casi autorreflexiva, acerca de cuál es la contribución del arte a la restauración de la búsqueda de un sentido colectivo, no homogéneo aunque si compartido, con relación al medio social en que se produce y circula, en los términos más próximos a la experiencia estética y dejando de lado, aún artificialmente, los avatares del mercado.

Entendemos que sobre la permanencia de este cuestionamiento es que se puede construir el lugar universitario del arte y el desarrollo de la enseñanza, la investigación y la extensión que tal ubicación implica y demanda.

Un ensayo primario y parcial de responder tal cuestión debería conducirse en términos de que las relaciones del sujeto con su entorno no son meramente racionales, y que el arte puede contribuir a instaurar nuevas formas de existencia que tomen en consideración las posibilidades de confrontar la experiencia fuera de la exclusiva conciencia "cartesiana" del individuo.

4 Brea, José Luis (03) El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural Murcia: CENDEAC (v. digital).

La experiencia estética, surgida también en el desarrollo de las funciones universitarias, y en tanto no ha de estar separada de la integralidad del sujeto, constituye una dimensión de posibilidades individuales no sólo racionales (y aún a veces por fuera de la racionalidad), sino emocionales, afectivas, sensibles, cognitivas,... que arman también la complejidad subjetiva de las personas.

El sistema de poder en que la verdad sancionada se produce y circula conduce a unas maneras de posesión del saber, de tenencia de aquella verdad, que juegan justamente en su ratificación y en especial en su confirmación institucional organizada como sistema educativo en general y como institución universitaria en particular.

Esta formas de relaciones, visibles en las maneras en que se estructuran socialmente, y en que la educación universitaria y/o el arte se organizan, generan unas consecuencias de lugares de verdad o de ignorancia (como necesidad, como requerimiento de esa verdad), que fortalecen las desigualdades existentes surgidas del propio ejercicio de poder.

La reubicación de las formas y lenguajes del arte y de la educación artística en la universidad, en términos de conocimiento, investigación, enseñanza, contacto con el medio social y promoción y provocación de la experiencia estética tiene la posibilidad de colocar parte del universo de la creación humana en nuestras propias posibilidades personales individuales y sociales.

Para esto, admitiremos que el arte es parte de esa experiencia humana si no lo sacralizamos como una esfera diversa de la vida cotidiana de las personas no entrenadas o iniciadas para su creación y apreciación, y por tanto su lugar y desarrollo en la universidad implica también una vigilancia atenta en este sentido.

Por otro lado, no podemos obviar que reconsiderar la experiencia estética como elemento central impone la reflexión y práctica permanente sobre nuestros propios preconceptos y preocupaciones acerca de qué reviste la calidad artística y qué no.

Las prácticas universitarias, como prácticas pedagógicas, adquieren un sentido productivo de la subjetividad y no son meramente acciones que favorecen el desarrollo de las posibilidades individuales. Por eso debe trabajarse sobre la colocación de lo educativo en estos términos en que se reconozca que la educación en general, y la universidad en particular, construyen al sujeto y favorecen y condicionan sus posibilidades individuales.

No se trata exclusivamente de establecer si la universidad se caracteriza en un sentido de calidad, o en términos sociales, o en sus conse-

cuencias en la proyección colectiva. Se debe agregar la perspectiva de cómo el espacio universitario constituye un espacio de producción de subjetividad; y cómo juega la ubicación de lo artístico en lo universitario en tanto sistema disciplinar, delimitado como una estructura jerárquica en que se asientan determinadas legitimidades que ordenan de esa manera los saberes.

5. El espacio universitario de la Danza Contemporánea

La idea de experiencia estética sigue teniendo para nosotros una renovada vigencia y se mantiene como un concepto articulador del papel del arte y las acciones humanas y, en tal sentido, es básico para poder ver las consecuencias sensibles y cognitivas de las manifestaciones del arte y la educación artística en la sociedad. Y es en este marco que consideramos el lugar de desarrollo de la danza contemporánea.

Richard Shusterman (2002) rescata el naturalismo somático del planteo de John Dewey y no hace otra cosa que reivindicar el papel de lo corporal y de lo subjetivo, así como la implicación total del sujeto en la experiencia estética. Esta postura constituye una importante y vigente manera de mirar la producción de conocimiento acerca del mundo, estableciendo definitivamente los vínculos vitales entre la vida y el arte. Visto de esta manera, el arte se coloca, entonces, en el punto de relación del movimiento vital del sujeto creador, en su implicación con la obra creada y rompe la vieja dicotomía aristotélica de *poiesis* y *praxis*, es decir, de la acción que deriva en objeto externo y la acción que involucra la subjetividad del individuo.

La inclusión de las distintas manifestaciones del arte en el ámbito universitario, y en particular de las artes escénicas o la danza contemporánea, tiene un argumento más que fundamental en esta perspectiva como contribución al desarrollo pleno del conocimiento humano.

La producción de conocimiento sobre el espacio que nos rodea, las ideas de medición, construcción, espacialidad, habitabilidad, tensión, resistencia, etc. son naturalmente recibidas en las universidades cuando hablamos de arquitectos, ingenieros, agrimensores, y hasta diseñadores; pero resultan extrañas si pensamos en esos mismos conceptos desde la danza contemporánea o el teatro.

La investigación sobre el cuerpo desde las nociones sobre salud, anatomía, movimiento, disciplina, terapia, control, etc. no provocan desconfianza cuando se trata de médicos, antropólogos, fisioterapeutas, nutricionistas, e incluso educadores; pero se miran con precaución si

se trata de lo escénico.

No hay naturalidad posible en esta justificación sino que estas “arbitrariedades” tienen que ver con construcciones disciplinares asentadas y con historias curriculares tienen que definen la conformación de las asignaturas, en el devenir histórico de disciplinas, en tanto están asociadas a nociones de prestigio, desarrollo profesional, e intereses sociales.

El espacio de desarrollo de la danza y de lo escénico debe modificar las estructuras universitarias más allá de los profesionales, docentes, o investigadores que puedan formarse puesto que las tensiones epistemológicas y de método que puedan generarse han de dirigirse más a una función crítica de construcción diversa de lo universitario, antes que a una nueva situación de competencia por primacías disciplinares. Este movimiento lento pero imprescindible ya está en curso en otros países latinoamericanos. En Brasil, por ejemplo, basta con consultar pacientemente el banco de tesis de posgrado de la Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) del Ministerio da Educação, disponible en <http://servicos.capes.gov.br/capesdw/>, para darse cuenta del sostenido incremento de tesis de maestría y doctorado en el área de la Danza y las disciplinas afines, incluida la educación en danza, especialmente desde mediados de los años '90. Como en otras manifestaciones y lenguajes artísticos, la incorporación de la Danza Contemporánea al ámbito universitario implica, necesariamente, el diálogo permanente con el acumulado de experiencias profesionales y sociales en la disciplina; con las políticas públicas de desarrollo cultural; con los procesos internacionales a nivel creativo; y con la colaboración con otras formas artísticas; entre los puntos más relevantes.

Pero esta incorporación, como derecho y necesidad, tampoco está exenta de responsabilidades. De cuánto se asuman los riesgos y desafíos de éstas dependerá la ampliación inclusiva del arte en las universidades.

Algunos puntos para una nueva agenda

En resumen, y sin pretender reducir el problema a recetas nuevos para viejas medicinas, entendemos que la relación de la danza contemporánea con la universidad (como en otras manifestaciones del arte) debería contemplar al menos:

- Las condiciones de producción del arte contemporáneo, donde

cada vez quizás sea más difícil (y hasta irrelevante) determinar con exigencia los lenguajes de la creación si de esta manera se limitan sus posibilidades.

- Las posibilidades de cooperación entre las formas y maneras de producción artística que eviten las segmentaciones de artes mayores o menores, cultas o populares, con relación a las prácticas artísticas; sin desconfiar de lo que alguna vez se denominó, despectivamente, como artes teatrales.

- La recurrencia a las nuevas tecnologías como medio de enriquecer la posibilidad creativa antes que como finalidad, status o moda.

- El despliegue de la investigación comprometida con la producción de conocimiento y en estrecha relación con los procesos de enseñanza y de contacto con las diferentes realidades del medio social.

- La responsabilidad contenida en construir formas de educación artística en relación a la formación profesional, pero también a la crítica social y a las posibilidades diversas de los públicos plurales.

La necesidad de desarrollar el arte en las universidades es una recurrencia retórica a la que estamos acostumbrados; menos consuetudinaria y más desafiante es la posibilidad.

Bibliografía

Benjamin, W. (2004) Sobre la fotografía Valencia: Pre-Textos
Brea, José Luis (1991) Las auras frías Barcelona: Anagrama
Brea, J. L. (2003) El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural Murcia: CENDEAC (versión digital)
Centro Galego de Arte Contemporánea, "La sombra de la historia" Santiago de

Ivani Santana

La Dra. Ivani Santana es coreógrafa y desde 1994 investigadora de la vinculación de las nuevas tecnologías con la danza.

Profesora de la Escuela de Danza; del programa de Posgrado en Danza y del Programa de Posgrado en Artes Escénicas de la Universidad Federal de Bahía.

Coordinadora del Grupo de Investigación de Poética Tecnológica en Danza.

Autora del libro *Cuerpo Abierto: Cunningham, danza y nuevas tecnologías y Danza en la Cultura Digital*, además de varios artículos escritos para revistas y periódicos brasileños e internacionales tales como el *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, y el *Maska and Nouvelles de Danse*.

Creadora de diversas obras, con las cuales han sido invitada a importantes eventos internacionales.

Fue seleccionada para participar el Monaco Dance Forum (MDF) en 2004 con la instalación performática *Casa de Nina* y en 2006 con su proyecto sobre *Proceso de Propósitos* aplicado en la obra *e fez o homem a sua diferença*.

En el MDF de 2006 la Dra. Santana fue acreedora al premio de la UNESCO para la promoción de las Artes y Nuevas Tecnologías y con una residencia artística en el Centro Coreográfico Nacional de Francia.

La Dra. Ivani continúa desarrollando investigaciones en telemática y participa activamente con diversas instituciones culturales y universidades en el mundo para la creación de obras en el campo de las artes del cuerpo y las tecnologías digitales.

As possibilidades do real na Cultura Digital e suas reverberações na dança com mediação tecnológica.

Ivani Santana

Este artigo tem como objetivo fazer uma reflexão sobre o campo da dança com mediação tecnológica chamando a atenção sobre questões propiciadas, efetivamente, pelo advento da Cultura Digital como a ruptura com a representação (figurativa) e, conseqüentemente, a apropriação e elaboração a partir do código (informação). Vale ressaltar que parto da premissa que um artista atua com as possibilidades do real (VIEIRA: 2003) e, portanto, será necessário compreender como considero esse contexto e verificar as mudanças que provocou no percurso das artes.

O artigo assume também a idéia de Umwelt¹ que mostrará que as novas vertentes propiciadas pela Cultura Digital expandem as possibilidades do real para o artista bem como a ele mesmo.

Considerando que a imagem (visual, mas também sonora) é uma das características mais relevantes nas várias propostas que tem despondado em dança com mediação tecnológica é necessário discuti-la a partir desse novo contexto trazido pela Cultura Digital. Pode-se perceber que nas últimas décadas tem ocorrido um crescimento exponencial em configurações dessa natureza tais como: espetáculos produzidos com videocenografia ou utilizando dispositivos tecnológicos para geração de imagens interativas e/ou ambientes imersivos; videodança – que tem sido muito produzida nas últimas décadas em todo o mundo -; obras de dança configuradas como instalações (videoinstalações, instalações interativas, instalações performáticas etc.) e trabalhos específicos para a Internet (webdança, telemática/Telepresence Art e projetos colaborativos em plataformas virtuais). Percebe-se com isso que a relação imagem-dança é utilizada de diversas formas, com vários objetivos e com diversas implicações nas configurações das artes do corpo. A importância no estudo da imagem no sentido apontado deve-se a própria implicação que ela acarreta para a própria noção de

1 Umwelt é um termo proposto pelo biólogo estoniano Jacob von Uexkull (1992) que, segundo Vieira (2006: 79) “uma metáfora esclarecedora seria imaginar um determinado sistema vivo como que preso em uma bolha, que não seria completamente ou perfeitamente transparente, mas que funcionaria como um sistema de filtros”. Uexkull é reconhecido atualmente como o pai da Biosemiótica.

corpo, bem como na questão dos estados e padrões corporais existentes nesses trabalhos artísticos. Justamente por essa razão é importante rever o que na atualidade, em tempos da Cultura Digital, compreendemos como imagem. Entretanto, pela fragilidade² que acredito ainda haver no campo da dança com mediação tecnológica, serão abordados exemplos provenientes também das artes visuais permitindo assim tecer uma argumentação mais complexa e contextualizada para suprir o objetivo proposto.

Para construir a argumentação desse artigo é necessário primeiro colocar os pressupostos assumidos. A saber:

- A configuração do nosso contexto é importante na nossa própria constituição e evolução. Nesse sentido, é importante o conceito de Umwelt que designa “a forma como uma determinada espécie viva interage com seu ambiente. O Umwelt seria assim uma espécie de interface entre o sistema vivo e a realidade, interface esta que caracteriza a espécie, função de sua particular história evolutiva” (Viera, 2006: 79), podendo ser compreendida portanto como “mundo a volta” ou “entorno”.

- Cérebro e mente, corpo e cabeça, são indissociáveis, bem como emoção e razão estão em constante e permanente articulação. Trabalhar com a tecnologia não significa portanto atuar nos limites da razão, como equivocadamente, e contrário aos argumentos aqui expostos, é afirmado no senso comum.

- O indivíduo está implicado no seu ambiente, sendo assim, o uso das tecnologias digitais como uma nova possibilidade para criação de dança não é tomado como uma ferramenta de transmissão de registros de dança ou então como ilustração da obra. Ao contrário, assumimos que a dança com mediação tecnológica é um campo com uma lógica própria, um meio com suas especificidades;

- A implicação entre o ser humano e seu meio ocorre porque a percepção do indivíduo opera de acordo com as informações com as quais lida, condicionando assim o mundo que ele pode descrever. Considerando que vivemos neste meio e que cotidianamente estamos

2 Apesar da produção artística no campo da dança com mediação tecnológica ter crescido muito em diversos países, ainda é insuficiente a reflexão conceitual e de fundamentação nesse campo. Muitos pesquisadores estão empenhados na produção bibliográfica sobre esse tema, mas ainda é necessário um maior aprofundamento em cada aspecto e vertente desse campo.

implicados com os artefatos da Cultura Digital, nossa percepção de tempo e espaço, por exemplo, fatores importantes para o campo da dança, promovem novos questionamentos e provoca o surgimento de novas premissas sobre o campo. Surgem assim, outras corporalidades, formas inéditas do indivíduo perceber o ambiente e agir nele. Aceitando tais considerações, admitimos que uma efetiva alteração no aparato perceptivo e sensório motor ocorre e, então, podemos assumir que as informações estão no corpo (aparato perceptivo, sensório-motor) e também no mundo (artefatos tecnológicos) e conformam-se como instâncias interligadas, por isso há comunicação entre o dentro e o fora do corpo. Portanto, natureza e cultura são admitidas como indissociáveis e as modificações acima apontadas revelam a constante transformação do Umwelt em virtude da relação com o contexto.

O ser humano e sua cognição devem ser tratados então como processos culturais, não sendo mais possível acreditar na cultura como sendo algo que o indivíduo produz e coloca em um mundo já estabelecido antes dela ou à sua espera. Tal inovação promoveu outras possibilidades de manifestações, dentre elas as artísticas como a da dança com mediação tecnológica. Com isto, novas percepções de mundo surgem e outros inventos são impulsionados a irromper. Portanto, o homem e seus artefatos estão em constante troca, sendo produto e produtor um do outro;

Tais pressupostos, se admitidos, devem ser explorado em todas as instâncias. A dança com mediação tecnológica portanto diferencia-se corporalmente, conceitualmente e esteticamente das danças realizadas para outros contextos. Não há como separar a informação do seu “suporte”, da sua mídia. Sendo assim, um corpo em configurações da dança com mediação tecnológica é outro corpo, diferente daquele existente em propostas cênicas tradicionais. Sendo assim, os fenômenos são considerados aqui como co-evolutivos e co-dependentes.

Mas então o que seria imagem no contexto contemporâneo que vivemos da Cultura Digital e que relações são possíveis estabelecer com o campo da dança?

Em primeiro lugar, para poder discutir sobre imagem no campo da dança é necessário desvincula-la como algo atrelado exclusivamente ao campo das artes visuais. Ou seja, admito aqui que os sentidos operam de forma implicada e que imagem portanto, não é exclusividade do sentido da visão. Quando nos percebemos imaginando uma situação, revendo uma lembrança, visualizando a melodia e a sonoridade de cada instrumento ao escutar uma música de Mozart, podemos concluir que existe uma imagem sonora. O ar pode não ser conside-

rado uma imagem, mas quando vemos uma árvore balançando seus galhos ou nos arrepiamos com o vento tomando nosso corpo sabemos, sentimos, podemos “ver” esse ar. Quando sentimos um cheiro peculiar podemos recorrer a nossa imaginação.

Partindo pelo ponto oposto, uma imagem pode nos trazer calafrios, conforto, náuseas, prazer, atração, repulsa, a lembrança de um som, o cheiro de uma comida, e assim por diante. A competência das tecnologias digitais potencializou as sensações antes reservadas as performances que tinham o próprio corpo do artista com um material específico para seu acontecimento. Da mesma forma que hoje o setor da saúde se beneficiou com as imagens médicas cuja competência dispensa a intervenção física no corpo do paciente, a contundência visceral desejada por muitas performances (como as realizadas na década de 60) são agora possibilitadas pelas imagens digitais.

Neste sentido podemos dizer que somos seres visuais, que somos seres produtores de imagem e sabemos o quanto essas são importantes para a formação do nosso sistema conceitual³ (Lakoff & Johnson, 1999). Por isso, temos a imagem como expressão e estamos constantemente formulando competências diversificadas para a produção dela. Como afirma o pesquisador da Cultura Visual W.J.T. Mitchell (2002) a visão – e aqui considero por consequência também a imagem – é uma construção cultural do social: da política, da economia, da ética, da estética e do cotidiano de uma cultura. O próprio olho é um objeto cultural, assim como a imagem. Na Cultura Visual nossos arranjos sociais são conformados de uma determinada maneira porque nós somos animais visuais⁴, porque no nosso processo evolutivo tornamo-nos animais providos com visão. Portanto, a visão é um construto cultural apreendido e cultivado.

Neste artigo minha reflexão volta-se para as consequentes reverberações que esse corpo possuidor de um aparato sensorial constantemente transformado pelo meio ao qual pertence provoca nas criações artísticas no campo da dança. Para isso, além de perceber o aparato sensorial de forma integrada, uma segunda ponderação é necessária: compreender que a imagem como representação já não é uma condição do mundo contemporâneo, o qual agora está implicado com a

3 Segundo os estudos do linguista George Lakoff e do filósofo Mark Johnson, nosso sistema conceitual, ou seja, a forma como compreendemos o mundo e a nós mesmos, é largamente metafórico e construído pela nossa relação sensório-motora com o meio e pelo que denominam inconsciente cognitivo, as informações que “encorporamos” (embodiment) sem termos atenção específica a elas, ou seja, acontece o tempo inteiro independentemente da nossa vontade.

4 O “visual” é considerado aqui uma das partes do sistema perceptivo, mas compreendendo-o como em total implicação com os demais sistemas sensoriais, portanto não havendo preferência ou predominância do campo visual.

Cultura Digital que efetivou a imagem como código, como informação. Para essa reflexão da imagem como constructo social assumo aqui que ela sempre existiu na humanidade como uma forma de ligação entre o mundo e o indivíduo. Compreendendo que ambos estão em constante transformação, essa ligação estará também alterando-se continuamente.

A etimologia desta palavra poderá fornecer pistas para entender a importância que há nessa competência de relação com o mundo que, por vezes, foi compreendida e desejada como representação. Parece que a imagem esteve sempre relacionada a uma necessidade de assegurar um pertencimento, um vínculo com o espaço, com o ambiente, com a sociedade a qual está implicado. A imagem é o vínculo com aquilo que morreu, que perdeu sua existência (física, material, visível), aquilo que desconhecemos a sua materialização, aquilo que é invisível à sua visibilidade reconhecível. De forma simplificada, podemos atentar, por exemplo, para a palavra “simulacrum” que em latim, além de ‘imagem’, significa ‘espectro’, ou ainda, “imago” que se refere ao molde de cera do rosto dos mortos, o qual se colocava dentro de nichos, no átrio das casas; e ainda ‘signo’ que vem do grego “séma”, pedra tumular. Resumidamente, posso atentar para as palavras “figura” e “eídolon” (ídolo) que, inicialmente, se referiam aos ‘fantasmas dos mortos’ e, mais tarde, passaram a significar ‘imagem’ e, depois, ‘retrato’. A imagem como representação ainda reflete a necessidade ancestral do homem em se conectar com as coisas do mundo, tanto aquelas que se entendem, como também aquelas obscuras e inescrutáveis.

Na época medieval, a religião estava fundada sobre o culto aos antepassados necessitando que estes sobrevivessem através da imagem e na Idade Média “representação” significava o caixão vazio no qual se colocava uma mortalha para uma cerimônia fúnebre. Mas hoje, pelas possibilidades alargadas, ampliadas, renovadas da mídia digital para gerir e criar imagem, a fidelidade de um mundo fixo e pronto, a necessidade de uma representação quanto signo de um mundo para ser assegurado, é colocada em cheque.

O pressuposto central que norteia esse artigo é a afirmação de que a era da representação vem à baila definitivamente com a chegada da Cultura Digital em virtude dos novos conhecimentos que esse período promulgou colocando o código como matéria-prima e como produto principal de produção. Com isso, (quase⁵) qualquer corpo pode ser

5 Não podemos garantir um conhecimento absoluto de tudo que existe no mundo, sendo assim, considero prudente assumir o “quase” tudo.

transformado em pura informação, em códigos binários, em dígitos que são re-elaborados, re-arranjados, manipulados, alterados para outras condições e configurações: uma música em códigos pode tornar-se uma imagem; um corpo em códigos pode tornar-se um som; o código de um corpo permite a criação de uma cópia desse primeiro corpo, e assim por diante. Sendo assim, imagens são geradas sem um vínculo representacional.

O ponto culminante desse processo permite ainda que um código não retirado do mundo como nos exemplos dados, mas construído por completo pelo sistema computacional, ou seja, gerado sinteticamente (numericamente), consiga produzir um outro corpo. Na Cultura Digital, um escultor pode burlar o mundo da visibilidade tridimensional e criar corpos esculturais em tamanho microscópico, como no trabalho do artista japonês Masaki Fujihata que criou a menor escultura do mundo (*Sculptures Nanoscopiques*, 1998). As esculturas possuem um tamanho entre 10 e 100 microns⁶. Fujihata proporcionou uma escultura invisível que necessitava de um microscópio de elétron para dar visibilidade ao seu trabalho. Ele provoca uma quebra então com o entendimento da escultura como um objeto sólido e tridimensional. Além do aspecto nano encontrado em suas criações, Fujihata é considerado também o primeiro artista plástico a utilizar a estereolitografia, um processo de fabricação de objetos tridimensionais através da foto-polimerização de uma resina pela incidência de luz ultravioleta (UV), ou seja, uma máquina “impressora” de objetos em três dimensões. A possibilidade de criar esculturas digitais a partir de um código de síntese ilustra a afirmação acima sobre a criação de novos corpos independente da sua vinculação com os objetos da realidade.

Artistas como Elona Van Gent que “aproveita a liberdade que permitem os meios digitais para criar objetos imaginários” (Ganis, 2006:121) demonstra o (eterno) desejo dos artistas (assim como também dos cientistas) em tornarem-se Criadores (como na Gênesis). Vontade esta que vemos espelhar-se nas pesquisas científicas de clonagem humana, sequenciamento genético, célula-tronco e muitas outras.

Todavia, não estou afirmando que não exista mais representação ou que deixará de existir. O intuito aqui não é afirmar que um contexto estará sempre em detrimento de um outro já existente. Os trabalhos baseados em representação, no sentido de figuração, preocupados ou mesmo inspirados na (pretensa) realidade, continuarão em seu

⁶ Micron (μ) = Milionésima parte do milímetro: $1\mu = 1000\text{nm}$ ou 10^{-6} . Nanômetro (nm) 10^{-9}

processo de desenvolvimento. Um conhecimento não suplanta necessariamente o outro, como por exemplo a Lei Gravitacional que apesar das novas descobertas da física continuou valendo – ao soltar um objeto no ar ele continuará caindo de encontro ao chão enquanto nosso planeta continuar a ser como é.

Tudo está em constante transformação, sendo assim, também estão os processos artísticos baseados em representação. Entretanto, deve-se lembrar que cada ato carrega uma postura, cada postura carrega uma forma de ver e agir no mundo e, portanto, um posicionamento político.

Acredito que a importância nessa reflexão é tentar compreender o que mudou quando passamos para o mundo dos códigos na Cultura Digital para, com isso, podermos realizar obras de dança que efetivamente alcancem um mediação tecnológica.

O rompimento com a representação está implicada no confronto entre visibilidade e invisibilidade (a ligação com os mortos como simbolizado em outras épocas), um conflito baseado no desejo de assegurar uma realidade definida e definitiva.

A cultura digital trouxe a possibilidade de verter (quase) tudo em dígitos, em codificação binária que pode transformar praticamente qualquer corpo em material informacional. O mundo outrora analógico, ou seja, das representações fixadas na objetividade de um contexto considerado real, agora se torna digital e rompe com a representação ponto-a-ponto com essa realidade.

De acordo com Donald Kuspit, professor de história da arte e filosofia da Universidade de Nova York (EUA), “a arte representacional – um tipo de pensamento analógico que assume que o que vemos na obra de arte corresponde com o que vemos no mundo real – não tornará a ser o que era” (2006:12)⁷. Segundo Kuspit, nas “manchas de cor” de Édouard Manet (1832-1883), principalmente na sua obra “A Música na Tulheiras” (1862), considerada proto-impressionista, pode-se encontrar uma postura que já apontava para o vínculo direto entre a arte e o mundo reconhecido como real. Ruptura essa que, segundo Kuspit, apenas foi efetivada quando Wassily Kandisky (1866-1944) e Kazimir Malevich (1878-1935) assumiram que tanto o objeto como sua representação são fabricações, construções plásticas, grandes ilusões proporcionadas pelo artista. A visibilidade de uma pretensa realidade é alterada pela invisibilidade das “sensações da matriz” (ibidem).

⁷ “El arte representacional – um tipo de pensamento analógico que assume que lo que vemos en la obra de arte se corresponde con lo que vemos en el mundo real – ya nunca volverá a ser lo que era” (Kuspit, 2006:12).

Seguindo a reflexão de Kuspit sobre as artes visuais, desde Manet a ruptura com a necessidade de mimetizar, copiar, representar uma pretensa realidade tal-e-qual começava a ser instaurada. Todavia, apesar do interesse desse artista pelo gesto pictórico e não pelo conteúdo representacional vinculado com a realidade, ainda havia um aprisionamento na relação com o mundo objetivo. Assim continuou esse trânsito para a conquista da dissolução da realidade nas propostas de Paul Cézanne (1839-1906), do pintor Georges-Pierre Seurat (1859-1891), pioneiro do movimento pontilhista (o que Kuspit considera como protótipo primitivo do pixel), e na revolução perceptiva proposta pelos impressionistas. Kuspit afirma que eles “continuaram aceitando a idéia tradicional de que os objetos tinham uma realidade própria independente das sensações que ‘geravam’ ” (2006:14)⁸.

A digitalização da imagem, aspecto da cultura que analisamos neste texto, é, segundo Kuspit, o ponto culminante de um processo que começou com a chamada desumanização nas artes por conta dos corpos feitos não mais por representações pictóricas precisas na mímese do mundo exterior, do mundo real, mas pelas “manchas de cor” das obras de Manet citadas anteriormente.

Portanto, a imagem em análise no contexto contemporâneo não se refere a um conteúdo feito por representação. Ao contrário, trata-se do crescimento iconoclasta de artistas voltados para a imagem em si mesma, sua própria condição quanto informação, quanto conceito, quanto código, ou seja, um reflexo estético da Cultura Digital.

Um exemplo iconoclasta que acredito ilustrar essa afirmação é o trabalho de um dos pioneiros da videoarte, o coreano Nam June Paik (1932-2006), radicado nos Estados Unidos⁹. Paik não estava preocupado com o conteúdo dessa linguagem, mas em torná-la o próprio elemento de pesquisa e exposição artística. Sua investigação neste campo inicia com o interesse pela tecnologia eletrônica, pela imagem do vídeo e da TV enquanto recurso de produção e, para isso, utilizava esses dispositivos burlando sua voltagem, provocando distorções magnéticas da imagem e “defeitos” de transmissão (Zanini, 2003:51). A linha de varredura da imagem era o próprio conteúdo propiciando assim o que poderia ser considerado uma meta-arte. Toda e qualquer arte trata, na verdade, dela mesma.

A queda da representação pela transposição da condição informacional – o código – na Cultura Digital promoveu projetos também na área

⁸ “Apesar de que eran revolucionarios perceptivos, continuaran aceptando la idea tradicional de que los objetos tenían una realidad propia independiente de las sensaciones que <<geraban>>. (Kuspit, 2006:14)

⁹ Importante ressaltar que o alemão Wolf Vostel é também considerado pioneiro na linguagem da videoarte.
www.ekac.org

das ciências como o Visible Human Project. Este experimento científico permitiu a digitalização minuciosa e absoluta de dois cadáveres que tiveram seus corpos cortados em finíssimas fatias e, depois, digitalizados, propiciando assim, uma visibilidade virtual completa e interativa de um corpo humano masculino e outro feminino, os mortos trazidos à tona como o desejo das épocas passadas, embora agora não seja uma imagem figurativa, mas, antes de mais nada, a codificação de “0s” e “1s”. Os cadáveres eram de Joseph Paul Jernigan, 39 anos, condenado a morte pela justiça dos Estados Unidos, e de uma senhora de 90 anos que, a pedido da família, não teve o nome divulgado. Este projeto eternalizou a visibilidade de um ser marginal à sociedade (aquele que se quer banir das vistas) e de um corpo sem identidade (como o anônimo escondido atrás das tarjas negras que tampam seus olhos).

Estes cadáveres, corpos-mortos e invisíveis por um lado, tornam-se corpos-vivos pela visibilidade da imagem-código, agora eternas e passíveis a modificações, transformações e reciclagem de seu material informacional graças aos dispositivos do mundo digital.

Da mesma forma que se percebe essa transformação nas artes visuais e em projetos científicos, a queda da arte representacional ocorre também no ambiente da dança. De acordo com o crítico e professor da Universidade de Nova York, André Lepecki, uma nova ontologia da dança é instaurada, a qual rejeita o axioma “dança = movimento”. Percebendo essa equação como o projeto do modernismo, Lepecki afirma que a dança precisou romper com este projeto cinético a partir do que ele denomina como uma dança desgastada, exaurida. Segundo Lepecki, romper com a representação é romper com a verticalidade, com a visibilidade, metáforas do universo fálico que indica a supremacia do poder, do controle de um corpo [rigidamente] disciplinado. A coreografia é a escrita que procura “representar” uma dança, fixando-a em um regime de disciplina e controle, na qual ela não poderá ser qualquer coisa, mas apenas a tradução fiel daquela representação. O autor afirma que o vínculo com a representação está também relacionado com o que muitos teóricos e críticos (i.e. Marcia Siegel, 1972; Peggy Phelan, 1993) acreditam ser uma forma de assegurar a obra e afastá-la do tormento da efemeridade e do fugaz. Neste sentido, poderíamos fazer um paralelo à necessidade medieval de representar seus mortos para não perder o vínculo com seus ancestrais. Aprisionar a dança na partitura de movimento seria então o temor de perder a própria dança, considerada por estes como fugaz e efêmera. Temos visto na história uma série de tentativas de registrar a dança, documentá-la, escriturá-la, na tentativa de guardá-la como se preserva

uma partitura de música a qual séculos depois ainda poderá ser tocada. O equívoco está em achar que mesmo a partitura musical assegura por completo a representação fiel da concepção, como se a cada instante, a cada interpretação ela não estivesse sendo “re-inventada”.

Legislando por um outro lado, artistas como Maria La Ribot e Juan Dominguez (Espanha), Xavier Le Roy (França/Alemanha), Jèrome Bel (França), Vera Mantero (Portugal) e Trisha Brown (EUA) são apontados por Lepecki como alguns dos promotores de uma nova ontologia da dança, não mais baseada no projeto cinético do modernismo, o que aqui estamos considerando como a quebra da representação na dança. Por apresentarem configurações não mais presas a passos de dança, organizadas por movimentos, as obras destes artistas causam polêmica e questionamentos sobre sua natureza artística. Se perdeu a representação (a partitura coreográfica traduzida em movimentos), perdeu a ligação com o mundo, não há mais uma “visibilidade” garantida para a dança que dizem “efêmera”.

Nos trabalhos dos artistas da dança acima mencionados, os corpos estão “soltos”, “livres” para criar imagens corporais, utilizarem a voz, decidirem a execução do movimento no momento da obra, abusarem da pausa, da não ação e da imobilidade, exacerbarem o conceito; obras que abrigam corpos diferentes e não apenas aqueles convencionalmente associados ao biotipo de um dançarino; configurações que levantam questionamentos sobre autoria, coletividade, corpo e também (e, talvez, principalmente) sobre si mesma. Estes são apenas exemplos para ilustrar alguns dos elementos e propostas dessa configuração (na verdade configurações, no plural, já que a diversidade de proposições estéticas é uma outra característica do contexto contemporâneo). Sendo assim, romper com a representação é romper com o controle, com o poder, para ficar livre para a (auto) Criação. A dança, ou melhor, seus críticos e o público acostumados com o projeto cinético do modernismo, ainda estranham a ruptura proposta e o desafio lançado, talvez em virtude do que Lepecki considera ser a melancolia do objeto perdido – no sentido psicanalítico – que não foi aceito até então como tal.

Interessante notar que esses artistas tem uma grande vinculação com as artes visuais. Acredito que as discussões acima colocadas, indicando o percurso começado, ate onde percebo, com Manet, até alcançar as propostas conceituais do dia de hoje, justamente fazem parte do contexto ao qual esses artistas da dança estão vinculados. Tal fato fez com que, por exemplo, Blanca Calvo e Maria La Ribot decidissem por

transformar um palco negro em um ambiente totalmente branco para realizar o evento “Desviaciones 2000” (Espanha), o qual tinha como objetivo refletir a cena contemporânea a partir de apresentações artísticas, mesas de discussão, debates etc. Esse “corpo sobre branco” é uma referência sobre a aproximação da criação cênica ao universo das artes visuais, assim como também “uma tentativa de elaborar discursos, de propor conceitos: os corpos encarnam os códigos e propõe sobre a superfície/ o espaço branco de uma escrita visual, necessariamente efêmera e performativa” (Sánchez, 2001, p.13) (Grifo meu). Outros dois projetos de um mesmo artista auxiliarão também na discussão aqui proposta da queda da representação para a estética do código, da informação, aspectos emergentes da Cultura Digital. *Time Capsule* (1997) e *GFP Bunny* (2000) do brasileiro Eduardo Kac, radicado nos Estados Unidos e professor da Universidade de Chicago. Para tanto, segue uma breve descrição das obras, mas que não faz jus à complexidade que carregam servindo apenas para enfatizar a transposição da representação pelo código.

Em *Time Capsule*, um microchip para identificação de animais perdidos é inserido no calcanhar esquerdo do artista durante uma performance-instalação na Casa das Rosas em São Paulo em 1997. A partir do dispositivo implantado, as informações sobre o posicionamento geográfico do artista eram enviadas para um banco de dados disponibilizado na Internet. Aquela foi a primeira vez um ser humano pôde ser rastreado nessas condições. O trabalho transpõe o passado e o futuro, a efemeridade do momento da cirurgia durante a performance e a permanência de um corpo transformado em código.

Em *GFP Bunny*, Kac promoveu um trabalho repleto de polêmica desde sua concepção, gerando até hoje discussões em blogs e fóruns online sobre questões éticas e morais colocadas em cheque nesta obra. Vale ressaltar que até mesmo sua condição artística é questionada. O interesse do artista pioneiro na arte transgênica era criar “sujeitos transgênicos sociais”, conforme assume em seu site¹⁰. Foi nesse sentido que Kac idealizou a criação de uma coelha albina (batizada de Alba) com a implementação genética de uma proteína (Green Fluorescent Protein) que sob a luz azul faria com que o animal emitisse a luz verde.

10 www.ekac.org

[A arte transgênica] oferece um conceito de estética que enfatiza aspectos sociais e comunicacionais em detrimento dos aspectos formais da vida e da biodiversidade, que desafia as noções de pureza genética, que incorpora um trabalho de precisão no nível genômico (Kac, 2008).

Em todas as artes a transição do analógico (representação) para o digital (código informacional), como conceitua Kuspit (2006), é sentida com desconfiança, muitas vezes com sofreguidão e temor. O empenho dos artistas, ainda em muitos campos denominados como “Criadores”, sempre estiveram em busca de uma unidade mínima que possibilitasse a própria concepção da gênese de sua “Criação”. Quando Édouard Manet pinta “A Música na Tulheiras” sua “mancha de cor” instaura o que Donald Kuspit considerou como “um período de transição da arte analógica tradicional com a arte digital pós-moderna, isto é, uma arte baseada em códigos e não mais em imagem” (2006:12) no sentido representacional.

Ao romper com a representação, fator tão arraigado em nossa cultura, essas obras são colocadas em questão quanto a sua vinculação no mundo e sua própria configuração. Uma escultura que não posso ver a olho nu ainda é uma escultura como no exemplo de Fujihata? Uma imagem que é apenas distorção da linha de varredura pode ser chamada de vídeo como no exemplo de Paik? Corpos parados, sem movimento, podem ser dança, como os coreógrafos (?)¹¹ discutidos por Lepecki? Uma coelhinha viva e saudável, criada para ser passível a mudança de coloração é o quê?

Se as instâncias do estado e da sociedade, do poder e da cultura, da visibilidade do controle e da invisibilidade da indeterminação de uma obra aberta, não forem percebidas em suas implicações e se o contexto de uma nova cultura (dessa nova cultura do digital) não for compreendido em sua base, talvez nem essas, e tampouco as próximas perguntas que os artistas farão para nos provocar poderão ser respondidas. Nesta constante e contínua construção cultural (e política) da visão, as artes possuem um papel fundamental pela grande profusão de imagem que produzem. Sendo assim, para falar sobre imagem nos dias de hoje, tratar de imagem contemporânea, desejar a imagem como objeto de mediação nas artes do corpo, deve-se levar em conta

¹¹ Lembrando que os termos também devem ser percebidos como dinâmicos, transformando-se no tempo, coreógrafo pode ser relacionado a esses artistas apenas se tal afirmação for levada em conta, pois eles não pertencem as linhas definidoras de um coreógrafo convencional.

esse ruptura com a representação. A dança com mediação tecnológica ainda precisa de tempo de investigação artística e elaboração teórica, conceitual, para encontrar-se nesse sentido. O corpo cartesiano da dança fez com que fossemos a última das artes a deixar-se contaminar pela inevitável implicação com a cultura digital. Sendo assim, com o crescente desenvolvimento que parece haver nesse campo, quem sabe não poderemos tecer uma contextualização tão precisa como a de Kuspit no mundo das artes visuais.

CONTEXTUALIZAÇÃO DA DANÇA COM MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA

Poderíamos considerar a emergência da dança-tecnologia (como foi denominada por muitos) anterior ao período da Cultura Digital. Nos primórdios do cinema surgiram co-produções entre Thomas Edson (1847-1931) e Loïe Fuller (1862-1928), por exemplo, com dramaturgias fílmicas que se assemelham ao que hoje é chamado de video-dança ou filme de dança, vertente que tem crescido exponencialmente nas duas últimas décadas em grande parte do mundo e no Brasil nos últimos dez anos. Todavia, a dança não deu guarida para essa relação, esse flerte com o cinema. A própria Loïe Fuller foi uma pioneira na relação corpo-máquina quando percebeu que a iluminação teatral poderia ser mais do que iluminar o ambiente. Apesar do reconhecimento alcançado por Fuller em 1891 com sua “Serpentine Dance”, a pesquisa findaria com ela, pois o máximo alcançado foram algumas reproduções do seu trabalho, mas nenhuma continuidade. Da mesma forma, por volta de 1930, o engenheiro e músico russo Lev Sergeivitch Termen (1896-1993), mais conhecido como Leon Theremin, construiu uma plataforma eletromagnética que permitia os movimentos do corpo serem traduzidos por sons, ou seja, pela interação entre corpo-máquina a dança gerava notas musicais. Entretanto, a dança em relação com a tecnologia de forma assumida e pretendida como pesquisa estética não iniciaria naquele momento. Provavelmente uma idéia além das possibilidades de compreensão e desejo de uma arte, aquela época, submetida as leis e filosofias do corpo ainda escoradas no discurso cartesiano. Mesmo se tal suposição sobre o vínculo cartesiano estiver equivocada, parece claro que a dança não esteve interessada e nem aberta para articulações com o universo da tecnologia do ponto de vista de proposição estética, apesar da ocorrência de tantos flertes em tantas épocas diferenciadas e que aqui citamos apenas alguns exemplos. A relação com a tecnologia permaneceu por um longo período restrita ao uso funcional.

Desta forma, o encontro da dança com os novos meios ocorreu timidamente.

Um marco¹² levantado por muitos autores é a parceria em 1974 entre o coreógrafo americano Merce Cunningham (1919) e Charles Atlas para a criação da obra “Westbeth” específica para câmera¹³, ou ainda, em 1991, quando coreógrafo apresentou ao mundo sua coreografia “Trackers” desenvolvida a partir de um software de assistência coreográfica batizado, aquela época, de Life Forms¹⁴. Foi após a inserção de todas as áreas artísticas na Cultura Digital que a dança iniciou sua aproximação com as novas tecnologias. Foi necessário aguardar uma grande mudança de pensamento dos coreógrafos, bailarinos e toda a comunidade de dança, bem como uma maior popularização das novas tecnologias para que a relação com as novas mídias fosse efetivamente estabelecida neste campo.

Atualmente, temos uma profícua produção de dança com mediação tecnológica¹⁵ em praticamente todo o mundo. O surgimento desse campo ramificou-se em distintas configurações que podem ser mais ou menos distribuídas entre trabalhos de videodança que podem ser para o suporte de monitor/TV ou projeção, ou ainda para construção de instalações; obras de webdança (ou ciberdança), danças telemáticas, danças interativas e/ou imersivas, para citar aqui algumas das rotulações promovidas pelo mercado cultural. Cada uma dessas vertentes são responsáveis por diversas proposições estéticas, as quais promovem uma profusão de imagens que contribuem para a estruturação da dança com mediação tecnológica, um campo ainda com pouca pesquisa e reflexão bibliográfica.

A Cultura Digital trouxe a possibilidade de verter (quase) tudo em dígitos, em codificação binária que pode transformar praticamente qualquer corpo em material informacional.

Apesar do crescimento de proposições estéticas no campo da dança com mediação tecnológica, acredito que a discussão sobre as novas mídias nesse ambiente ainda é muito frágil. A relação entre os engenheiros computacionais e os coreógrafos ainda é pautada nas possibilidade de efeito que as mídias podem gerar. A questão não são os efeitos, mas as metáforas que estes podem carregar: como o corpo compasso por exemplo. Parece haver uma carência dois lados no caso

12 Entretanto, vale ressaltar que propostas eventuais entre dança e as mídias digitais já haviam ocorrido como, por exemplo, em 1964 quando Jeanne Beaman e Paul Le Vasseur desenvolveram um programa computacional para sequenciamento de dança.

13 Cunningham já tinha a experiência de trabalhar com a dança para a câmera. Em 1961 apresentou Suite de Danses na televisão CBC TV Montreal, com direção de Jean Mercure e, em 1968 fez Assemblage, um filme para a televisão americana KQED-TV, dirigida por Richard Moore.

14 O Life Forms foi desenvolvido pela equipe do Prof. Thomas Calvert, da Simon Fraser University, Canadá. Atualmente é produzido pela Credo Interactivity e é voltado para qualquer interesse em animação. O programa na parte específica para dança foi denominado posteriormente como DanceForms. <<http://www.charactermotion.com>>

15 Prefiro colocar desta maneira – mediação - do que o rótulo hifenizado de dança-tecnologia, pois considero que não se trata de uma junção, um pareamento de dois, mas da emergência de um novo que é gerado a partir de uma articulação entre ambos, os quais estão implicados com algum nível de coerência em suas concepções.

das configurações aqui analisadas, tanto pelos artistas como pelos engenheiros, sobre as considerações dos estudos contemporâneos de corpo, bem como das compreensões e propostas da Cultura Digital. A arte da dança, em casos como esses colocados acima, perdem a chance de provocar, desafiar, estimular o crescimento da própria tecnologia quando sucumbe as possibilidades técnicas. Entretanto ressalto que isso não está sendo colocado aqui como um equívoco dessas propostas artísticas. Trata-se apenas de compreender quais as vias de entendimento estão sendo acessadas da Cultura Digital, para então concluirmos, de forma mais clara, o que fundamenta essas propostas, e então, será possível evoluir em uma direção sensata e coerente com os princípios descobertos. Por exemplo, a videodança é uma proposição artística que nasceu da relação de dois criando um terceiro, o qual existe apenas nessa condição, ou seja, não é apenas dança, e não existiria somente pelo vídeo. Guardada algumas questões referentes também a imobilidade da câmera, e/ou do espectador, e/ou do corpo gravado na videodança, questões que essa linguagem ainda necessita resolver, da mesma forma a relação da dança com as novas mídias poderão encontrar também um terceiro, ou melhor várias possibilidades de existência desse terceiro. É neste sentido que prefiro o título dança com mediação tecnológica, do que dança-tecnologia. Um terceiro surge pela mediação.

CONCLUSÃO

A complexidade desta cultura intensificada na metade do século XX e em exponencial crescimento promoveu a queda da representação dando espaço agora para um mundo apresentado, manipulado e discutido como código, como informação. A transmutação entre os fenômenos do mundo com a Cultura Digital - a Era da Informação - propiciou outros tipos de relação e contágio entre sistemas orgânicos e sistemas sintéticos. Neste novo contexto o corpo pôde ser coabitado por dispositivos biocompatíveis, tais como ossos, órgãos artificiais e sangue sintético; o corpo passa a "ceder" sua pele para cultivo externo e suas células embrionárias para clonagem; o corpo agora pode ser gerido por inseminação artificial ou fora do útero materno. Estes e vários outros acontecimentos surgiram graças aos conhecimentos e tecnologias surgidos na contemporaneidade. Neste tempo da desova da Cultura Digital, que para o professor de Arte-mídia Lev Manovich é o cruzamento entre o cinema e a informática, o corpo tem sido revisitado e redimensionado, levantando-se inéditos ou re-colocando antigos questionamentos.

A Cultura Digital não se configura como um depósito de dispositivos tecnológicos, mas refere-se a um contexto configurado por outras formas de pensamento, conhecimento e pressupostos que estruturam tanto a construção desses artefatos como a leitura e significação de mundo e de indivíduo que possuímos na atualidade. Sendo assim, o interesse desse artigo é discutir e construir uma dança implicada nesses pensamentos que emergiram no contexto da Cultura Digital e não apenas no uso de suas ferramentas.

Vale ressaltar que contexto é considerado aqui como sendo processual, ou seja, nosso meio, seus elementos e nós mesmos, são compreendidos em um fluxo de transformação constante. Mas, além dessas mudanças contínuas, o meio conta também com partes que se estabilizam, pois, se assim não fosse, se tudo apenas se modificasse, nada existiria. A ênfase inicial, portanto, assume o meu interesse específico pelas possíveis relações e conseqüências que as novas tecnologias trouxeram para a dança.

Minhas investigações sobre a implicação da dança com a Cultura Digital partem da fundamentação trazida pelos conceitos acima apontados. Através desse entendimento, assumo aqui que as corporalidades são inevitavelmente construídas a partir das constantes negociações estabelecidas com o meio. Não existe um corpo pronto, mas sempre em construção.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

- KAC, E. Eduardo Kac /GFP Bunny . Disponível <<http://www.ekac.org>> Acesso em 10 de junho de 2008.
- KUNST, B. "The Digital Body: History of Body Visibility". In: Digitized Bodies – Virtual Spectacles. Czegledy, N. (ed.) Budapest: Ludwig Museum Budapest – Museum of Contemporary Art, 2001, pp. 13-28.
- KUSPIT, D. "Del arte analógico al arte digital. De la representación de los objetos a la codificación de las sensaciones". In: Arte Digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación. Kuspit, D. (ed.) Madrid: Círculo de Bellas Artes, 2006, pp. 11-46.
- LEPECKI. A. Exhausting Dance. Performance and the politics of movement. New York & London: Routledge, 2006.
- MANOVICH, L. The Language of New Media, Cambridge, The MIT Press, 2001
- MITCHELL, W.J.T. Showing seeing: a critique of visual culture. In: The Visual Culture reader. Mirzoeff, N. (ed.) New York: Routledge, 2002, pp. 86-101.
- SANCHÉZ, J. A.; CONDE_SALAZAR, J. (Ed.) Cuerpos sobre blanco. Cuenca: Ediciones de La Universidad de Castilla – La Mancha: Comunidad de Madrid, 2003.
- SANTANA. I. Dança na Cultura Digital. Salvador: EDUFBA/FAPESB, 2006
- ZANINI. W. "Videoarte: Uma poética aberta". In: Made in Brasil. Três décadas do vídeo brasileiro. Machado, A. (org.) São Paulo: Itaú Cultural, 2003, pp. 51-60.

Alejandra Ceriani

Performer, investigadora y realizadora independiente de vídeo-danza, obras y eventos interactivos. Graduada en la Facultad de Bellas Artes en Artes Plásticas (Licenciatura y Profesorado en Artes Plásticas). Becada por la UNLP para investigar sobre el vínculo cuerpo-tecnología. Actualmente se encuentra escribiendo la tesis para el Magíster en Teoría de las Artes.

Participa desde 1995, inicio del festival internacional de VD en Buenos Aires hasta la fecha. Ha concurrido a seminarios con exponentes de la VD, como Douglas Rosembreg, Nuria Font, Elliot Caplan, Michel Chion; y su trabajo se ha exhibido en publicaciones, muestras, congresos y numerosos festivales dentro y fuera del país.

WCD es un Proyecto de investigación artística 2005/09 y explora las posibilidades técnico expresivo de la cámara Web en cuestiones de encuadre, latencia de cuadro y edición de imagen y sonido en relación al cuerpo (fragmentos) en movimiento.

Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas: las instalaciones escénicas interactivas en tiempo real

Alejandra Ceriani / *Facultad de Bellas Artes, UNLP* - aceriani@gmail.com

1 - Introducción

En base a dos experiencias sobre procesos del cuerpo en movimiento con sistemas interactivos de lenguaje multimedia, se originaron algunas reflexiones que atañen tanto a lo particular de las disciplinas artísticas, la danza performática y el arte interactivo, así como a su mixtura. Hacemos referencia a dos proyectos: Proyecto Hoseo¹ y Proyecto Speak² performances interactivas de carácter escénico desarrollados actualmente en diversos ámbitos afines.

Los aspectos centrales que detallaremos, estarían dados por la redefinición de los propios lenguajes disciplinares puestos a interactuar con los dispositivos e interfases. Los lenguajes disciplinares entendidos como campos de incumbencia: la danza, la performance, el arte interactivo, el arte sonoro, el lenguaje audiovisual digital, lo escénico en general. Estas disciplinas cambian su modo de abordaje, a nuevas herramientas de producción, de reflexión y comprensión. Se abren otras instancias, otra gramática del cuerpo, una nueva realidad mixta de mayores combinaciones posibles y por lo tanto de mayor complejidad.

2 - Sobre el espacio y el tiempo. Lógica y expresividad de lo instantáneo

Para introducirnos en el tema de las instalaciones escénicas interactivas en tiempo real, repasaremos estos conceptos y sus combinaciones, a saber: performance e interactividad. Hoy las artes escénicas y el arte interactivo se vinculan cada vez mas desde los desarrollos programáticos que facilitan el análisis y el censado de espacios, de

1 Ver material en línea: <http://www.youtube.com/Danzainteractiva>; <http://speakinteractive.blogspot.com/>; <http://www.tecnoesena.com/contenido.asp?id=151>

2 Ver material en línea: <http://www.youtube.com/Danzainteractiva> ; <http://speakinteractive.blogspot.com/>; <http://www.tecnoesena.com/contenido.asp?id=151>

patrones de movimiento y de gestualidad. Esto invita a la producción escénica y multimedia actual a convertirse en un campo de experimentación más que en una obra cerrada. Por ende, la circunscripción de las prácticas disciplinares se torna infructuosa ante la ampliación del panorama creativo, productivo y receptivo que inauguran las nuevas poéticas tecnológicas.

Podríamos aproximarnos ahora a la siguiente definición, aportada por la performer Alejandra Cosin (2007): "Performance es un concepto escurridizo, tanto que es su propia esencia. Performance es todo y nada, y sabemos que estamos frente -digo mejor: en- una performance, pero no podemos definirla (...) Es su estar allí en presencia, estar y ser al mismo tiempo, transformando el presente, presencia única, irrepetible, absolutamente efímera pero tan incisiva con su objetivo"³. Esta reflexión que describe claramente un punto de vista en la producción de sentido se enlaza, entre otras cosas, con la noción de temporalidad. Desde esta perspectiva, se conecta a un hecho básico en la implementación de una acción interactiva, y es que sea en tiempo real. Esta condición no es sinónimo de rapidez, de inmediatez, sino, que se liga a la configuración de la latencia del sistema con la que éste da respuesta al proceso activo de captación y evolución de la información. Vale esta aclaración en la definición de tiempo real pues para la acción performática, la latencia del sonido emitido o de la imagen que se proyecta, por ejemplo, forma parte estructural en el origen de los diseños de los movimientos en lo relativo al material kinético, en la importancia del sentido o percepción del movimiento. La latencia en tiempo real forma parte del material expresivo para la creación gestual del performer.

Siguiendo esta idea de lo temporal no es de extrañar que la performance, o Arte Acción⁴ como se da a llamar asimismo, sea a menudo asociada al concepto de flujo, en sentido contrario al de obra con permanencia como cosa, como algo material que, independientemente de su valor estético, ocupa un lugar en el espacio durante un tiempo indefinido. Los realizadores de arte-acción, por ejemplo, querían conseguir que toda dimensión material estable y durable de la obra desapareciera, constituyéndose así, una relación entre flujo y performance.

3 Cosin Alejandra, "Danza y Performance, Encuentro 2007", Publicación en revista on line :: Malabia :: arte, cultura y sociedad | Barcelona, Montevideo, La Plata. | Año 3 | marzo 2007; http://www.revistamalabia.com.ar/web_06/web_31/notas/pdf/nota_14.pdf.

4 Itzel Rodríguez Mortellaro, "Arte de acción": La acción no es actuación. Las obras se planean para un instante y lugar específico en que se desarrollan, la experiencia se da en el instante. El artista puede manipular diversos objetos o materiales y echar mano de diversos medios como la música, el texto, la iluminación o medios tecnológicos. Siempre alrededor de la acción, punto fundamental". Publicación on line: <http://performancelogia.blogspot.com/2007/01/arte-de-accion-itzel-rodriguez-mortellaro.html>

“La performance es la solución que encuentra el artista para resolver el complejo desafío de dar lugar a una “obra artística” sin generar al mismo tiempo un objeto de arte que venga a interrumpir el libre fluir del tiempo. El tiempo recupera su esencial fluidez y la obra de arte supera el riesgo de ser incorporada al tráfico universal de objetos que prolifera hoy sin límites en el sistema comercial local y global. El flujo no es la performance sino el medio en el cual ésta tiene lugar durante su realización efímera (...) es un tiempo que fluye incesantemente.”⁵

Cada innovación tecnológica nos enfrenta a un nuevo modo de producción de espacio y de tiempo, en donde hoy, más que un enfoque desde la proximidad, se prevalece un enfoque desde lo instantáneo, un espacio y un tiempo actualizable. La performance como lenguaje que incorpora y conjuga el tiempo, el cuerpo y el espacio plantea límites expansivos, que pueden explorarse y descubrirse a partir de una misma acción en un entorno concreto. Podríamos aventurar a decir que el espacio real en estas presentaciones se reconvierte, se reedita en un espacio virtual; y el tiempo se torna instante. El cuerpo deja de presentarse tan solo en el espacio concreto del territorio y pasa a presentarse en el espacio interactivo de la comunicación real-virtual. Este señalamiento lo encuentro significativo: el performer interactivo no solo trabaja con el fluir del espacio y tiempo real sino también con el fluir de un espacio y un tiempo virtual y/o aumentado, recreados por las programaciones del software. El encuentro y el establecimiento de un dialogo con el sistema coloca al cuerpo del performer en esta vivencia espaciotemporal inaudita.

Cuando el artista en su performance interactúa de algún modo con los espectadores, lo hace desde la significación de si mismo y de cómo presenta generalmente su identidad frente a algún otro, de este forma, dependiendo de las particularidades del performer y de su sistemática, velara el significado del si mismo. El espectador, de hecho, es un elemento más de la obra que potenciara al performer a participar simbólicamente en aspectos de su identificación. Esta acción vivificará una sinestesia sugerente en las prácticas lúdicas cuerpo e interfaz; por ello, “(...) en relación con una pragmática del juego, habría que afirmar que el espacio virtual del juego, recuerda la triple constitución esencial de la experiencia festiva: la presencia, la participación y la

5 Michell Jorge, 2006. “Hipótesis Para Un Arte Post Histórico; Acto Performativo, Flujo Y Sentido”, en Revista Observaciones Filosóficas, ISSN 0718-3712; Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile.

simultaneidad. Presencia, en tanto que se niega la representación —la repetición o imitación de lo real—, para afirmar la presencia “real” y vital; participación, en tanto que no hay observadores externos y distantes, sino individuos participantes que son, a la vez, protagonistas; y simultaneidad, en tanto que tiempo y espacio adquieren la única dimensión del presente, anulando la sucesión cronológica e instaurando la “lógica de lo instantáneo”⁶ A esta lógica de lo instantáneo podríamos aventurar una expresividad de lo instantáneo, es decir, una propuesta de dialogo cenestésico del performer con el sistema escénico implementado.

Retomando y por lo categorizado anteriormente, podemos relacionar al arte performático (arte acción, intervenciones, etc.) con esta triple constitución de la experiencia lúdica y de la lógica y la expresividad de lo instantáneo, completándole otra tríada: colectividad, biografía y cultura; tres referentes que permiten establecer algunas de los territorios sobre los cuales las nuevas formas del arte extienden el conocimiento. Cada una de estos territorios de estudio ha tenido en los años siguientes importantes desarrollos del mismo modo que nuevas problemáticas emergen, particularmente en la relación del Performer con los dispositivos tecnológicos que han aparecido en su entorno. Los ensayos del arte con la tecnología nos permiten aproximarnos a una tecno-experiencia en que el cuerpo y su accionar en tiempo real están directamente involucrados.

3 - El arte con interactividad electrónico/digital

Consideramos arte interactivo, dentro del contexto del arte performático o arte del movimiento, como aquel que permite integrar la acción del cuerpo en el discurso de una instalación escénica, electrónica/digital, en tiempo real. La interacción está dada puesto que el lenguaje de movimiento o la acción del cuerpo, modifica, va transformando esa propuesta escénica. Pero, a diferencia de una obra de arte interactivo que se ofrece al público como ínteractor, en una instalación escénica para bailarines o performer, se hablaría de una mínima comunidad de artistas y roles: coreógrafo y bailarín/es, y/o Performer en conjunción con un sistema escénico interactivo.

Esto nos propone reconfigurar textos sobre obra interactiva y ampliarlos dando posibles respuestas a esta practica de disciplinas en conjunción.

6 Para ampliar este concepto de de lógica de lo instantáneo ver en línea: http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/teoria/virtual.html

"La responsabilidad del artista no estriba en crear el discurso, sino en crear la gramática con la que el público construirá el discurso. Cuando usamos el concepto de gramática, lo hacemos haciendo alusión a las "gramáticas generativas", que son un conjunto de reglas con las que se pueden construir todas las oraciones aceptables de un lenguaje (...). Es decir, que el artista construye un conjunto de reglas, de entre las que el público puede elegir para desarrollar su propio discurso. Si bien el autor no puede saber qué es lo que el público hará, el público tampoco puede hacer cualquier cosa, dado que las reglas están determinadas por el artista. Por eso es muy importante que el "artista interactivo" construya una gramática realmente variada y rica, de gran potencialidad, dado que esta gramática, si bien no determina el discurso del público, sí decide los límites del territorio accesible por este."⁷ Esta idea de la constitución de una gramática del artista interactivo es absolutamente sugerente para pensar una gramática generada a partir de esta interacción del cuerpo con los sistemas, reorganizando una nueva escritura del cuerpo, una nueva gramática, que constituiría un nuevo sustrato de realidad sincrónico con aquellos sustratos que se han ido desplegando históricamente.

En primer lugar, es preciso señalar que existe una gramática de la danza para la formación y se refiere exclusivamente a la danza académica, tanto clásica como contemporánea. El interés, por ejemplo, del coreógrafo, bailarín y estudioso Merce Cunningham; en la tecnología contemporánea; lo ha llevado a trabajar con programas, y, ha sido uno de los primeros coreógrafos que se ha interesado por el movimiento generado por la computadora. "El ordenador te da muchas posibilidades a la hora de concebir movimientos nuevos, te abre la mente a nuevas posibilidades."⁸

Aún existe la necesidad de fijar teóricamente y entender científicamente un conocimiento concreto de la práctica de la danza con su técnica desarrollada en cada detalle, con su complicada nomenclatura y es una deuda a nivel de la información coreográfica. "No tenemos todavía una ciencia de la danza; es más, no existe ni siquiera un estado pre-científico de la coreografía."⁹ Y tal vez, justamente, estos nuevos medios le faciliten a la danza, al lenguaje del movimiento en todas sus expresiones, herramientas para su anotación, para su traducción.

7 Causa Emiliano, 2006. "Los Virus En El Arte El Desarrollo De La Instalación Tango Virus", en Publicación "Inter/activos, Ambientes, Redes. Tele actividad". Programa de Arte Interactivo II, 2006. A cargo de Rodrigo Alonso y Mariano Sardón. Espacio fundación Telefónica, PG. 22.

8 Ver Nota completa en línea: http://www.elcultural.es/version_papel/TEATRO/1921/Merce_Cunningham

9 Salgado Carretero J. B., "Las nuevas tecnologías y su aplicación al aprendizaje y anotación coreográfica en sus técnicas clásicas y contemporáneas"; en Revista Arte, Individuo Y Sociedad; ISSN en papel 1131-5598 / 1695-9477; Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense de Madrid: En línea: <http://revistas.ucm.es/bba/11315598/articulos/ARIS9090110199A.PDF>: ISSN Electrónico 1988-2408.

Por otra parte, decir lenguaje de movimiento en danza no es igual a decirlo desde la performance. Un performer puede estar o no formado en la disciplina de la danza académica y sus especificidades técnicas y compositivas. Por lo que abogaremos en hablar de prácticas corporales especializadas, en un sentido amplio pero en donde, de todas maneras, existe conciencia del cuerpo en movimiento, de la gestualidad expresiva. De una u otra manera, al entrar en diálogo con los dispositivos e interfases, el cuerpo especializado debería justamente proponer una gramática propicia en sintonía con esta gramática generativa que se propone en párrafos anteriores. La construcción de un discurso tendría que ver con: la implicación cenestésica y kinéscica de quien interactúa con el sistema; el análisis a partir de una ergonomía interactiva, el tratamiento del gesto en el diálogo cuerpo-interfaz; como proposiciones factibles a dicha tarea.

4- ¿Que sería un performer interactivo?

Esta conjunción de los términos performance e interactividad, se acuña de manera más óptima y eficaz si lo llamamos metaformance¹⁰. Gianetti (1994), bajo este concepto de metaformance, establece la conexión entre la idea de construcción del cuerpo, la metáfora tecnológica y la noción de proceso estético. Trazándose una primera asociación, una mixtura entre el cuerpo y el cálculo, la improvisación y el algoritmo, se definiría más por el contexto que por el medio. Ese contexto al que hacemos referencia, requiere de una indagación que tome como objeto de análisis las posibilidades del propio lenguaje de movimiento en vínculo con la herramienta digital. Para ello es necesario, en primer término, la gestión de marcos de investigación que contribuyan a explorar, reflexionar y producir sobre la interacción entre cuerpo y sistema en las creaciones de danza, performance o metaformance en tiempo real y, en segundo término, una labor de análisis de las herencias y avenencias de este contexto con el grueso de la producción cultural contemporánea.

Más importante que el nivel de tratamiento de la producción es el grado de investigación y, en ese sentido, me atrevería a afirmar, aun a sabiendas de mis límites de conocimiento al respecto, la relevancia de las matemáticas, de la utilización de los patrones numéricos para

10 Claudia Gianetti, "Metaformance-El sujeto proyecto", Texto publicado en catálogo del Museo de arte Moderno, (Código: C-3198) : Luces, cámara, acción (...) ¡Corten! Video acción: el cuerpo y sus fronteras". IVAM Centre Julio Cortazar, Valencia 1997. Gianetti: "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 en línea: http://www.artmetamedia.net/pdf/Gianetti_Metaformance.pdf

desarrollar conceptos artísticos bajo una revalorización de la relación entre la lógica y la forma. Las performances interactivas o metaformance con dispositivos numéricos modifican no solo la noción de espectáculo, sino también del cuerpo puesto en acción, del lenguaje de movimiento, en las hoy dadas a llamar Escenas o Performances Digitales o numéricas.

Si bien podemos encontrar vías de justificación para los términos vinculados performance interactiva, nos queda definir a un performer interactivo. "Lo primordial no se encuentra, por ende, en el cuerpo como tal (en la carne), sino en el proceso de creación: en el "sujeto-proyecto"¹¹, afirmara Flusser (1994). Y aquí traeremos a colación una cita de Susana Tambutti (2008) que hace tambalear las posibles negociaciones de sentido entre la materia física y la materia virtual: "El cuerpo es hoy en la danza el problema"¹². Tenemos que contemplar que lo primordial para la interacción performática en tiempo real, es que hay cuerpo. Este cuerpo en acción pareciera que se torna contrapuesto: el cuerpo es carne pero también es imagen, píxel, interfase.

El cuerpo vuelve a problematizar el estado de la cuestión: ¿Cómo se incorpora a la digitalización, al número, al algoritmo, sin ser obstáculo y sí herramienta, expresión?, ¿Se trata de actitudes y de posturas que se regulan frente a las facultades que le proponen los dispositivos, las programaciones, los algoritmos?. Los aspectos metodológicos tradicionales tanto de la formación disciplinar, de la creación coreográfica así como de la ejecución; se construyen sobre ciertos parámetros organizados. Es esencial que esta nueva práctica de creación de movimientos sea colocada en un contexto híbrido y complejo, tal como lo expresa Brisa Muñoz (2008), performer e investigador chilena, a saber: "Ya que a pesar de que la tecnología puede ser un medio de aplicación exacta, la combinación del cuerpo vivo en movimiento y la máquina se instalan en una relación dialéctica de control / descontrol y esto no en el sentido de no conocer el sistema aplicado, sino más bien que la interfaz se establece sobre ciertos parámetros que pueden ser modulados cada vez de manera diferente dependiendo de los estados físicos, emocionales, ambientales y anímicos del cuerpo. Esto se acerca a la idea básica de la ciencia, el "experimento", el acercamiento empírico en busca de conocimiento"¹³

11 Flusser Vilém, "Filosofía de la caja negra", Publicado en: MACHADO, Arlindo. El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2000.

Ver en línea: <http://www.arteuna.com/CRITICA/Machado.htm> (Registro a la propiedad intelectual N.706.777)

12 Tambutti, Susana. "Danza o el imperio sobre el cuerpo". [Conferencia presentada en el V Festival Internacional de Buenos Aires, 2005.]. Inédito. Ver en línea: <http://movimientolareds.ning.com/profiles/blogs/>; Post de la Red Sudamericana de Danza. Argentina. Octubre 27 del 2008.

13 CAIDA LIBRE/ BRISA MP (Santiago de Chile), "PROCESOS. Aproximaciones a las prácticas artísticas ligadas al cuerpo y la tecnología", texto inédito. Ver en línea: <http://www.danzaeinterfacechile.com>

La interfase, tiene como destino hacer viable a nuestro cuerpo las representaciones necesarias para sustentar el fenómeno; y la metáfora tiene como destino transmitir un mensaje, un concepto. Metáfora e interfase ligan al cuerpo liberando sus potencialidades: cualidades sonoras y visuales. El gesto se torna pluridimensional, gráfico, sonoro.

Reinstauramos al gesto corporal como una ergonomía interactiva desde donde modificar mecanismos de producción, investigación, formación y transmisión. Desde este posicionamiento podemos salir al cruce a esta materialidad del cuerpo puesta en jaque, citando otra argumentación en pos de una nueva morfogénesis: "Propongo, enunciara Jaime del Val (2008), una doble pirueta: para deshacer las categorías hegemónicas que constituyen al sujeto en términos de género, sexualidad, clase, especie, raza, edad, salud o forma corporal no se trata solo de producir nuevas anatomías, sino que se trata en definitiva de construir un cuerpo pos-anatómico, irreductible a las cartografías de los modos conocidos de representación".¹⁴ Entendiendo al cuerpo no como materia inalterable, sino como campo de fuerzas relacionales.

El Performer interactivo emplazaría cuerpo y sentido a través del lenguaje no verbal, expresando la relatividad espaciotemporal de los conceptos de captación, de transitoriedad, de aprehensión. "En el caso de las prácticas artísticas se trata por un lado de cuestionar la anatomía sensorial sobre la que se han construido las diferentes disciplinas, posibilitando disciplinas híbridas, intermedias o totalmente nuevas, con el surgimiento de nuevas formas de percepción y de nuevos conceptos de propiocepción que rebasan la representación. La concepción anatómica de los cinco sentidos independientes es obsoleta."¹⁵

La exploración en el campo de una gramática del lenguaje de movimiento, esta aun en ciernes. Los motores, las dinámicas, los diseños propios del cuerpo en movimiento, están en proceso de conformación; una latencia que se hace presente en el cruce o disposición con el andamiaje tecnológico. Por lo tanto, el dualismo cuerpo físico, cuerpo virtual, proyectado, es parte constitutiva de estas propuestas de interacción en tiempo real. Una performance interactiva, un metaformer,

14 Jaime del Val, COREOGRAFÍAS GLOBALES: LOS NUEVOS IMPERIOS Y LAS NUEVAS RESISTENCIAS, Producción del afecto, estandarización de cuerpos y estéticas de resistencia en el pos-posmodernismo. Revista Artnodes, Arte, Ciencia y Tecnología, Universitat Oberta De Catalunya, Número 6 (2006) I ISSN 1695-5951. Ver en línea: <http://www.reverso.org>

15 Ibid., cita 14:" (...) las teorías cognitivas contemporáneas no tienen un consenso sobre cuantos sentidos tenemos, unas hablan de quince, otras de 33, y todas hacen referencia al funcionamiento intermodal: el cruce e interrelación permanente entre modalidades perceptivas, una visión que choca con la tradición que clinaliza la sinestesia calificándola de enfermedad. Todo ello tiene consecuencias trascendentales para la redefinición, no solo de las disciplinas artísticas, sino de todos los modelos, arquitecturas y tecnologías de la comunicación-información-relación, de toda la anatomía del organismo social".

lidiaría con esta dualidad, o mejor expresado, esta dualidad forma parte de la ejecución, de la puesta en dialogo con /entre el dispositivo, la interfase, el software y un cuerpo/s en movimiento. La conformidad de la idea de un sujeto-proyecto en un cuerpo-proyecto, contempla en esta instancia, como ya se ha sugerido, la generación de un cuerpo crítico en expansión.

Bibliografía consultada

- AAVV, 2003. Arte, Cuerpo y Tecnología; Ediciones Universidad de Salamanca, España.
- AAVV, 2007. Creación Coreográfica, Libros del Rojas, UBA, Bs. As.
- AAVV, 2006. Interactivos: Espacio, Información, Conectividad, Programa de Arte Interactivo 2005, Ed. Espacio Fundación Telefónica. ISBN-10: 987-22870-3-1, Bs. As.
- AAVV, 2008. Interactivos: Ambientes, Redes, Tele actividad, Programa de Arte Interactivo 2006, Ed. Espacio Fundación Telefónica 2008. ISBN-978:987-24475-2-6. Bs. As.
- Benjamín Walter, 1972. "El autor como productor", en Tentativas sobre Brecht, Iluminaciones III, pp.134, 1998, Ediciones Taurus, Bs. As.
- Bonsiepe Gui, 1999. Del objeto a la interfase, Ed. Infinito, Bs. As.
- Causa Emiliano, 2006. "Los Virus En El Arte El Desarrollo De La Instalación Tango Virus", en Publicación Inter/activos, Ambientes, Redes. Tele actividad. Programa de Arte Interactivo II, 2006. A cargo de Rodrigo Alonso y Mariano Sardón. Espacio fundación Telefónica, PG. 22. Bs. As.
- Cosin Alejandra, 2005. "Cuerpo y Tecnología, Cuestión de Piel", en Revista Fumámbulos Cultura desde el Teatro, Año 8 nº 23, PG. 35, Junio/ Agosto, Bs. As.
- Deleuze Gilles, 1991. La imagen-Movimiento/Estudios sobre Cine, Ediciones Paidós, Bs. As.
- Deleuze Gilles, 2005. La imagen-Tiempo /Estudios sobre Cine, Ediciones Paidós Comunicación, Bs. As.
- Del Val Jaime 2006. "Coreografías Globales: Los Nuevos Imperios Y Las Nuevas Resistencias, Producción del afecto, estandarización de cuerpos y estéticas de resistencia en el pos-posmodernismo", en Revista Artnodes, Arte, Ciencia y Tecnología, Universitat Oberta De Catalunya, Número 6 (2006) I ISSN 1695-5951. España.
- Didi-Huberman, Georges, 1997. Lo que vemos, lo que nos mira, Manantial, Bs. AS
- Flusser Vilém, 2000 "Filosofía de la caja negra", Publicado en: MACHADO, Arlindo. El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas. Libros del Rojas, Bs. As.
- Giannetti Claudia, 2001. Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego; Media Centre d'Art i Disseny. Sabadell-Barcelona, España.
- Gianetti Claudia, 1997. "Metaformance-El sujeto proyecto", Texto publicado en Catálogo, Museo de Arte Moderno, (Código: C-3198), "Luces, cámara, acción (...) ¡Corten! Video acción: el cuerpo y sus fronteras". IVAM Centre Julio Cortazar, Valencia, España.
- Gutierrez Lourdes C., 2000. Tesis Doctoral: Arte de Internet: Génesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995-2000). Universidad del País Vasco, Euskal Herriko Unibertsitatea. Facultad de Bellas Artes. Departamento de Pintura. En línea: http://www.ehu.es/arteytecnologia/lcilleruelo/textos/arte_de_internet.pdf
- Isse Moyano Marcelo, 2006. "La danza moderna argentina cuenta su historia", Ediciones Artes del Sur, Bs. As
- Jaime del Val, 2006. "Coreografías Globales: Los Nuevos Imperios Y Las Nuevas Resistencias, Producción del afecto, estandarización de cuerpos y estéticas de resistencia en el pos-posmodernismo"; en Revista Artnodes, Arte, Ciencia y Tec-

nología, Universitat Oberta De Catalunya, Número 6 (2006) I ISSN 1695-5951. España.

- Laban, Rudolf, 1928. *Apuntes De Esfuerzo Y Forma*, (trad. Silvana Cardell), 1992, Bs. As.
- Le Breton, David, 1995, *Antropología Del Cuerpo y Modernidad*, Nueva Visión, 2002, Bs. As.
- Michell Jorge, 2006. "Hipótesis Para Un Arte Post Histórico; Acto Performativo, Flujo Y Sentido", en *Revista Observaciones Filosóficas*, ISSN 0718-3712; Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile.
- Oliveras Elena (ed) 2008, *Cuestiones de Arte Contemporáneo. Hacia un nuevo Espectador en el Siglo XXI*, Emecé Arte, Bs. As.
- Salgado Carretero J. B., 2007. "Las nuevas tecnologías y su aplicación al aprendizaje y anotación coreográfica en sus técnicas clásicas y contemporáneas"; en *Revista Arte, Individuo Y Sociedad*; Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense de Madrid; ISSN en papel 1131-5598 / 1695-9477, ISSN Electrónico 1988-2408. España.
- Sánchez José Antonio y Jaime Conde-Salazar (Editores): 2003. "Cuerpos sobre blanco", Colección *Caleidoscopio*, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, España.
- Tambutti, Susana, 2008. "Danza o el imperio sobre el cuerpo". [Conferencia presentada en el V Festival Internacional de Buenos Aires, 2005.]. Inédito. Ver en línea: <http://movimientolaredsd.ning.com/profiles/blogs/>; Post de la Red Sudamericana de Danza. Argentina. Octubre 27 del 2008.
- Vilém Flusser, 2000. "Filosofía de la caja negra", Publicado en: MACHADO, Arlindo. *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Libros del Rojas, UBA, Bs. As.

Ximena Monroy

Se formó en comunicación audiovisual y danza, en México y Argentina. Es egresada de la Universidad de las Américas Puebla de Ciencias de la Comunicación en 2006.

En 2006 cursa el taller práctico-experimental de videodanza a cargo de Silvina Szperling en el C.C. Rojas de Buenos Aires. Ese año ingresa al equipo del Festival Internacional de Videodanza de Buenos Aires. En la 8ª edición del festival coordina la segunda etapa del Laboratorio de Investigación en Videodanza Argentina-Reino Unido y en la 9ª edición coordina la etapa en Buenos Aires de las Residencias Artísticas en Videodanza del Circuito Videodanza Mercosur.

Su videografía incluye (bis) (2007), frontera danza (2008), subte (2008) y El intervalo (2009), videodanzas seleccionados en el Ciclo de Videodanza de la Semana de Cine Francés de Morón, el Ciclo de Videodanza MoA.ar, el Festival VideoDanzaBA 07, 08 y 09 (Argentina); el Programa Corto Circuito de Canal 22, el foro Performática 08 y 09, la 1ª Muestra de Video SAMPLES, el 8º Encuentro Estatal de Arte Contemporáneo de Puebla y el Concurso Video Performance - Open Art Mexico (México); los festivales Dança em foco 08 y 09, y Tápias 09 -1o premio para subte- (Brasil), el Premi VideoDanza Barcelona NU2's y el Dance Camera West de Los Angeles.

Co-dirige la 1ª Muestra Itinerante VideoDanzaBA México 2008, que visitó 15 sedes en 6 ciudades. En 2009 presenta la ponencia "El cruce de lenguajes en videodanza" en el VI Foro de Humanidades "Arte y virtualidad" de la Universidad de las Américas Puebla.

Funda y dirige agite y sirva - festival itinerante de videodanza, proyecto ganador de la Beca FOESCAP 2009 de CONACULTA y la Secretaría de Cultura de Puebla. Imparte talleres de Improvisación de Contacto y Videodanza en instituciones y universidades de Puebla y la Ciudad de México.

Danza y performance audiovisual: símbolos corporales y representación sensorial.

Ximena Monroy Rocha

Resumen

Dentro de las diversas aproximaciones transdisciplinarias a los estudios sobre el cuerpo durante las últimas décadas, planteamos un vínculo entre perspectivas de la antropología del cuerpo y la representación del cuerpo en la danza. La simbología corporal -causa y efecto de usos cotidianos del cuerpo- y la representación de éste en la producción artística, reflejan algunas hermenéuticas corporales desarrolladas en este proceso. Por medio de ciertas concepciones en improvisación y ecopsicología dirigidas a la composición de movimiento, exploramos las posibilidades de la percepción sensorial -fragmentada o combinada- como elemento compositivo en obras de danza y performance a través de medios audiovisuales.

Introducción – Estudios transdisciplinarios sobre el cuerpo

*Nada es más misterioso, para el hombre,
que el espesor de su propio cuerpo.
(Le Breton, 1990)*

En las ciencias sociales y humanas el cuerpo ha ocupado un lugar incierto, como resaltan autores de distintas disciplinas y campos de investigación. Desde finales de la década de 1960 comienzan a surgir tanto en los discursos como en las prácticas, nuevos acercamientos a este objeto de estudio, los cuales implican “la proliferación de diferentes análisis y abordajes sobre el cuerpo”, como afirma María Eugenia García Sottile. En la década de 1970 se transita, por ejemplo, de una ‘sociología implícita’ a una ‘sociología explícita’ del cuerpo; presentándose un proceso análogo tanto en las ciencias sociales y humanas como en la producción artística y su análisis. En un recorrido a través de las representaciones del cuerpo en la danza, Susana Tambutti señala la evolución de las concepciones corporales a las que el pensamiento mecanicista dibujó sus límites durante varios siglos.

A partir de 1950, la búsqueda de una sistematización unificada y fundamentada parece no ser necesaria. Para dominar la naturaleza corporal alcanza con conocimientos fragmentados, con saberes distribuidos en parcelas que no conforman, ni intenta conformar, una unidad. La preferencia actual por lo local más que por lo universal, por lo fragmentario más que por lo sistemático o totalizador, por la multiplicidad de saberes (técnicas) alternativos más que por un único conocimiento fundado, nos ubican fuera de ese academicismo del siglo XVII. (Tambutti, 2008)

En el marco de “los estudios transdisciplinarios sobre el cuerpo” (García Sottile), consideramos como vía de aproximación los recursos de la danza y la performance en formatos audiovisuales, campo de amplia producción vigente -videodanza, danza y nuevas tecnologías, networked performance, entre otros-, la cual forma parte de etapas significativas en la historia de la danza y las artes del movimiento, de la tecnología en el arte y de las hermenéuticas corporales.

Perspectivas sobre el cuerpo en la producción artística

La recurrencia al cuerpo a través de las manifestaciones en el arte de distintas épocas es calificada por Alfonso M. García Hernández como obsesiva. En diversos análisis encontramos referencias al cuerpo como un espacio, territorio o lugar, ambiguo, “a la vez construido y natural, semiótico y referencial.”

De un cuerpo como último refugio de la autenticidad, tal como se planteaba en las prácticas de los años setenta hemos pasado a un cuerpo como sostén privilegiado de lo falso, lo artificial, lo simulado y agresivo. (García Hernández, 2006)

Desde el enfoque de este autor, consideramos la construcción y simbolización de la corporalidad del hombre, territorio que constituye “una imagen incompleta ante el sujeto, que necesita de la mirada del otro, (...) como un espejo en el que mirarse para sentir restituida su unidad”. Territorio en permanente construcción y deconstrucción, objeto de representaciones a través de las miradas de los otros, representaciones que “quedan fijadas y elevadas a su máxima intensidad en el arte”.

Dentro de la problemática implícita en la polisemia del cuerpo, al considerarlo objeto de estudio, una de las metodologías de aproximación -y condición en el análisis de obras artísticas-, es su articulación desde las miradas; la concepción y la percepción de las imágenes que de él

tenemos. García Hernández afirma que en las obras artísticas contemporáneas, desde la mirada del espectador, el cuerpo “se encuentra localizado en el plano de los objetos y goza, como estos, de una cierta exterioridad para quien lo contempla”; no es percibido como un par del cuerpo del espectador. El cuerpo se ha entendido entonces como una noción abstracta, en la que se valoriza sobre todo su imagen virtual, “pero también su capacidad de ser objeto real, y a la vez simbólico, de feroz devastación”.

Siempre habrá, en la imagen del cuerpo, una zona oscura y sombría a la cual no hay ningún acceso, zonas calladas, donde el cuerpo no es el cuerpo, o deja de serlo para pasar a ser desmembrado o usado como piezas de recambio, donde el cuerpo es el otro, un extraño a sí mismo. Donde cuerpo y todo establecen sus confusos e inestables límites. (García Hernández, 2006)

La transición en el pensamiento y las prácticas durante las décadas de 1960 y 1970, incluye algunas de las modificaciones más significativas en los campos que nos ocupan: los estudios del cuerpo, la presencia de éste en las manifestaciones artísticas y el desarrollo de nuevas tendencias de la danza y las artes del movimiento, contexto en el que además comienza la intensificación del uso de la tecnología en el arte.

Es en estos años, a partir de los últimos '60 y primeros '70 que encontramos una manifestación cultural intensa alrededor del cuerpo como eje de análisis social y foco de interés para nuevas expresiones artísticas, en todo caso, rescatando su dimensión simbólica. (García Sottile, 2007).

Steve Paxton señala las implicaciones del surgimiento de los mixed media, movimiento artístico cuya producción apela a la múltiple percepción del espectador -una percepción combinada o integral-, combinando en un mismo nivel espacial elementos escénicos, visuales y sonoros. Además de la instauración de uno o más géneros o híbridos a partir de ésta y otras propuestas de la época, nos interesa lo que para Paxton es la repercusión más sobresaliente de los mixed media, el “contraste a nuestro uso convencional de los medios y los sentidos”.

De modo que se presenta un nuevo requerimiento de la sensibilidad de quien vive la obra, un trato distinto al cuerpo del espectador. Algunas temáticas que presentará la producción artística a partir de esas décadas de diversas rupturas, siguen desarrollándose en obras actuales.

En relación a las nuevas expresiones artísticas, vemos también una mayor exposición del cuerpo. Se experimenta, con una búsqueda de nuevos límites, tanto en las artes del movimiento y las performances como en las artes visuales y la literatura. Se integran las nuevas tecnologías a lo que ha sido habitual

en el arte: trabajar con conceptos provenientes de la filosofía o posiciones políticas. Se exploran temas como género, virtualidad, discapacidad, interfaz carne/máquina, cyborgs, nuevas estéticas, etc. (García Sottile, 2007)

El análisis de algunas manifestaciones en el arte ha contribuido a la multiplicidad de enfoques en el estudio del cuerpo, entre las que encontramos obras literarias y visuales, en su tendencia a la producción de imágenes -virtuales o alegóricas- del cuerpo. Asimismo, la imagen en movimiento abarca un extenso campo para el análisis transdisciplinario de la representación corporal, puesto en marcha por estudios "iniciales" -no enmarcados dentro de una metodología formal- de la representación del cuerpo en el cine, principalmente a partir del enfoque de Deleuze.

Algunas perspectivas en torno a la producción de videodanza o danza para la cámara, sugieren la creación y el análisis de estas obras desde un marco conceptual que se encuentra en proceso de consolidación teórica: el movimiento cuerpo- cámara y las relaciones tiempo cinematográfico-tiempo performativo. En este terreno, las corrientes de análisis de movimiento -Laban, kinesiología, biomecánica- podrían aportar significativos abordajes de los usos corporales, tanto cotidianos como dancísticos o performativos.

Cabe mencionar que en un número importante de enfoques teóricos del cuerpo que analizan la producción artística contemporánea, se incluye la performance principalmente en sus manifestaciones de la vivencia del cuerpo en sus límites - cutting, body performance-. Ya que es posible categorizar a la performance dentro de diversos géneros o modalidades -y se encuentra en un proceso conceptual-, limitamos su uso en este texto refiriéndonos específicamente a performance para la cámara, en su relación con la danza y las artes del movimiento. Además, utilizamos los términos videodanza y danza para la cámara en analogía a los anglos screendance y dance video/film.

La mirada sobre los cuerpos, algunos en movimiento

Paralelamente a las principales representaciones del cuerpo en la danza, haremos un breve recorrido por algunas transiciones conceptuales en la simbología del cuerpo, íntimamente relacionada con los usos corporales cotidianos. Durante estos procesos, resulta altamente significativo el privilegio de la mirada sobre otros sentidos. Los estudios

sobre las percepciones sensoriales identificaron de 25 a 31 sentidos ligados a distintos nervios a finales de la década de 1970, como explican por un lado Steve Paxton (1987) sobre varios modelos, y por otro Michael J. Cohen (1997) sobre el trabajo de Guy Murchie durante el periodo 1961-1978.

En *Antropología del cuerpo y modernidad* (1990), Le Breton enfoca el camino de la simbología del cuerpo en las sociedades occidentales, señalando una transición importante en la sociedad renacentista, umbral del individualismo. En la descripción del carnaval medieval -una de las últimas expresiones culturales previas al individualismo-, Le Breton resalta la transformación hacia las conceptualizaciones y prácticas corporales posteriores: “no hay nada más extraño a estas fiestas que la idea de espectáculo, de distanciamiento y de apropiación por medio de la mirada”. La legitimación más trascendente de representación corporal en la danza sucede a partir del individualismo renacentista, etapa en la que se posiciona la danza clásica como espectáculo, y se institucionalizan las normas estéticas de ‘el cuerpo de la danza’ por la Real Academia de Música y Danza (1661). En las celebraciones de la Edad Media, además encontramos la figura del cuerpo grotesco y sus protuberancias, -que reencontraremos más tarde en tendencias contemporáneas de la danza-, la cual es anulada de los usos y costumbres corporales de las sociedades occidentales al comienzo de la modernidad.

Le Breton reconoce como uno de los rasgos del posicionamiento del individualismo moderno a la “invención del rostro”, instaurándose en este último el principal símbolo de identidad y soporte de individualidad. Describe la nueva necesidad de representación del sujeto a través de su retrato, reemplazado posteriormente por la fotografía. Como este, diversos factores sociales y antropológicos dieron paso al privilegio de la mirada respecto a los otros sentidos en el transcurso a la modernidad. Mientras para los hombres de la Edad Media e incluso para los del Renacimiento la mirada fue un sentido menor, se convertirá en el sentido dominante de los siglos futuros. “Sentido de la distancia, se convirtió en el sentido clave de la modernidad puesto que permite la comunicación bajo su juicio”.

En el trabajo iconoclasta de los primeros anatomistas se constituye la distinción entre cuerpo y presencia humana. Le Breton describe este imaginario anatómico como “una de las fuentes de nuestra actual representación del cuerpo (y, por lo tanto, del hombre)”. Las primeras observaciones sobre la anatomía humana “se originan en esa mirada alejada que olvida, metodológicamente, al hombre, para considerarlo

tan sólo su cuerpo". En este deslizamiento del cuerpo fuera de la persona en el siglo XVI, éste cumple funciones de exhibición además de las de investigación para la ciencia y la técnica, en los estudios sobre su estructura interna y su estética para definir las proporciones ideales. Las disecciones públicas se convierten en uno de los entretenimientos catárticos de un sentimiento nuevo de la época: la curiosidad. Distancia y juicio, características atribuidas al sentido de la modernidad -la mirada-, se relacionan con el establecimiento las representaciones dominantes de 'el cuerpo de la danza' occidental. La práctica de la danza no sólo se instaure principalmente en su finalidad de espectáculo sino como un medio de los cuerpos ejemplares, separando terminantemente su expresividad con respecto a la del movimiento corporal de la vida cotidiana.

Quedaba ahora consumada la línea divisoria que la Real Academia francesa había trazado entre los cuerpos cotidianos, comunes y los cuerpos-para-la-danza, cuerpos ideales cuyos movimientos, cuidadosamente legislados, diferían de aquellos movimientos de la vida cotidiana. (Tambutti, 2008)

La filosofía mecanicista del siglo XVII establece la perspectiva del mundo con la medida del hombre, pero lo hace "a condición de racionalizar al hombre y de relegar las percepciones sensoriales al campo de lo ilusorio". Las ciencias consolidan su metodología en la abstracción, "refutan los datos provenientes de los sentidos y el sentimiento de orientación del hombre en el espacio", como afirma Le Breton. Esta ausencia de la percepción interna es parte de la concepción del cuerpo exterior, superficial o ajeno a la persona, dualismo remarcado en la simbología del cuerpo danzante.

El bailarín se reconocía a partir de su reflejo en un espejo y a esa imagen aplicaba las exigencias técnicas necesarias para obtener de aquel cuerpo ajeno el máximo beneficio. (Tambutti, 2008).

En sus fundamentos, la disciplina dancística privilegia un cuerpo del que se obtienen resultados por medio de la progresión de su eficiencia, un cuerpo utilitario. "Las disciplinas corporales, como la empresa científica moderna, están animadas por una fuerte voluntad de dominio". Es en este contexto, que Le Breton atribuye al pensamiento del siglo XVII la aparición del cuerpo como "la parte menos humana del hombre". Como plantea, es significativo el hecho de que la imaginación sea considerada como "poder de ilusión, fuente de constantes errores". Encontramos una constante inclinación a este modelo de pensamiento -durante los dos siglos posteriores- en la historia de la

danza y sus representaciones del cuerpo, destacándose una contraposición a la potencialidad de la imaginación y la percepción sensorial como fuentes de creación y ejecución.

Siguiendo a Le Breton, en la impronta del cuerpo como fuente de sospechas a partir de la filosofía mecanicista/cartesiana en la cotidianidad social, destacamos una de las “etiquetas corporales rigurosas”, implementadas por algunos segmentos de la burguesía que incrementaron la distancia hacia el cuerpo.

Inventan la “fobia del contacto” que sigue caracterizando la vida social occidental contemporánea (...) Descartes le proporciona garantía filosófica a la utilización instrumental del cuerpo en diversos sectores de la vida social. (Le Breton, 1990)

Uno de los planteamientos fundamentales de la obra de Le Breton es la desaparición o “borramiento” ritual del cuerpo en la cotidianidad, a través de la “repetición incansable de las mismas situaciones y la familiaridad de las percepciones sensoriales”. El conjunto de estas percepciones de los sentidos es lo que atribuye consistencia y orientación a las actividades cotidianas del hombre, “especialmente las imágenes o los sonidos que son los sentidos que cubren, permanentemente, el campo perceptivo.”

Hermenéuticas corporales en la danza actual

*El cuerpo, es hoy, en la danza, el problema.
(Tambutti, 2008)*

En la concepción moderna del cuerpo se establece una triple ruptura del sujeto con los otros, con el cosmos y con él mismo: individualismo social, la ‘exclusividad’ de la materia compositiva del cuerpo respecto al resto del universo y la posesión de un cuerpo a diferencia de ser un cuerpo, como señala Le Breton. Este autor destaca el saber corporal de algunas sociedades tradicionales contrapuesto al hegemónico saber racional. Tal vez sea necesario plantear el análisis del lenguaje corporal en las perspectivas contemporáneas de la danza y las artes del movimiento, como parte de uno o más saberes dirigidos, por un lado, a constituir una hermenéutica corporal no exclusiva de estas disciplinas; y por otro, a enmarcarse dentro de existentes o nuevas aproximaciones a los estudios teóricos del cuerpo. Tambutti señala la diferencia fundamental en las concepciones contemporáneas del

cuerpo en la danza, comparadas con el pensamiento dominante en las etapas anteriores a la mitad del siglo pasado.

Tanto en la danza clásico-romántica como en la danza moderna, la esencia corporal no consistía en aquellas características cualitativas a las que llegamos por la observación sensorial sino en una estructura geométrica subyacente, en el atributo del cuerpo de ser extenso en las tres dimensiones, cuerpo-contorno donde se despliegan formas ya que su naturaleza no es más que espacio geométrico. (Tambutti, 2008)

Las modificaciones más radicales en la danza suceden a partir de la segunda guerra mundial, cuando el bailarín desarrolla una nueva habilidad, “debía templar los sentidos más internos de su cuerpo, ser sensible a las fluctuaciones de energía, explotar sus relaciones con el espacio y también con el mundo”, como explica la autora. La evidencia palpable del cuerpo se hace explícita en las nuevas propuestas coreográficas; la transpiración, la inestabilidad, el sometimiento a la gravedad, a la decadencia y a la transformación.

Desde entenderlo como ser-en-el-cosmos, y como conteniendo el cosmos dentro de sí mismo, hasta fundirlo en el contacto con otros cuerpos, los coreógrafos exploraron esos cuerpos hasta el fondo, observando su comportamiento y reacciones. (Tambutti, 2008)

Una de las corrientes creadas en esta etapa (70s), el contact improvisación, propone fundamentalmente “la relación recíproca de dos cuerpos que no tienen existencia independientemente uno del otro”, como define Paxton. El trabajo en contact puede ubicarse en la concepción corporal de las sociedades tradicionales a las que hace referencia Le Breton, un trabajo en comunidad en el que se percibe el propio cuerpo como una extensión del cuerpo del otro. Paxton dirigió la investigación hacia la posibilidad de un entrenamiento sensorial y de “generar un estado en el que la voluntad no sea el motor de la acción”. La hermenéutica corporal en el contact es un ejemplo de concepción corporal contrapuesta a la triple ruptura del sujeto con él mismo, con el otro y con el universo. Hacia inicios de la década de 1980 encontramos diversos procesos similares en las corrientes de la danza y el movimiento.

El hecho de “experimentar” el cuerpo no solo modificó las relaciones establecidas hasta ese momento entre cuerpo como medio y cuerpo como fin, sino también podría decirse que este cuestionamiento implicaba una doble situación: yo habito en mi cuerpo, pero a la vez, yo me represento habitando este cuerpo que es el mío. (Tambutti, 2008)

Sin embargo, esta evolución conceptual pertenece sólo a algunas disciplinas específicas y altamente delimitadas, a una "cultura erudita" (Le Breton) del cuerpo. En la cotidianidad del trabajo físico o mental y del lenguaje corporal urbano, el 'borramiento' ritual, el dualismo y la triple ruptura derivada de éste, permanecen.

El desgaste nervioso (stress) tomó, históricamente, el lugar del desgaste físico. La energía propiamente humana (es decir los recursos del cuerpo) se volvió pasiva, inutilizable; la fuerza muscular ha sido relegada por la energía inagotable que proporcionan los dispositivos tecnológicos (...) esto no deja de tener consecuencias en el placer sensorial y cinético. (Le Breton, 1990)

El problema hoy, en la danza, es el cuerpo. Más allá de 'el cuerpo de/ para la danza', a partir del uso de la tecnología y los nuevos medios, aparece como problema-oportunidad el cuerpo del espectador. Las prácticas, los discursos y el análisis de este arte en el que la audiencia inicia por medio de la mirada "una respuesta cinética, o una empatía física con el bailarín", como indica Paxton, requieren cuestionar los límites de su exclusividad artística en la imperante necesidad de los cuerpos que la contienen, el cuerpo social. La conclusión de Tambutti remite al hombre "inmigrante del tiempo" (Margaret Mead) citado por Le Breton.

Hoy en el siglo XXI las propuestas muestran cuerpos como galaxias en fuga, cuerpos desintegrados por la velocidad y el impacto tecnológico. Cuerpos viajeros del tiempo. Cuerpos incluidos en nuevas imágenes cinéticas, numéricas, artificiales. Son cuerpos que se están yendo, se están haciendo cosmos con inauditas transformaciones. Esta terrible certeza es el hallazgo metafísico de la danza del siglo XXI. (Tambutti, 2008)

Representación sensorial en danza y performance audiovisual

La forma en que el arte se relaciona con los sentidos se vuelve más y más complicada de describir cuando consideramos los sentidos como interrelacionados. (Paxton, 1981)

La experiencia humana se basa por completo en lo que el cuerpo realiza. Le Breton resalta la observación en el trabajo de George Simmel acerca de que las percepciones sensoriales, "con las características que matizan a cada una, forman el basamento de la vida social." Uno de los objetivos de la antropología de los sentidos, es enfocarse en

aquéllos discriminados por la cultura predominantemente audiovisual. La empresa de identificar en el lenguaje corporal cotidiano los 53 Sentidos y Sensibilidades Naturales de Cohen encuentra suficientes obstáculos, principalmente en las sociedades urbanas actuales. Sin embargo, es probable que la producción artística en danza y performance -paradójicamente, utilizando algunos recursos audiovisuales- haya comenzado una innovación en representaciones, tanto de los sentidos 'predominantes' como de los prácticamente ocultos o si se quiere, teóricos. En los siguientes ejemplos de formas específicas de danza y performance audiovisual, consideramos tanto la representación sensorial -intentando fragmentar algunos sentidos- como su percepción, la del cuerpo espectador.

a. La mirada y el rostro-identificación

El hecho de que la mirada sea la "figura hegemónica" de la vida social urbana, conlleva retos cada vez más importantes a la creatividad y la persistencia de la producción artística. A su vez, "el cuerpo del otro, su estética, es el soporte de un estrato de imágenes. Probablemente lo esencial de cualquier encuentro resida en este imaginario."

La aprehensión por medio de la mirada convierte al rostro del otro en lo esencial de la identidad, en el arraigo más significativo de la presencia (...) El primer tiempo es aquel en el que se cruzan las miradas y en el que se aprecia, respectivamente, la cualidad de las presencias. De este primer contacto dependen, a menudo, la tonalidad del intercambio y su desenlace. (Le Breton, 1990)

En el caso de un supuesto primer encuentro de dos sujetos en una networked performance a través de Internet, el cruce de miradas en el que se percibiría esa cualidad de las presencias, cumpliría un efecto similar en las características del intercambio performativo. Los performers podrían estar más o menos relacionados con el intercambio social a través de imágenes digitales en tiempo real; de una u otra forma el encuentro mediatizado con el compañero para realizar una performance telemática, tiene implicaciones especiales. En definitiva, podríamos considerar diversas perspectivas referentes al intercambio sensorial a través de dispositivos tecnológicos y sus implicaciones en el intercambio de una danza o performance a través de una red de telecomunicación.

En otro aspecto, la atribución de identidad y reconocimiento del individuo a través de su rostro, tal vez hace de éste un elemento poco

común o al menos atípico en las representaciones de la producción de danza para la cámara en los últimos años. En un número importante de obras se privilegian partes distintas del cuerpo sobre el rostro de los intérpretes. Más allá, en muchas ocasiones se presenta una tendencia a la representación de calidades de movimiento específicas por encima del fragmento corporal ejecutante, lo que ubica al cuerpo como ruptura de individualidad. En una proporción menor, se encuentran trabajos en los que por el contrario, la cualidad de identificación de la presencia del intérprete constituye el parámetro principal de la narrativa o del contenido simbólico. Estas obras generalmente presentan objetivos muy claros de representación, principalmente de género o identidad cultural o social, representando entre otros, minorías sociales o conceptuales, a través del rostro o de otros elementos de 'identificación'.

b. Percepción espacial

Los espacios urbanos son un elemento constante en la producción de piezas de danza y performance para la cámara. Hay una importante tendencia a 'romper' paisajes naturales o edificios a través de la performatividad de uno o más cuerpos, en donde ésta representa comportamientos corporales más o menos habituales de la cotidianidad social.

Ya sea aproximándose al registro o la construcción escénica, principalmente las composiciones en espacios urbanos se insertan dentro del ritual social, en el que las expectativas son las del 'borramiento' del cuerpo (Le Breton), causando entonces rupturas o alternativas a las características sociales de estos espacios. Tales rupturas son percibidas tanto por el espectador perteneciente a la escena como por el espectador externo a la obra. Por ejemplo, encontramos obras basadas en site-specifics o en el análisis y/o construcción de movimiento espontáneo, en algunas ocasiones añadiendo espectadores a la escena.

Un conjunto de trabajos exploran la composición de movimiento a través de la percepción espacial, utilizando el recurso cinematográfico 'fuera de campo'. En estas obras se construyen percepciones del espacio exterior al cuadro haciendo uso de recursos sonoros, visuales y coreográficos, entre otros.

c. Sentido de tiempo

El 'sentido de tiempo' pertenece a la categoría de 'sentidos mentales' en la clasificación de Cohen. Probablemente sin ser ésta la intención, Paxton investigó este sentido de temporalidad comparando su percep-

ción de imágenes mientras bailaba y luego al visualizar esta danza en video. Una de las observaciones fue la apreciación relativizada de la velocidad de las imágenes en cada una de las recepciones. La relativización de percepciones –de distintos sentidos o sensaciones– puede presentar diversas versiones dependiendo de múltiples características del espectador de una danza o performance audiovisual.

Quizás el recurso audiovisual mayormente utilizado y explotado en danza o performance para la cámara, es el tiempo cinematográfico (elipsis, empalme, continuidad, discontinuidad). Un grupo importante de obras juega con las posibilidades temporales que la imagen digital y su manipulación proporcionan al cuerpo, a su movimiento y a su percepción. Otro de los ‘sentidos mentales’ de Cohen es el ‘sentido de tiempo biológico y astral, conciencia de eventos pasados, presentes y futuros’, representado y percibido –experimentado– en diversas obras audiovisuales, no exclusivas de las dancísticas o performativas.

El terreno conceptual en el desarrollo de danza o performance para la cámara indaga, principalmente a partir de la experimentación corporal detrás, delante de cámara y en la post-cámara –composición de la “coreografía electrónica”–, las relaciones entre el tiempo cinematográfico y el tiempo performativo.

Puesto que el videodanza se ha convertido en una forma de arte viable alrededor del mundo en los últimos 20 años, ha influenciado a una generación de jóvenes coreógrafos. Y así como el naciente cine-danza imitaba a la danza-teatro, lo opuesto puede ser cierto ahora; la danza-teatro a menudo imita al videodanza en el uso de “saltos de montaje” y narrativa no lineal, en un sentido creando una clase de reproducción corpórea de performance tecnológicamente mediatizada. (Rosenberg, 2001)

Los tiempos cinematográfico y preformativo, en una relación de dependencia en estas obras, interactúan de forma tan implícita que es necesario plantear y analizar las características que los definen, que comparten o intercambian, siendo tal vez una vía de aproximación las representaciones y percepciones de estas temporalidades en la producción de danza y performance para la cámara.

Conclusiones

La producción de danza y performance audiovisual forma parte del espectro de obras que apela a la transformación en las percepciones de ejecutantes, realizadores audiovisuales y espectadores, dentro de la tendencia del arte de re-significar el uso convencional de los medios

y los sentidos. Esta producción se enfrenta a la compleja ritualidad cotidiana -dancística o social- de la habitualidad de las percepciones sensoriales.

Considerando la potencialidad de representación de elementos sensoriales utilizando recursos performativos y audiovisuales, destacamos algunos sentidos de la clasificación de Cohen. a) Feeling senses: Sensitividad a la gravedad, Sentido de peso y equilibrio, Sentido de movimiento, Sensación del toque de la piel, Sentido de espacio o proximidad; y b) Sentidos mentales: Dolor externo o interno, Dominación y sentido territorial, Sentido de conciencia, Sentido de comunidad y pertenencia, Sentido de tiempo, Sentido de cambios climáticos, Sentido estético -incluyendo la creatividad.

La representación sensorial en obras de danza y performance para la cámara, refleja una o más hermenéuticas corporales. Los coreógrafos y los realizadores audiovisuales encuentran un amplio campo de investigación para la representación respecto a estas hermenéuticas. Algunas prácticas de danza continúan buscando el entrenamiento sensorial -'sentido de ser', 'la mente como sentido'- y la generación de movimiento cuyo motor es distinto a la voluntad. Parte de los desafíos en los próximos años pudieran enmarcarse en la inclusión de estos atributos en los cuerpos representados -analógica y digitalmente- y en el cuerpo espectador.

Bibliografía

- Bents, Folkert. Steve Paxton y el contact-improvisation. Theatre Papers The Fourth Series (1981-82). No. 5. Inglaterra. Junio 1981. Trad. Susana Tambutti.
- Cohen, Michael J. Reconnecting with nature: Finding wellness through restoring your bond with the earth. Ed. D. Ecopress. Estados Unidos. 1997.
- García Hernández, Alfonso Miguel. Cuerpo y cuidados, práctica artística y muerte. Revista digital universitaria. DGSCA-UNAM. Vol. 7. México. Agosto 2006.
- García Sottile, María Eugenia. Algunas reflexiones sobre el emplazamiento actual del cuerpo en las ciencias sociales y humanas. efdeportes. Revista Digital. Año 12. No. 109. Buenos Aires. Junio 2007.
- Le Breton, David. Antropología del cuerpo y modernidad. Presses Universitaires de France. París, 1990/Nueva Visión. Buenos Aires, 1995. Trad. Paula Mahler.
- Paxton, Steve. Improvisación es... . Contact Quarterly. Vol. XII. No. 2. Estados Unidos. Primavera/Verano 1987. Trad. Alma Falkenberg y Vicky Abramovich.
- Rosenberg, Douglas. The work of dance in the age of corporeal reproduction. Dancing for the camera 2001. Catálogo de ensayos por Douglas Rosenberg. Estados Unidos. 2001.
- Tambutti, Susana. Danza o el imperio sobre el cuerpo. Post de la Red Sudame-

ricana de Danza. Argentina. Octubre 2008.

Capítulo II

Video_danza

Magalí Pastorino

Nace en Montevideo en 1973.

Licenciada de Artes Plásticas y Visuales (IENBA-UDELAR) es asistente del Primer Estudios del Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes, Facultad de Artes.

Integra desde sus comienzos la Cátedra Libre de Arte y Psicología (Fac. de Psicología).

Integra el Grupo de trabajo académico para el estudio y análisis de las prácticas estéticas contemporáneas locales y regionales (responsable: Prof. N. Baliño, IENBA-UDELAR/2005). Investigadora de la UDELAR (proyecto financiado por CSIC "Prácticas artísticas en el espacio urbano como habitud y la construcción de la identidad capitalina"/2003).

La línea de investigación desarrollada se enmarca en los estudios de las prácticas artísticas locales contemporáneas y la producción de subjetividad (memoria, identidad, cuerpo y habitud) a nivel local.

Actualmente, abocada en actividades de extensión universitaria, efectos del desarrollo del proyecto: "Solymar I. Intervención para la conformación de ámbitos de apropiación y uso de la ciudad desde herramientas artísticas y de gestión cultural con jóvenes de la Ciudad de la Costa" (M. Pastorino- M. Puchet/2007) en el campo del arte y el diseño.

Integra la cohorte 2009 para la Maestría de Psicología y Educación, Fac. de Psicología, UDELAR. Libro publicado: Orígenes de la reforma del Plan de Estudios del IENBA (Umpiérrez- Pastorino/2007); algunos artículos: "La cuestión del cuerpo docente y la educación artística universitaria"(2008); "La práctica educativa como experiencia relacional" (Pastorino- Puchet/2008) ; "Definitivamente inacabado: Miradas posibles en torno a la producción de cuerpos en el territorio de las prácticas artísticas locales en las décadas 80 y 90"(2007); "Intensidades y dislocaciones en el campo artístico local" (2005)"Videodanza: máquina y cuerpo" (Carrera-Pastorino/2005)

Videodanza: *algunas notas sobre fisicalidades dislocadas.*

Magalí Pastorino

1.Introducción: apostando a las prácticas artísticas como un modo de investigar universitario desde un enfoque hermenéutico.

Esta propuesta se enmarca en un programa de investigación sobre los efectos imaginarios que inauguran las prácticas artísticas a través de la producción de imágenes, en nuestro caso desde una vía metafórica. Metáfora en una doble concepción, una, la traída propiamente de la retórica, y otra, la que se desprende de la línea de pensamiento nietzscheano retomado por Foucault en relación al mundo de la vida y la construcción de saberes y conocimientos. Esta última, metáfora entendida como un artefacto de reflexión sobre la relación entre el discurso, el saber y lo social. Cabe señalar que en este sentido, el conocimiento es una invención y como tal, un juego estratégico de instituciones, deseos, miedos, voluntades de apropiación. Es una producción inmanente e histórica de carácter dudoso y provisional; dependiente y servil respecto al dominio al que responde. Siguiendo estas afirmaciones, el arte en su particularidad, como institución occidental, brinda un campo epistémico también, constituido a grandes rasgos, por una dimensión productiva y otra que es propia de la recepción. Para esta delimitación epistémica se toma la dimensión pragmática del lenguaje y sus efectos concretos en la cotidianidad. En la dimensión pragmática, es decir en los actos del habla, aquellos indagados por Austin en su famosa obra *How to do Things with Words* (1962) y retomada por la filósofa Judith Butler, el autor identifica tres tipos de actos que se pueden hacer con palabras: los locucionarios, los ilocucionarios y los perlocucionarios. Butler tomará éste último que se refiere a la dimensión del habla por la que “decir” es “hacer” mostrando claramente cómo el poder de los actos produce efectos significativos en los individuos. Explicitando, María Femenias dice:

“Los preformativos constituyen fórmulas de habla legitimadoras, que se sostienen en redes de recompensas y castigos discursivos. Se cons-

truyen por la reiteración, la persistencia y la estabilidad pero también por la posibilidad de ruptura (...) Sin embargo, la performatividad no es meramente un libre juego, una teatralización o simplemente un "realizar". Precisamente, a juicio de Butler, la repetición instituye un sujeto a la vez que es su condición de temporalidad. No se trata de un acto singular o de un acontecimiento sino de una producción ritualizada, de una reiteración ritual bajo y mediante ciertas condiciones de prohibición y de tabú, que nunca determinan al sujeto por completo. Justamente ahí ancla la capacidad política transformadora de las enunciaciones capaces de reinscribir nuevos significados".¹

¿Y qué se puede identificar en relación a la videodanza? La videodanza supone identificar algunas complejidades dentro del campo artístico institucional. Por ejemplo, su característica marginalidad, cuestión que el videasta Douglas Rosenberg² estudió.

Pero también, a modo de tesis provisoria, se podría afirmar que la videodanza, como territorio indecible en tanto comparte el campo de la producción del video y la danza, desde un enfoque sobre la recepción de las prácticas artísticas³, colabora en la apertura de nuevos horizontes hermenéuticos relacionados a los modos de sentir, pensar y actuar a través de la renovación de metáforas vivificando algunas categorías nocionales del pensamiento occidental. Dichas aperturas en particular, pueden asociarse a tres temáticas anudadas del mundo del arte: lo corporal, lo espacial y lo temporal. Es sobre esta cuestión que se propone detener la mirada; el objeto de esta demora es lograr aproximarnos a la producción de un abordaje panorámico y provisoria a través de la videodanza y de aquellas propuestas artísticas a la que se le atribuyen ciertas cercanías a la misma.

En este sentido, se propone el campo artístico como territorio investigativo universitario. Esta apuesta se basa en su "presencia lúcida"⁴, porque puede dar cuenta sobre la producción de subjetividad y las formaciones subjetivas sociales. El lugar de esta mirada que constituye estos recortes, está anclada provisionalmente desde un enfoque

1 Hacemos referencia al apartado F "Performatividad y Sujeto", de la obra: Judith Butler: introducción a su lectura.

2 Se hace referencia al artículo "Perspectivas de la danza para la cámara" (2005) en el Catálogo Festival Internacional de Videodanza en el Uruguay (FIVU) 2005.

3 Este texto se basa en un trabajo anterior llamado Videodanza: cuerpo y máquina publicado en el catálogo del Festival Internacional de Videodanza del Uruguay (Montevideo, 2005). En el mismo, se trató de deconstruir los fundamentos de la novel categoría artística con el fin de dilucidar lo que se estaba inaugurando en el propio territorio discursivo de las prácticas artísticas. En el discursar, se logró una aproximación al tratamiento de la representación de lo corporal en estos formatos.

4 Esta expresión se extrae de la propuesta de la filósofa Elena Olivares; esta forma sintética es utilizada para caracterizar las conexiones, necesarias, entre el arte y el mundo de la vida.

hermenéutico y a la luz de un pensamiento complejo. Este “dar cuenta” parecería concentrar mayoritariamente la dimensión epistémica que se le puede otorgar al arte, entendiendo la difícil tarea y la imposibilidad de reducir o despejar en una sola clave el acontecimiento artístico.

En su realización –en el decir- el “dar cuenta” despliega conocimientos y saberes y se entiende que la producción de éstos saberes generados, se caracterizan por su singularidad. Desde un punto de vista deconstructivo, se podría asociar a la posibilidad de visibilizar un pensamiento de la diferencia.

Esto podría significar primero, que los modos de producir investigación en arte exceden de tal modo que su formato no puede ser colmado en los protocolos heredados de la investigación científica y segundo, que estos modos producen alteridades. Esta hipótesis que se juega en los primeros tramos de este escrito, será el que tiña este recorrido, en donde la videodanza oficia de territorio discursivo donde vislumbrar las posibles acechanzas de tales alteridades.

Pero, junto a lo epistémico también se cuela lo deseante, en tanto se configura el acontecimiento estético en un encuentro único ante y por el despliegue dado en la recepción, en el entre-dos del mismo, y en una temporalidad singular: en un aquí y ahora inmanente.

En este sentido, a nivel de la dimensión epistémica, poco se puede lograr confiriéndole a estos modos de pensamiento un estatuto de globalidad, generalidad, abstracción y ahistoricidad. Tarea vana. Pero la complejidad de esta apuesta opera en dar potencia para ampliar esta dimensión lógica científica abarcando también la “investigación” artística –a pesar de que el estatuto de privilegio de la investigación se le asigne única y primordialmente a los corpus científicos y su producción de conocimiento a través de un método-. Tomando en cuenta el desarrollo de epistemologías ampliadas tras las orientaciones de la Dra. Esther Díaz⁵ en la Facultad de Artes, se puede establecer ciertas características de los modos de investigar en arte en donde, además de lo epistémico, se juegan las dimensiones éticas y políticas.

5 Hacemos alusión a la llegada de la Dra. Esther Díaz en el marco del Programa de fortalecimiento de la investigación (CSIC/2009) cuyo responsable fue el Prof. N. Ballejo.

1.Asunto: videodanza

Lo particular de este asunto, que nos convoca como participantes de la producción y difusión cultural y artística en nuestra localidad, es que los abordajes a las prácticas artísticas pueden correrse del lugar de la especulación del lenguaje técnico a la luz de una racionalidad instrumental y una concepción de arte “decorativista”. Actualmente se apuesta y se hace el esfuerzo de tratar de abordar el anudamiento entre la danza, la tecnología y la educación artística como un espacio interdisciplinario para la comprensión de los valores, afectos, instituciones, ideologías, hábitos, etc, que, en nuestro sentido, aportan positivamente al complejo abordaje de la alteridad. Conciernen no sólo a quiénes participan de la investigación técnica en video y videoarte, sino también a los coreógrafos, los performers (en tanto productores de performances en particular), los músicos, a los que están involucrados en la producción de net-art así como también los interesados por los aspectos estéticos y culturales y en general a quienes les interesa la formación en arte.

Una propuesta artística como “Le corps silencieux”⁶ por ejemplo, resume sin dar nombre a lo que presenta; que si atendemos a la narrativa bien podemos sostener que se trata de un híbrido con cercanías a la videodanza. Dice:

“Presentado en el marco de la exposición Panorama 6 en Fresnoy en 2005, *Le Corps silencieux*, a mitad de camino entre la danza y la experimentación video, explora determinados estados del cuerpo. De la superficie de la piel a la silueta titubeante de los bailarines confundidos en un desierto blanco, este cortometraje abandona el gesto expresivo para infundir a los más ínfimos movimientos una misteriosa densidad. Sin recurrir a la narración, la película crea una tensión entre dos espacios: uno, que hundido en la penumbra, alberga la intimidad de los cuerpos y otro, que, excesivamente expuesto a la luz, parece destinado a disolverlos. En un caso, los bailarines, con los rostros vendados como víctimas de accidentes, se levantan con dificultad para luego sumirse en el letargo; en el otro, desmembrados, los cuerpos se funden y se desdobl原因 por un juego de sobreimpresiones y de espejos. Despojados de su individualidad, hasta la confusión de los sexos, se convierten de nuevo en materia, pura y extensa. Las luces azula-

6 Película de Emmanuel Vantillard. 2005. 7 minutos. Ficción. Interpretación: Noel Van Kelst, Lea Lescure. Producción de Emmanuel Vantillard, Le Fresnoy/Studio nacional des arts contemporains. En: *Paisages choregraphiques contemporains*. Une collection de 2 coffrets de 15 dvd multilingues sur la danse contemporaine en France et dans le monde. Septembre, 2007.

das y rojas que los acarician descubren en ellos paisajes oceánicos, así como cráteres de volcán, una textura sensible hasta perderse de vista. Emmanuel Vantillard nos recuerda la ambigüedad de ese cuerpo a la vez sujeto y objeto, elemento viviente y parte integrante de una naturaleza en la que alcanza el lenguaje y, sin embargo, como ella, es silencioso. S.M.”

2.El despliegue del acontecer artístico y sus extensiones sociales.

Esta perspectiva reposiciona a las prácticas artísticas en lo social como otro modo de habitud; encarnación singular y deseante de lo que se despliega en el mundo de la vida.

Abrimos paréntesis. El sentido del “despliegue”, que se utiliza como metáfora en este texto, es de inspiración deleuzeana y toma como fuente la observación de la operativa cotidiana y sencilla de doblar un pedazo de papel y sus posibilidades de despliegue; produciendo en este accionar formas diferentes, es decir, multiplicidades. Así, subiéndolo un escalón en nuestra analogía, el despliegue en el acontecer artístico, constela novedades en las actividades colectivas sociales, en nuestro caso las colocadas bajo el rótulo de “culturales” y que atañen a modos de formaciones subjetivas, a lo novedoso. Además, inaugura nuevos modos de aproximarse a la cuestión de la alteridad deconstruyéndola, es decir, tratando de sortear las trampas metafísicas. Cerramos paréntesis.

Vale aclarar también, que en este discurrir del pensamiento en torno a la modalidad llamada “videodanza”, al tomar ésta como un emergente de lo cultural y artístico, se entiende que su recepción están anclada dinámica y complejamente en el entramado social como productora y producto de las afectaciones relacionales del mundo de la vida. Y además, una mirada fenomenológica –previa a los movimientos deconstructivos- no sólo nos presenta la recepción y nuestra implicación como ser-en-el-mundo, sino a la otredad que emerge en este mismo juego social.

En la videodanza, las intensidades corporales que aparecen en el cuadro, al producir sentido, precipitan en su recepción lo afectivo, deseante, estético, ético, político excediendo cualquier intensión de medida en lo social. Lo artístico, es fundamental en tanto se convierte en fuente de recursos poéticos para la creación de mundos singulares,

en un aquí y ahora, entramados que configuran y dan sentido a la mundanidad singular: una mundanidad poética y estética. Y en este proceso deconstructivo parece jugarse la recepción.

3.Una mundanidad poética.

En este sentido, H. Read(1954) cita de Heidegger -del análisis sobre el poeta alemán Holderlin-

"Poesía es la fundación del ser por la palabra de la boca(...) la poesía es dar nombres fundadores del ser y de la esencia de las cosas... y no es decir cualquiera, sino precisamente aquel que por primigenia manera saca a luz pública (esto es a conciencia) todo aquello de lo que después, en el lenguaje diario, hablamos nosotros con redichas y manoseadas palabras".⁷

Tomando las palabras de Heidegger en el texto "Holderlin y la esencia de la poesía" dice a propósito:

"La poesía no es un adorno que acompaña la existencia humana, ni sólo una pasajera exaltación ni un acaloramiento y diversión. La poesía es el fundamento que soporta la historia, y por ello no es tampoco una manifestación de la cultura, y menos aún la mera "expresión" del "alma de la cultura".⁸

En esta cita emerge claramente el sentido de lo poiético en arte, jerarquizándose como diferente y significativo.

Cabe señalar que en este tránsito, lo poiético emerge como uno de los aspectos para aprehender el acontecer artístico tratando de dislocar el binomio poiesis-praxis aristotélico (intentado e insistido de modo estratégico para nuestra investigación) y para comprender los aspectos creativos y generativos conjugados a los morales, éticos y políticos.

Desde esta perspectiva, se intenta dar cabida a una mirada sobre "una" procedencia del videodanza en el Uruguay, que habitando la institución artística insiste en decirse out-side, marginal.

⁷ Esta cita traída por Herbert Read en su libro *Imagen e Idea*, publicado en 1955 por el autor en la prensa de la Universidad de Harvard, se sitúa en el capítulo que inaugura el libro "La imagen vital". Allí se extiende sobre la obra de Holderlin en la que "la función del poeta es la trasmutación del mundo en palabras. La poesía es un tomar posesión de la realidad, un primer delineamiento de las fronteras de la realidad en nuestro entendimiento". (Pág. 12)

⁸ Martin Heidegger, *Holderlin y la esencia de la poesía*. En: *Interpretaciones sobre la poesía de Holderlin*. Barcelona: Ariel, 1983.

4. Saliendo del columbario nietzscheano.

Hace algunos años, en una charla sobre videodanza en el Seminario sobre “La danza en la Universidad”⁹ se pudo vislumbrar la complejidad de tal categoría, comprendida como un nuevo lenguaje en el campo especular de las prácticas artísticas. ¿Lo out-side dentro del ámbito universitario?

Era imposible dar una definición, clausurar el sentido sin que quedaran propuestas artísticas descolgadas del género de manera arbitraria. No era fácil demarcar sus límites e identificar una especificidad del campo. Así, esta producción artística era difícil encajonar, se nos movía continuamente entre los campos técnicos del video y la danza, borro-neando con sus cuestionamientos y discursividades sobre el arte, los propios límites de estas dos categorías engendrantes en particular y la del videoarte en general.

Ya lo señalaba Juan Carlos Pérez (1995) en tanto que:

“La videodanza ha supuesto el descubrimiento de una nueva representación formal, en la que el baile y lo audiovisual se ceden el protagonismo mutuamente para crear un género híbrido que aporta dimensiones de gran belleza, como demuestran las impactantes obras del grupo canadiense “La la la, Human Steps” y las creaciones de los pioneros Charles Atlas y Merce Cunningham. Para entender esta multiplicación de formatos, se debe considerar la falta de pudor con la que el recién iniciado se acerca a la cámara de video, una vez decidido a sacarle partido”.¹⁰

Este problema fue posible confrontarlo con las interrogantes del colectivo Perro Rabioso; en aquel momento, Tamara Cubas, nos contaba en una charla¹¹ sobre la complejidad de la selección de producciones de videodanza para la videoteca y las estrategias que tuvieron que diseñar para la resolución de estas cuestiones.

9 Seminario que se llevara a cabo en octubre de 2005, en el marco del plan piloto de danza contemporánea, de la Facultad de Artes, IENBA – EUM – UDELAR. Nos referimos a la charla sobre “Video danza/ máquina cuerpo” D. Carrera, M. Pastorino, publicado en el programa FIVU05 – Perro Rabioso – Videoteca Montevideo.

10 Pág. 94. Imaginarium. La imagen múltiple: de la tv a la realidad virtual.

11 Hacemos referencia a la charla “Visiones uruguayas en Videobrasil” en Cinemateca, Sala 2 (Miércoles 5 de abril de 2005) en el marco del XXIV Festival Cinematográfico Internacional del Uruguay, del 1 al 16 de abril, 2006. Cinemateca Uruguaya.

Esto nos convoca a reflexionar sobre la metáfora utilizada por Nietzsche en su texto "Sobre verdad y mentira en sentido extramoral" en relación a la cuestión del lenguaje:

"Una hueste en movimiento de metáforas, metonimias, antropomorfismos, en resumidas cuentas, una suma de relaciones humanas que han sido realzadas, extrapoladas y adornadas poética y retóricamente y que, después de un prolongado uso, un pueblo considera firmes, canónicas y vinculantes; las verdades son ilusiones de las que se ha olvidado que lo son; metáforas que se han vuelto gastadas y sin fuerza sensible, monedas que han perdido su troquelado y no son ahora ya consideradas como monedas, sino como metal"(...) "Como hemos visto, en la construcción de los conceptos trabaja originariamente el lenguaje; más tarde la ciencia.(...) la ciencia trabaja incontinentemente en ese gran columbarium de los conceptos, necrópolis de las intuiciones(...)"

Nuestra apuesta es poder abrir la palabra -el concepto- a la metáfora. En este caso, superando la circularidad tautológica que produce el pensar sobre la denominación "videodanza", se intenta comprender la propuesta de los artistas que trabajando en colectivos nos presentan rasgos de nuestra sociedad a través de esta modalidad.

5.Cuestiones claves: lo corporal y lo técnico.

En una primera oportunidad, nuestra inquietud recurría a la cuestión del cuerpo en las prácticas artísticas, y en estas producciones artísticas habíamos encontrado posibles costados para indagar esta tópica. Particularmente nos interesaba qué otras miradas nos aportaba el artista para reflexionar sobre un tema considerado bastante trillado en el medio artístico. El artículo del videasta Douglas Rosenberg abunda sobre este tema¹² desde una perspectiva que comprende varias dimensiones en relación a la producción de videodanza; desde el lado de la danza y el de la cámara; y sus matices.

Sin embargo, se siguió recuperando la cuestión del cuerpo como artefacto que abre otros horizontes de sentidos para habitar el mundo de la vida. Esta recuperación partía de la expectativa de poder despejar tanto las ausencias como las presencias en nuestra vida cotidiana,

12 Se hace referencia al artículo "Perspectivas de la danza para la cámara", ensayo presentado en el simposio de Danza para la Cámara organizado por la Universidad de Wisconsin en Madison (E.E.U.U.) y publicado en el Catálogo FIVU 2005.

que nos presenta cada definición histórico-cultural de la producción de cuerpos y que inaugura y funda la producción artística en la actualidad. Así, hallamos diversas formas de comprender el cuerpo en el campo de producción artística, así sea en una performance como en una fotografía. Y esta comprensión nos promueve a habitar otros mundos, nos dispara otras maneras de sentir, actuar y pensar los mundos posibles a realizar o a performar. Claro está, que para ello es necesario que el receptor acceda al contexto de producción del arte¹³; parecería no existir un receptor en la actualidad que sin un mínimo de información pueda ir al encuentro del acontecimiento artístico en la institución artística.

En este sentido, añadiendo otras dimensiones que complejiza el territorio institucional del arte y en confrontación, se puede tomar lo dicho por Juan Carlos Pérez (1995):

“No se trata de la pérdida del aura de la que hablaba Benjamin, pues la inexistencia de un original artístico no es producto de la reproductibilidad de la obra de arte audiovisual, sino que se encuentra en su propia naturaleza. Lo importante no es el objeto artístico sino su contenido. No se puede dominar la obra de arte mediante la posición, únicamente puede acceder a ella quien esté en disposición de contemplarla, quien tenga voluntad de acercamiento”.¹⁴

Se podría señalar que esta “voluntad de acercamiento” sólo es posible si existe un puente de acceso que contextualice al receptor en el encuentro con la propuesta artística. Esto significa poder encontrar la llave que produzca la entrada en el sentido de la propuesta para el receptor. De aquí la importancia del abordaje hermenéutico.

Conviene aclarar lo paradójico del marco de esta reflexión, porque parte del abordaje comprensivo e histórico del arte, por una parte, como lenguaje de la sensación en tanto vía regia de conocimiento de la modernidad occidental basada en la Razón y la importancia del lenguaje; y por otra parte como proceso de producción, en tanto que no sólo es producto sino que produce subjetividades, modos de existencia.

Es por esto, que para pensar en la videodanza, es necesario retomar la cuestión de la técnica, es decir, no aislarla de las condiciones filo-

13 Gadamer centra el debate hermenéutico en este punto, la “historia de los efectos” de la obra, es decir que las interpretaciones se producen con un carácter histórico factual y normativo. Ver: Verdad y método. Salamanca: Sígueme, 1977

14 Pág. 87. Imaginarium. La imagen múltiple: de la tv a la realidad virtual.

sóficas que traman la concepción de la techné en el contexto artístico y vislumbrar sus atravesamientos sociales e históricos a través de la producción de cuerpos.

En el derrotero del pensamiento de Benjamín en su reflexión sobre la techné y la producción de subjetividad, de Deleuze y Guattari, en relación a los procesos de rostrificación, territorialización y desterritorialización de la subjetividad, en el de Jausse sobre el efecto de la obra en dependencia de la participación activa del receptor y de Gadamer, la fusión de horizontes entre la obra y su potencial de respuesta y el horizonte histórico interrogativo del intérprete, en todos éstos rumbos podríamos rescatar nociones operativas para una hermenéutica de estas eventualidades que asociamos a la videodanza y que deconstruye la noción moderna de técnica. Un ecléctico marco teórico para una producción de imágenes que surgen como interrogantes válidos en la institución artística, de un Montevideo de principios de siglo XXI.

Nos podríamos cuestionar sobre la proveniencia de estos autores - en su mayoría filósofos - y su validez o no en el campo de la especulación artística. Esta línea de pensadores consultada, está vinculada con lo que la filosofía puede potenciar en el abordaje de las prácticas artísticas y su contexto de producción. Son herramientas que no podemos desechar, citamos a S. Langer(1956), quien admite:

"El arte no es en absoluto filosófico; filosofía y arte son dos cosas diferentes. Pero nada hay sobre lo que nos sea posible filosofar; es decir, no hay cosa que no plantee algunos problemas filosóficos. Y en particular el arte plantea una multitud de ellos. Por lo general los artistas nos formulan estas cuestiones en forma explícita aunque a menudo tienen bastante buenas nociones de trabajo de tipo filosófico; nociones que sólo es necesario exponer con las palabras adecuadas para dar respuesta a nuestros problemas, o al menos, hacerlos avanzar hacia sus respuestas"¹⁵.

Nuestra reflexión se apoya en estos marcos teóricos porque promueven una oscilación metodológica e instrumental de nuestra mirada que nos conduce a indagar en dos cuestiones fundamentales en el arte: una, que tiene que ver con lo que el receptor produce a través de la obra, vinculada a la célebre frase de Duchamp. "es el que mira el que

15 Ver en: "La imagen dinámica: algunas reflexiones filosóficas sobre la danza" en Los problemas del arte. Bs. As.: Ed. Infinito, 1966.

hace al cuadro"; y otra, con la producción del artista desde su propio campo de operaciones, la poiesis como poética, dadora de sentido al mundo de la vida en la "puesta en obra de la verdad"¹⁶.

Otra manera de abordar esta cuestión, es la fundación de la categoría a nivel histórico local, es decir, identificar cómo nos relatan una génesis aquellos que han seguido el proceso de producción de la videodanza en el Uruguay y qué elementos han enfatizado para seguir investigando sobre esto. (Que no es otra cosa que vislumbrar cómo se instalan los mitos y se tejen las continuidades).

Lo que se puede hallar es que los interlocutores "válidos" del campo institucional artístico (artistas, críticos, periodistas, etc) promueven un relato homogéneo, sin cisuras. Un relato de pocas décadas de historia, que retoma el videoarte como expresión emergente de un contexto comercial de profusa producción de tecnología bastante económica, que, enlazado con la crisis del monopolio de las cámaras de video de las televisoras a fines del siglo pasado y postrimerías de las dictaduras rioplatenses, dieron la oportunidad y posibilidad de que colectivos independientes pudieran producir videoarte. Y que, ante la ausencia de un canon hegemónico, la diversidad de los productos generaron nuevos híbridos como ser el ejemplo de la videodanza.

A la hora de exigir antecedentes estas explicaciones son válidas ante las propuestas casi desconocidas editadas hasta hoy. Sin embargo este rumbo es árido y nos conduce a validaciones sociológicas sobre los productos. Pero justamente, nuestra necesidad se basa en poder abrir otras miradas, miradas específicas del territorio de las prácticas artísticas sobre estas producciones tanto locales como internacionales.

Porque, además se instalan sus efectos performativos; y son claros en tanto opera en el mercado una videoteca en la que existe como categoría la "videodanza" y éste hecho no podemos calificarlo de caprichoso. Existe, y partimos de esta base. Es un campo de acción muy prolífico el que nos confiere el espacio intertécnico, que tanto nos plantea cuestionamientos sobre la institución artística como también nos interpela en nuestra cotidianeidad rica en artilugios y prótesis técnico - tecnológicas.

16 Ver: Heidegger, El origen de la obra de arte. Bs. As.: Losada, 1960.

Esto convoca a poder abrir horizontes de sentido por y ante aquello que acontece, que no sólo se trata de un video sino que también se rescata para su estudio varios elementos: la documentación coreográfica, el guión escénico, la captura de la cámara inmersa en el espacio escénico, la performance, la impro, etc.

6.Cuerpo, danza y deconstrucción.

Una característica es que se asume el protagonismo de la danza, que no necesariamente tiene que ser representación corpórea de un ser humano. Identificamos sí una imagen dinámica y hasta podríamos decir con Langer que expresa la naturaleza del sentimiento humano: expresa la idea del creador "sobre la vida inmediata, sentida, emotiva" ¹⁷

La autora dice a propósito de la danza:

"...es una composición de tensiones, y resoluciones, de equilibrio y desequilibrio, de coherencia rítmica, una unidad precaria pero continua. La vida es un proceso natural de tales tensiones, equilibrios y ritmos; todo esto es lo que, en reposo o bajo la emoción, sentimos como el pulso de nuestra propia vida. Y en la obra de arte todo esto está expresado, mostrado simbólicamente, desarrollado cada aspecto del sentimiento como se desarrolla una idea, ensamblado para presentarlo con más claridad"¹⁸.

Por esto, se podría ver desplegada en la producción de movimientos, la imagen del conflicto, la guerra, la fiesta, la caída, el sostén, etc..

De esta manera se introduce la videodanza con respecto a la recepción del cuerpo. Porque en el caso de las afirmaciones de la autora, es la corporeidad física, tanto individual como colectiva de la coreografía la que hace a la presentación de la expresión sentida: es mimesis, representación.

Pero en estos híbridos, el cuerpo editado, es decir, los fragmentos de cuerpo que componen el videodanza recortados y zurcidos tras una intención estética, es lo que deconstruye esta relación mimética aprendida entre cuerpo físico y representación de vida anímica. El cuerpo editado es cuerpo connotado por la operativa del editor que en este

¹⁷ Idem. Pág. 17.

¹⁸ Idem.

palimpsesto abre a otras posibilidades de producción de sentidos en el espectador. Esta sería una clave para el abordaje: el problema de la identidad entre el bailarín, lo que representa y su "fisicalidad"¹⁹.

Podríamos señalar algunas descentraciones partiendo de esta afirmación. A modo de ejemplo, ya no se trata de identificar cuerpo con la fisicalidad individual del protagonista danzarín, lo corporal toma otra dimensión que excede la imagen clásica de la producción artística. De esta manera, un fragmento de cuerpo toma otra presencia y otra realidad corporal, así un brazo se transforma en algo inquietante más próximo al sentimiento de lo ominoso por su deformación, que a la contemplación de lo bello kantiano. A su vez, estos cuerpos ominosos producen el disloque en la mirada, ofreciendo la oportunidad de desmantelar la imagen aprendida del cuerpo anatómico del imaginario biológico de lo que cuerpo es según definición científica.

También, muchas veces, el cuerpo aparece en su materialidad más carnal, cercana a su finitud como extraída de la idea de un cuadro de Bacon, ó en su versión más aterciopelada próxima a exacerbar la densidad de la piel, como otro uniforme de lo corporal unido a una retórica del cuerpo.

Tanto la androginia como el señalamiento de la distinción del binomio (hombre – mujer) producen otra clase de cuerpos, que en la edición cobraría el sentido que otorgara Foucault²⁰ (1976) al artefacto de construcción de discurso sobre sexo, y, que en este sentido, produce discursividades sobre el cuerpo sexuado. Aquel cuerpo sexuado organizado para la producción de deseo controlado según un régimen de economía libidinal de Estado. Esto se traduce en la imagen de lo que el cuerpo debe decir sobre el sexo, su sexo, produciendo un enigma inquietante.

Otro descentramiento se podría ubicar ante la imagen de cuerpo con otros cuerpos, que forman unidad de tal manera que se hace imposible señalar la singularidad. Como muros, barricadas o apilamientos que producen otras arquitecturas. Esta configuración genera vislumbres sobre los alcances de la cuestión de la techné: hasta llegar a la cuestión sobre lo que puede decir el cuerpo sobre el espacio construido ó sobre el espacio urbano, en el caso que el cuerpo se libere de la

19 Se toma intencionalmente este neologismo, porque se trata de tomar la noción de physis como raíz de esta cuestión en clave del pensamiento complejo; donde la physis es el encuentro entre el observador implicado en el recorte que produce y que a su vez, produce la modificación de la mirada del observador.

20 Hacemos referencia a: Historia de la Sexualidad/1.voluntad de saber.México: Siglo XXI, 1989.

policía del sexo como producción unívoca señalado anteriormente.

El cuerpo editado nos señala los rastros de la producción de discursividad socio-histórica sobre cuerpo que aun afecta, produce y reproduce efectos en nuestra sociedad. De esta manera se puede trabajar en la descentración de la noción de cuerpo, abriéndola al proceso, a lo vital y a la dimensión poética.

7. Algunas reflexiones al respecto.

En un marco aprendido y naturalizado en el abordaje de la imagen en movimiento, identificamos "cuerpo" en lo que se excluye de él en la captura del movimiento en el propio proceso. Se excluye lo integrado para capturar la unidad homogénea y representativa del cuerpo que evocamos de los mapas anatómicos y que nos forzamos a identificar. Y si logramos su constelación, se produce la mirada tranquilizante que se asocia rápidamente a un estado de experiencia estética.

Pero igualmente, esa unidad es artificio y está señalada dramáticamente. "Cuerpo es cuerpo" (lenguaje y representación). Cuando aparece lo ominoso los límites se borrarían y lo que previmos como cuerpo conocido pero no podemos traducir produce el desplazamiento de nuestra mirada, se desborda la capacidad de constelar el acontecimiento y nos ubicamos en dis - posiciones indecibles; posiciones diversas que nos producen incomodidad. Se podría señalar que los cuerpos editados son liberados en el videodanza de la captura unívoca, ya naturalizada de nuestra interpretación socio-histórica de lo que cuerpo es o debiera ser.

La techné del editor recorta el cuerpo diferentemente a como procedía en la artista Orlan. La artista "dis - ponía" su cuerpo y el editor era el cirujano, pero su fisicalidad y su autoría sostenía la noción de cuerpo y hasta podríamos decir, que se igualaba en su persona, tanto su cuerpo intervenido como su identidad en la institución artística.

Hasta podríamos afirmar que Orlan produce imágenes mediante la techné "quirúrgica" sobre su cuerpo y de esta manera su cuerpo se propuso universal y vindicativo. Mientras que en la videodanza, el cuerpo desaparece como tal, y el emergente es una fragmentación, o en el mejor de los casos, algo inquietante, indecible.

Pero sí se podría identificar un movimiento conceptual semejante al de Bacon, en cuanto a que el cuerpo representado, era la captura ins-

tantánea del cuerpo de la finitud, del proceso, y cuyo efecto es el desmantelamiento de los cuerpos clásicos de la herencia representativa (en aquel caso, de la pintura).

El cuerpo editado mantiene esa interpelación al cuerpo en movimiento clásico de la danza, desgajando el sentido de unidad del cuerpo con la fisicalidad y la identidad del danzarin. En la videodanza ya no importa dónde está ó quién es ese cuerpo; tampoco si hay expresión sentimental o emocional del danzante, hay un recorrido amorfo dado por las tijeras del editor y que está relacionada con la imagen y el sonido que captura y que excede en el abordaje clásico.

Aislar cuerpos en videodanza para intentar diagramar un lenguaje de cuerpos es una tarea vana. Es desarrollar tipologías sobre la presentación de estos cuerpos, para obtener una gama sin sentido de categorías, reforzando la noción de cuerpo de otras cartografías disciplinares. No es por ese lado que se proyecta un camino, porque se desatendería la capacidad productora de diversos sentidos de las fisicalidades editadas en movimiento. Se insiste que es en la capacidad de producir dislocamiento en la mirada donde tiene validez nuestro camino de investigación. Es decir, en la posibilidad de crear otros órdenes de sentido en el mundo de la vida que nos aproxime a la cuestión de la alteridad.

Lo transgresor de la cuestión del videodanza emerge en su producción en el co - encuentro con la cámara y con la edición es decir, a una selección estética discursiva. De este modo, lo que se jerarquiza es la producción experimental, y poco importa el producto final y acabado si se tiene en cuenta la producción infinita mediante la edición.

8.¿Del cuerpo al gesto y de la máquina a la pieza de videodanza?

En "Videodanza: máquina y cuerpo" (Carrera – Pastorino, 2005) se señaló la emergencia de ciertas características de lo corporal y se trató de deconstruirlas para una comprensión profunda de la corporalidad de nuestros tiempos. Esta corporalidad se armó tras la imagen del cuerpo sin órganos (CsO) del imaginario Deleuze y Guattari. En este momento, avanzar sobre aquel sendero significa continuar con la dilucidación sobre lo corporal ensayando preguntas al respecto pero torciéndolo hacia otros territorios metafóricos, el de la fisicalidad. El singular encadenamiento de lo temporal, producto de las operativas

de la edición, expande el sentido en relación a la cuestión del cuerpo y la observación implicada que produce el recorte de la naturaleza (la *physis*).

Se podría ensayar que tras la edición, la actualidad presente del bailarín y su propuesta coreográfica desplegada sobre un suelo también actual, comprende las espacialidades sujetadas al propio ritmo de él y no a un tiempo fuera de la inmanencia productiva del cuerpo. Esta presencia que desafía el “presente” tras el despliegue de sus movimientos, nos sustrae de la experiencia misma del tiempo “cronos” para ligarnos a una temporalidad de ritmos corporales que enganchan nuestra mirada a la espacialidad que sostiene a ese cuerpo bailarín. En este modo particular de actualidad intempestiva, nuestra mirada es arrebatada del lugar donde se encuentra para producir el encuentro con aquello que se despliega ante y por nosotros; y que a su vez nos transforma, nos modifica, nos produce otro.

En este quedarnos anclados, con y por la mirada; aparece el movimiento como categoría que produce la comprensibilidad de la tarea en la que estamos “comprometidos”. Metidos, en el sentido del “meterse”- como acto reflexivo- entre la cuestión de la videodanza y lo corporal; entre lo temporal, lo corporal y lo espacial. En este compromiso el emergente no es la categoría de sujeto, sino la observación de la implicación en el mismo proceso del devenir sujeto y humano, inscripto en la cultura.

Lo corporal en este sentido, es movimiento, porque lo leemos así. No leemos fragmentos corporales dispuestos en ritmos. Inscriptos en esta cultura, logramos armar fácilmente lo que es un cuerpo-en-movimiento.

El disloque ocurre al estar frente al ó la “videodanza”. A la pieza de videodanza. Pieza, pedazo, de un cuerpo recortado que insiste y persiste en nuestras apercepciones a través de gestualidades. Rastros de rastros corporales en movimiento que se podrían definir provisoriamente como temporalidades y espacialidades íntimamente asociadas.

Esta definición provisoria hace consonancia con lo que Villagrán y Giménez (1995) plantearan bajo el nombre de “síndrome aleph” inspirados en el famoso cuento de Borges:

“El Aleph, al concentrar en un mismo punto la totalidad del mundo, se convierte en el ojo de dios, que nos revela en directo o diferido,

vía satélite mediante, los secretos del insondable universo. Así como el aleph, la televisión es la muerte de toda metafísica, experiencia mística para profanos donde, en la inmanencia de las imágenes, implosionan todos los sentidos trascendentes. Después de la muerte de dios, el síndrome Aleph".²¹

La hipótesis provisoria que se añade, es que lo gestual es un nuevo horizonte para plantear la cuestión de lo corporal editado en su fisicalidad pero que al volverse pieza para inscribirse en una historia del arte (de una historia de la videodanza) queda atrapada en el abordaje formal, técnico-tecnológico, y en donde la edición es sólo un aditamento técnico. Es decir, se trata del sentido del gesto fluyendo en la asociación de las temporalidades y espacialidades tras la captura tecnológica que se corre de la cuestión de la máquina para volverse pieza de algo que insiste e igualmente trasciende de modo metafísico.

9.Sobre el sentido de dar sentido.

Retomando lo dicho en la introducción, el sentido de esta reflexión gravita sobre la situación del arte en la Universidad en particular y en nuestra sociedad en general.

El arte, desde un abordaje poético mantiene la potencia de dar cuenta de los modos de producción subjetiva y de dar presencia a lo no dicho, lo que habita el margen, lo no pensado, lo que no es lo mismo: la alteridad.

Pero mucho más acá de la reflexión sobre la función del arte en la sociedad se puede inaugurar una apertura para su dilucidación, que, sin producir resoluciones inmediatas para el beneficio de la sociedad según una lógica utilitaria, logra abrir visibilidad en el mundo de la vida.

En el mundo actual, donde se produce una visión homogénea, mundial y global sobre las problemáticas de la sociedad, y se construyen a estos efectos, agendas para la resolución, los indicadores estadísticos se transforman en falsos corpus disciplinares, reforzando el olvido del ser.

21 Pág. 37. La estética de la oscuridad.

Este olvido radica en la indiferencia intencional de la alteridad y uno de los efectos en el territorio artístico parece ser el olvido de lo que puede (como potencia) dar la producción artística; sus beneficios para el mundo de la vida; aún en lo inabarcable de su comprensibilidad y complejidad. Indiferencia también hacia sus importantes efectos socio-simbólicos.

Las acciones desplegadas en los ámbitos políticos y sociales no son ingenuas; tras la asunción de la sospecha nos podríamos preguntar ¿Dónde se produce este olvido? ¿Cómo son los mecanismos por los que reproducimos esta inquietante indiferencia sobre la alteridad? ¿y cómo son los que excluyen el territorio artístico como lugar de la investigación universitaria? Pero también, convocando al compromiso vital del arte nos podríamos preguntar ¿dónde los poetas? ¿Cómo son los modos en que circulan, se promueven, tejen estrategias y producen efectos, las discursividades artísticas performadoras de mundos? Y ¿qué objeto persiguen actualmente?.

Bibliografía.

- Bajtin, M. Estética de la creación verbal. Bs. As.: S.XXI, 2005.
- Baudrillard, J. Cultura y simulacro. Barcelona: Cairos, 1993.
- Butler, J. Cuerpos que importan. Bs.As.: Paidos, 2002.
- Carrera, D y Pastorino, M. Videodanza: cuerpo y máquina. Montevideo: FIVU, 2005.
- Chastel, A. El gesto en el arte. Madrid: Siruela, 2003.
- Deleuze, G y Guattari, F. Mil mesetas. Valencia: Pretexto, 1988.
- Derrida, J y Stiegler, B. Ecografías de la televisión. Entrevistas filmadas. Bs.As.:Eudeba, 1998.
- Derrida, J. Cómo no hablar. Y otros textos. Proyecto A Barcelona: Ediciones, 1997.
- Eisner, L. H. La pantalla demoníaca. Madrid: Cátedra, 1996.
- Femenias, M. L. Judith Butler: Introducción a su lectura. Bs. As.: Catálogo, 2003.
- Foucault, M. Historia de la Sexualidad/1.voluntad de saber. México: Siglo XXI, 1989.
- Foucault, M. Tecnologías del yo. Barcelona: Paidos, 1990.
- Gadamer, G. Verdad y método. Salamanca: Sígueme, 1977.
- Giménez, F y Villagrán, A. Estética de la oscuridad. Postmodernidad, periferia y Mass media en la cultura de los 90. Montevideo: Trazas, 1995.
- Guasch, A. M. El arte último del siglo XX. del posminimalismo a lo multicultural. Madrid: Alianza, 2000.
- Heidegger, M. El origen de la obra de arte. Bs. As.: Losada, 1960.
- Heidegger, M. Interpretaciones sobre la poesía de Holderlin. Barcelona: Ariel, 1983.
- Langer, S. Los problemas del arte. Bs. As.: Ed. Infinito, 1966.
- Ministere des Affaires etrangeres et europeenes. Paisajes choréographiques contemporains. Paris: Imprimerier Ferreol, septembre 2007.
- Oliveras, E. Estética. La cuestión del arte. Bs. As.:Ariel, 2004.
- Pérez Jiménez, J.C. La imagen múltiple. De la televisión a la realidad virtual. Madrid: Julio Ollero Ed. SA, 1995.
- Presas, M. Del ser a la palabra. Ensayos sobre estética, fenomenología y hermenéutica. Bs.As.:Biblos, 2009.
- Ricoeur, P. Freud: una interpretación de la cultura. México: S.XXI, 1970.
- Ricoeur, P. Historia y narratividad. México: Paidos, 1999.
- VV.AA. Videoculturas de fin de siglo. Madrid: Cátedra, 1990.

Diego Carrera

Licenciado en Artes Plásticas y Visuales por el IENBA de la Universidad de la República.

Director del Festival Internacional de Videodanza del Uruguay.
Profesor Adjunto de la Sección Video del Instituto "Escuela nacional de Bellas Artes".

Coordinador el Grupo de Estudio e Investigación "Cuerpo y Tecnología".

Desde 1999 está vinculados a proyectos de danza y video, ha trabajado en diseño audiovisual para piezas y espectáculos de danza.

Ha realizado más de una treintena de piezas en video en los géneros de documental, video-clip y videoarte. Desde 2005 ha dictado cursos de video_danza, danza y tecnología, video y fotografía digital a nivel de posgrado.

INSUMOS PARA UNA VERTEBRALIDAD EN ANÁLISIS DE VIDEO_DANZA

Indudablemente, ninguno más seguro entre los resultados de la estética que el que nos enseña a distinguir en la esfera de lo relativo, lo bueno y lo verdadero, de lo hermoso, y aceptar la posibilidad de una belleza del mal y del error.

José Enrique Rodó - Ariel

Introducción

Desde las primeras experiencias de los hermanos Lumière y el Kinetoscopio de Edison, entendidas como la fotografía en movimiento, ya existen registros de danza para una cámara. Estos ensayos consistían en registros de un movimiento con cámara fija, un registro en el cual la significación estaba dada exclusivamente por la interpretación de una coreografía y en general de un simple movimiento de pocos segundos. La cámara oficiaba de espectador teatral con un punto de vista fijo captado por una lente de foco largo.

"¿El cinematógrafo nació como collage divergente de una cabeza de Meliès en un cuerpo de Lumière? Para cumplir con este destino contrariado, en este ser abiertamente bastardo se anudan y se combaten sin jamás excluirse eternamente, la energía del espectáculo y la tensión de la escritura por la vía de la atracción de feria, el telón pintado, el índice apuntando, la pantomima, la marca energética, la foto-coreografía, el reloj a manivela, la óptica geométrica, el teatro de sombras, la cinta perforada, la gimnasia, la disolución de huellas, la producción de espirales, curvas y volutas, sin olvidar el fusil para condensar el tiempo de E. J. Marey... Gran fárrago de sueños solo comprensibles en los orígenes del cine."¹

Paralelamente, en la competencia por desarrollar el kinetoscope (y en lo que tiene que ver con la danza) Thomas Edison registró a Jese

1 Comolli, Filmar para Ver, pag. 65

Cameron, Anebelle, a la Princesa Rajah y a Ruth Dennis. Pero siempre desde el punto de vista del espectador de teatro. Una nota sobre la primera exhibición – el 23 de abril de 1896 – de la versión de proyección de Edison de un kinetoscopio llamado Vitascope² menciona a *"las hermanas Leigh en su danza del paraguas. El efecto era el mismo como si las muchachas estuvieran en el palco escénico; todas sus sonrisas, saltos y giros eran vistos". Edison filmó danzas muy sencillas, aunque mecánicas y repetitivas, convenientes para el formato circular de los antiguos cines, donde, para el asombro del público, la foto se movía y se podía ver repetidamente otra vez.*³

El video_danza (o en la nomenclatura inglesa screendance o dance for screen⁴ que amplía el término), puede buscar entonces sus antecedentes a fines del siglo XIX, seguido por el Ballet Mecánico de Léger, el Ballet Triádico de Schlemmer, las experiencias del Dada y el Surrealismo, la incansable Martha Graham hasta llegar a la pionera Maya Deren, quien concibió coreografías a ser relatadas directamente para el cine. Llegaron entonces las comedias musicales llevadas al cine, hasta que en los 60 los happening y el arte de acción dieron un nuevo cuestionamiento al cuerpo en movimiento. La sociedad Paik - Cunningham – Cage dio un nuevo rumbo a la puesta en escena de danza y tecnología. Pero es la Danza Contemporánea la que expande las fronteras del cuerpo devenida en video_danza.

La Danza Contemporánea en la Universidad

Una de las características de la Danza Contemporánea actual es su permanente evolución, no solo en sí misma, sino por su capacidad vinculante con otras artes (teatro, video, música y nuevas tecnologías en general). Sin embargo los paradigmas utilizados para su análisis no han sido del todo profundizados. El presente texto se enuncia a punto de partida de la ya insoslayable inclusión de la danza en el sistema académico. Inclusión muy dispar en nuestra región.⁵

En los últimos años se produjo un incremento del interés de los jóvenes por este arte, lo que implicó que surgieran en todos los países de Latinoamérica, una cantidad importante de talleres e institutos dedi-

2 La nota de referencia fue publicada por el New York Dramatic Mirror, vol. 35, n°. 905 (2 de mayo de 1896).

3 Brooks, Virginia Dança em foco Volume 1, Dança e tecnologia, Ed. Instituto telemar, Rio de Janeiro, 2006.

4 En español danza para la pantalla.

5 Defino región a Chile, Argentina, Uruguay, Brasil y Paraguay. No porque esto no suceda en el resto de Latinoamérica, sino porque a fines prácticos mi investigación está centrada mayoritariamente en estos países.

cados al tema. Varios bailarines y coreógrafos, en general formados en el exterior, se volcaron a la docencia. Sin embargo este tipo de enseñanza, que reconozco fundamental para la difusión de la danza, busca muchas veces adiestrar en técnicas del movimiento pero no contempla la formación integral de los creadores. Donde la estética, el análisis, la investigación y todos sus problemas derivados no se consideran materia de estudio.

Se ha vuelto entonces necesario crear carreras universitarias en danza, cuyo objetivo sea la formación integral de un artista capaz de desarrollarse en todos los temas vinculados al cuerpo en movimiento: psicología del movimiento, estética y semiótica de la danza, anatomía, fisiología, cinesiología, estructuras rítmicas y sonoras, improvisación, expresión corporal, análisis, percepción musical, temporalidad, formulación de proyectos, danza y multimedia, etc. Tanto Brasil como Argentina, y en gran medida Chile han desarrollado en el ámbito público y privado carreras universitarias de danza. Uruguay se encuentra al final del lote, con una licenciatura en trámite de aprobación pero que aún no tiene una financiación. Al otro lado de la línea existe la Universidad de Tucumán, que cuenta con más de cuarenta años de trabajo en el tema.

El espíritu crítico

Con este panorama resulta más que fundamental comenzar a investigar en métodos de análisis en video_danza. La formación universitaria en danza debería proveer al estudiante de elementos conceptuales que vayan desarrollando un espíritu crítico capaz de cuestionar su propio devenir creativo, donde la reflexión vaya de la mano con el hacer.

La creación en video_danza ha sido abordada desde el punto de vista de bailarines, coreógrafos, videastas, cineastas, artistas multimedia y otros más. Sin embargo su posterior reflexión ¿desde donde se aborda? No se conoce un corpus que la abarque. Ha sido vista y revisada por la crítica, pero en general haciendo uso de paradigmas que vienen de lo coreográfico o de lo meramente técnico inherente a la danza.

Aquí podemos objetar en el entendido que la video_danza no consiste en el mero registro de una coreografía. *“La danza para la cámara recubre los cuerpos enfermos, en algunos casos reinventándolos y re-corporeizándolos, objetivándolos o re-materializándolos (para invertir el término de Lippart) en el proceso. La documentación de danza, que registra una coreografía tal como resulta de una ejecución en vivo, está sometida a las varianzas de esa ejecución. La coreografía plasmada por la cámara difícilmente es la que el coreógrafo siente como la versión definitiva. En cambio la danza creada especialmente para la cámara no está verdaderamente fija como una performance en vivo; está siempre en el proceso de transformarse.”*⁶

La intervención de la tecnología en la danza, no resulta ser un paso más, o el agregado de un artilugio que algunos puristas desprecian. *“Que la máquina-cine fabrique para nuestro uso otra percepción del espacio y del tiempo que aquella(s) que ponemos en juego en otras experiencias sensibles, infiere una suerte de poder “no humano” o “extra-humano” de la máquina cinematográfica. Poder que como el de toda máquina es a la vez deseado y temido por quienes mantienen relación con él.”*⁷ Sin embargo la danza con mediación tecnológica, deviene de la normal relación del cuerpo con el ambiente cultural. La tecnología forma parte de la cultura, y esta modifica al cuerpo, tanto como el cuerpo interviene para modificar la interfase cuerpo – máquina.⁸

Por tanto intentar analizar video_danza a punto de partida de una creación coreográfica omitiría elementos.

Lo que seguidamente se propone es enfrentarse al acto creativo a punto de partida del lenguaje que ha sido utilizado para su concepción, en este caso el video.

Dos casos

Como docente de video muchas veces en el pasado tuve que enfrentarme a estudiantes que decían yo voy a trabajar en digital, o voy a usar tal cámara que es la mejor... y sin embargo cuando los cuestionaba sobre la idea que querían llevar al video y por qué no podían

6 Ver Rosenberg en Apreciaciones sobre la danza para la cámara y manifiesto. Dança em foco Volume 1.

7 Cuadernos de Cine. Colección dirigida por Eduardo A. Russo, Ediciones Simurg, Buenos Aires, 2002.

8 Ponencia Máquina y Cuerpo por Magalí Pastorino y Diego Carrera. <http://www.danzaballet.com/modules.php?name=News&file=article&sid=2017> http://www.danzaeinterfacechile.com/index.php?option=com_content&task=view&id=30&Itemid=36

expresarlo con tanta seguridad. Cambiar este concepto y demostrar que una buena idea puede contra cualquier tecnología no siempre es fácil de comprender por parte de los estudiantes que dan sus primeros pasos, en esos casos suelo desafiarlos a utilizar mi vieja VHS M5000.

Basado en estas experiencias elegí dos videos muy distintos entre sí, pero que considero tienen en común la economía de medios pero con una idea muy buena. Por un lado el video_danza *Fora de Campo* de Cláudia Müller y Valeria Valenzuela y por otro *Pieza para Rostro y Espalda* de Alejandra Ceriani, ambas piezas del 2007

Sobre el primero las autoras dicen que *Fora de Campo* "*parte de la experiencia de entregar danza contemporánea en lugares donde no es esperada, buscando espacios desapercibidos, brechas en la cotidianidad. La video-danza propone una reconstrucción de este acontecimiento a través de la mirada de quienes lo vivenciaron, internándose en lo que perdura en cada uno después del paso de ese cuerpo en movimiento. El rescate del punto de vista del observador torna presente a la obra, que permanece fuera de campo.*"⁹ Se trata de un acercamiento al video_danza que podríamos llamar documental, porque narra el trabajo de un delivery de danza a través de quienes lo reciben.

El segundo no tiene un carácter narrativo sino que muy por el contrario está más bien apoyado en su carácter plástico. Con una economía de recursos consistente en una cámara web, un PC y una lamparilla doméstica. Sobre el proyecto Ceriani dice que *Webcamdanza* indaga sobre la relación entre cuerpo y dispositivo a través de la creación de "piezas audiovisuales" dentro del género video danza, componiendo lo que podría denominar como: una coreografía del gesto digital. Esta exploración digital permite documentar el cuerpo real y transformarlo frente a las posibilidades técnicas de registro de la cámara Web y el software de edición.¹⁰

La idea es intentar organizar el mismo concepto de análisis para dos obras muy diferentes.

9 Texto que acompaña al DVD *Fora de Campo*, Müller, Valenzuela. Producido por Rumos Itaú Cultural Dança 2006/2007

10 Lic. Alejandra Ceriani

EJEMPLO 1

Fora de Campo

Ficha técnica

Idea, producción y dirección : Cláudia Müller y Valeria Valenzuela

Dirección de fotografía: Phillipe Guinet

Edición: Valeria Valenzuela

Sonido directo: Pedro Rodrigues

Duración: 6:30 min.

Fecha: Rio de Janeiro 2007.

Aspectos preliminares

Como presentación y breve descripción, decir que el video aborda la idea de un delivery de danza, donde el cliente llama para enviar una coreografía como obsequio a otra persona. Sin embargo nunca vemos al cliente ni a la persona que lleva la coreografía mientras la ejecuta. Es decir, el video intenta transmitirnos una acción que siempre está fuera de campo.¹¹

Este video es muy interesante en su manejo formal porque podemos leerlo a través de varios planos simultáneamente, como un metalenguaje. Es preciso aclarar que el concepto de por sí ya tiene varios planos de creación, porque este proyecto se inició con una obra, una puesta en escena diferente al video.¹² Sin embargo, lo que aquí me preocupa y voy a tomar en cuenta es solamente el producto video, esto es importante porque algunos aspectos se explican desde la obra o performance pero no son revelados en el video, aquí será tenida en cuenta exclusivamente la información que el video presenta.

Un primer plano sería documental, que cuenta los recorridos en sí y las entrevistas. Otro podría ser el plano del concepto o forma de representación, desde el artilugio del fuera de campo mostrar una acción coreográfica que no se ve. Finalmente el plano plástico, las au-

11 El concepto de fuera de campo es propio del cine y la fotografía, aunque podríamos aplicarlo a cualquier tipo de imagen. El paradigma clásico de representación busca convencer al espectador de la no existencia del artificio. En el cuadro de video vemos un recorte, un rectángulo que deja parte de esa realidad fuera de la vista. Sin embargo el fuera de campo puede hacerse explícito cuando el personaje señala, mira o dialoga con alguien que está fuera del encuadre.

12 El concepto que manejo de puesta en escena es el de Comolli; un tercer plano del cine que hace posible su significación a través de un tercero que modifica la obra en tanto espectador.

toras tratan de mostrar imágenes que visten con cierto descuido, con una cámara en mano, inquieta, en general utilizan la luz disponible. Sin embargo en una mirada más atenta es fácil descubrir como nada está puesto al azar, ese descuido es una opción estética muy medida, donde todo confluye en un plano emotivo.

Desarrollo

El video comienza abruptamente y lo hace con una incógnita ¿qué están viendo? Siete rostros en primer plano, se ven uno a la vez durante tiempo variables de tres a seis segundos, están atentamente mirando algo, no sabemos qué es. Lo importante de este comienzo es que ya plantea (o nos adelanta) todos los planos de lectura que mencioné antes, todas las reglas de juego para entender el video están en estos segundos iniciales. (fig. 1)

- el documento: alguien como cualquiera de nosotros observa algo.
- el fuera de campo: sabemos que alguien fuera del encuadre de la cámara se está moviendo, esto lo determina el vaivén de la cara de los personajes siguiendo al (oculto) performer, más el sonido del movimiento y la reaspiración de quien ejecuta.
- el plano emotivo: las caras son de asombro y a veces de cierta emoción.



© C. Müller - V. Valenzuela

Figura 1

Es posible asegurar que lo coreográfico existe, está en los ojos de estas personas. En relación a lo que definimos como aparente descuido aquí también queda evidente. Mientras que las imágenes son muy despojadas visualmente, fueron meticulosamente elegidos primeros y primerísimo planos y los rostros están intercalados en un concepto que podría denominarse fuera de campo central. Es decir el primer rostro

mira algo que sucede a la derecha, el segundo mira hacia la izquierda, el tercero a la derecha y así sucesivamente hasta que el séptimo hace un recorrido de izquierda a derecha, este recurso en apariencia simple (como en todo el video) genera en el espectador una atención especial sobre quien ejecuta la danza, que no lo vemos, pero está en el centro de la imagen perceptiva.

Siguen los títulos, (de nuevo movimiento) que ofician de separador al cuerpo del video. Movimiento desde un tren, del tren y del performer subiendo siempre con el criterio de edición de movimientos cruzados izquierda/derecha/izquierda. De hecho todas las imágenes implican movimiento de una u otra manera, todo transcurre, nada es estático. Hago constantemente estas apreciaciones desde lo formal a fin de explicitar lo dicho antes, en una forma simple se esconde algo complejamente concebido.

Ya se puede decir que el performer es una bailarina, la vemos en el tren. Vemos fugazmente su traslado pero nunca la danza.

Se produce el diálogo con el primer personaje que recibe la entrega. Las autoras avanzan sobre su tema siempre con rupturas visuales que hacen que la pieza funcione en su totalidad. En este caso sabemos que alguien viene a entregar algo pero no tiene nada entre sus manos.



© C. Müller - V. Valenzuela

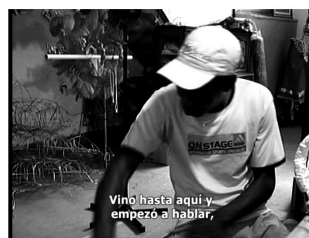
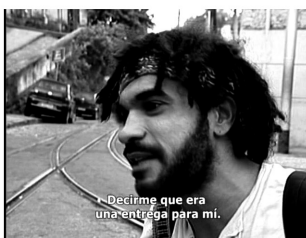


Figura 2

Aquí comienza la esencia del video, personas describiendo la llegada y presencia de la bailarina: *"esa capacidad de venir y decirme que era una entrega para mi...vino hasta ahí y empezó a hablar..."* (fig. 2). A través de la descripción verbal y muchas veces física, cada personaje va colocando progresivamente en nuestra imaginación los movimientos. Los personajes no tienen (o al menos es lo que dejan ver) un contacto habitual con la danza, eso hace que la descripción sea más

rica en movimientos para representarla. Poco a poco las autoras van agregando comentarios o gestos que más allá de describir la coreografía involucran los sentimientos y emociones de quienes reciben. Estas secuencias son cerradas por imágenes de la bailarina transportándose, mientras viaja por distintos paisajes se escucha en off (otra vez el fuera de campo esta vez en el sonido) una de las llamadas para solicitar el servicio. La estructura vuelve a comenzar: la bailarina yendo a una entrega (siempre con encuadres parciales de partes del cuerpo), los personajes observando en silencio con el sonido de movimientos de baile y la descripción, se podría decir que los personajes danzan sus descripciones. (fig. 3)



© C.Müller - V.Valenzuela



Figura 3

El nudo es desatado, a partir del tercer cuarto del video, el rompecabezas que hemos armado en nuestra mente se cierra. Mediante una edición ya no fragmentada como al comienzo, sino más lineal (temporalmente hablando) vemos de frente a la bailarina llegar hasta un personaje, no la vemos bailar pero si completamos la escena a través del espectador de la misma, luego sigue la interpretación y el relato de cada personaje sobre lo que recibió. Digamos que toda la estructura del video aquí se muestra temporalmente unida. En esta secuencia es recibida por una pianista y luego descrita por ella, con términos que juegan al nivel de un análisis de lo coreográfico ...la poesía está "entre", entre el movimiento y la palabra. Surge algo de lo que no fue dicho que es lo que moviliza... estas palabras, colocadas aquí y no al principio tienen una función muy importante, ofician de bisagra entre lo visto (en nuestro caso lo no visto) a través de explicaciones y la parte de revelación emotiva del video, intercalada con otras personas las palabras finales de la pianista chocan con la reacción del último personaje, la potencian por contraposición entre el análisis y el llanto. De alguna manera, y como se manejó durante toda la edición, las autoras adelantan lo que vendrá.

Para el final, las autoras abren, metafóricamente hablando, esa caja de entrega para nosotros, un personaje se resiste con vergüenza a recibirla y finalmente, a través de la danza se quiebra, cuanta sus emociones y de alguna manera también se reconoce artista/protagonista de ese acto de comunión entre quien baila y quien observa. Toda esta secuencia está siendo permanentemente cortada por la bailarina transportándose por la ciudad. No hay mucho más que significar, las autoras cierran el video con varias descripciones cargadas de movimiento, dejándonos con la frase de un personaje ...¿y eso es una danza?, el video cierra con dos jóvenes alejándose y pasa a los créditos.

A manera de epílogo vuelve al personaje que se resistía a recibir la entrega abrazando a la bailarina. Lo último en desplegarse de todos aquellos planos de interpretación es lo emotivo.

Algunas consideraciones finales. ¿por qué esta pieza es una video_danza? Esencialmente porque la protagonista es la danza en cuanto movimiento. No existe en ningún momento una atención sobre quien la interpreta, sino que de varias maneras los personajes describen la danza.

El manejo en la edición es esencial para el discurso, todos los aspectos formales, plásticos y de relato van increciendo con el video, dándole al relato una estructura fragmentada pero sólida a la vez.

Estructura

El video dura aproximadamente 6:30 min. y consta de cuatro piezas estructurales A, B, C, D.

A – Presentación que incluye introducción y títulos hasta la primera llegada 56 seg.

B – Descripciones de personajes 35 seg.

C – Bailarina viajando 14 seg.

B – Danza y descripciones de personajes 40 seg.

C – Bailarina viajando 16 seg.

B – Descripciones de personajes 30 seg.

D – Los dos casos particulares de la pianista y el último personaje 1:52 min.*

A – Créditos y epílogo, funciona como muna inversión de la A 24 seg.

* la estructura D encierra en sí misma una subestructura A' – B'.

El video es simple y efectivo, la única crítica que me atrevo a realizar tiene que ver con el recibimiento de algunas personas, quizás se nota en pequeñas secuencias que no hay una espontaneidad, quizás por haber realizado la toma dos veces, pero este es un detalle menos que no afecta a la obra.

EJEMPLO 2

Pieza para Rostro y Espalda

Ficha técnica

Realización : Alejandra Ceriani
 Creación banda sonora: Alejandra Ceriani
 Registro webcam y edición: Alejandra Ceriani
 Performance: Alejandra Ceriani
 Duración: 3:50 min.
 Fecha: La Plata 2007.

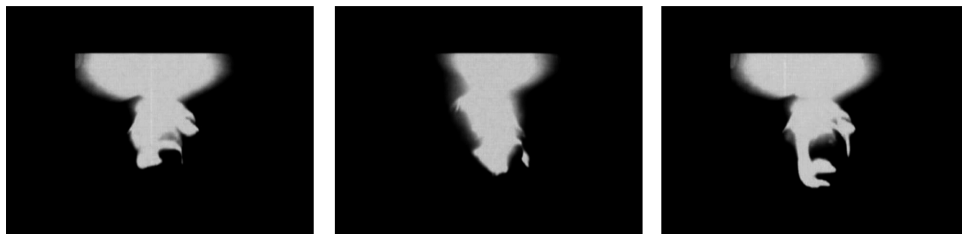
Aspectos preliminares

El video de Alejandra Ceriani forma parte de un proyecto más amplio que incluye la danza, la performance y la instalación además del video. Sin embargo funciona perfectamente como pieza única.

Lo primero que asombra aquí es como la artista utiliza el medio a disposición, apropiándose de los defectos del mismo para utilizarlos como medios expresivos a su favor. Personalmente pude ver su estudio de trabajo, el cual consiste en un pequeño rincón de su casa donde ubica un PC sin exageradas prestaciones, una cámara web y una lámpara doméstica. No existen aquí costosas cámaras, ni cintas, ni focos. Nada más allá de Ceriani y su curiosidad por indagar en el medio. Ella es su propio cameraman y su propia editora.

En cuanto a esos defectos expresivos, el más evidente es el comportamiento de la cámara web que da una imagen pequeña y poco definida, saturando algunos colores y dejando otros por el camino. A su vez si hablamos de danza hablamos de movimiento, y la cámara

web tiene una latencia muy larga, define el movimiento como largas imágenes congeladas, en las que, si la acción toma cierta velocidad, se producen estelas borrosas, rastros de ese movimiento. Esta dificultad es llevada al límite para describir un cuerpo desnudo que se asoma parcialmente de entre las sombras, que a veces es difícil distinguir si es hombre o mujer.



© Alejandra Ceriani

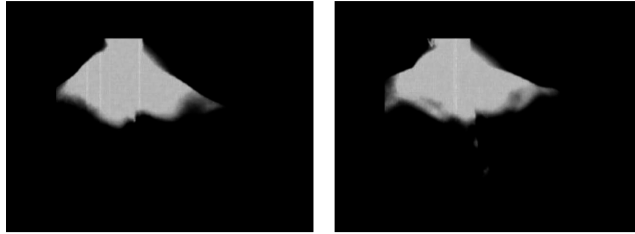
Figura 4

Desarrollo

El video comienza con dos pequeñas secuencias de uno y cinco segundos separadas por un corte a negro. Funcionan como presentación, en la primera solo distinguimos una mancha, algo orgánico que aparece fugazmente, en la segunda secuencia el encuadre es exactamente el mismo y ya podemos inferir que se trata de un personaje.

Aquí la banda sonora tiene una consideración aparte, es la primera referencia que el espectador tiene sobre el personaje: es una mujer, se mezclan cantos, conversaciones distorsionadas y otra cantidad de elementos trash, que podríamos asimilar a percusiones o distintos contactos con un pequeño micrófono. Es importante decir que la banda sonora tiene el mismo enfoque experimental que las imágenes.

Estos primeros segundos nos dan el carácter plástico que va a tener todo el video, nos obliga a tratar de distinguir o adivinar cuerpo donde a veces no lo hay. Podemos ver referencias a una cabeza, lo reafirmamos porque canta, pero a su vez nos presenta la contradicción de ver lo que podría ser el cuello y parte del torso asomando al revés por sobre una cabeza al derecho (fig. 4). Lo que aparenta ser un juego fantasioso resulta ser solamente un reflejo en la parte superior del cuadro, pero nuestra mente lucha por dar comprensión a la mancha. Mientras tanto la banda sonora nos introduce en un ambiente oscuro y profundo, en una suerte de opera negra.

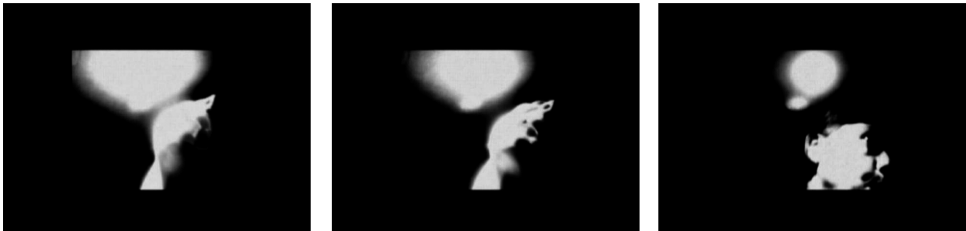


© Alejandra Ceriani

Figura 5

El video avanza y ya podemos leer la espalda, siempre fluctuando entre una imagen totalmente quemada y esa estela o rastro que la latencia desvanece torpemente. La espalda parece adquirir otro ritmo, el video se vuelve más entrecortado y la banda sonora más orgánica (fig. 5). Resulta muy interesante como cada imagen podría componer una pieza única, con cierta distancia se emparentan con las tintas de Egon Schiele. Toda esta parte transcurre entre abruptos cambios de la imagen blanquecina de la espalda a negros absolutos, como instantes separados de movimientos, la sensación es la de un nervioso parpadeo, como si pudiéramos ver/escuchar el pasaje de un órgano a otro. En todo este transcurrir Ceriani usa la manipulación del tiempo, acelerando y deteniendo la imagen, acentuando esa sensación de acumulación de tensión que por su peso es liberada de golpe, por momentos avanza, retrocede y repite, volviendo lo orgánico en digital, una especie de scratch de cuerpo. De alguna manera se podría decir que la artista logra llevar el cuerpo a otro plano, imposible para la danza, logra reformularlo hasta retorcerlo por momentos.

El video vuelve a la imagen del rostro que canta.



© Alejandra Ceriani

Figura 6

Esta vez el planteo del rostro no es de presentar la imagen, sino que la desarrolla. Se ve mucho más claro el reflejo en la parte superior al que aludía al principio (fig. 6). La imagen del rostro ya está completamente definida. La escena del rostro incorpora una variante respecto

a la espalda, se esboza más claramente un comienzo de canción, algo claramente rítmico que se interrumpe. Esto apoya lo que mencioné antes, sonido e imagen siguen una misma línea, se entrecortan, se repiten, en un ascendente a partir del comienzo donde todo es mucho más incomprensible, hasta el final, donde ambos elementos se definen hacia algo reconocible. El video concluye, tan intempestivo como empezó, se nos presenta como un recorte en el tiempo, el extracto de algo que podría ser más extenso o formar parte de algo más.

Concluyo en recalcar lo más destacable del video, una resignificación del cuerpo. Ceriani descompone su propia materia de trabajo para darle nueva forma. En cuanto a lo formal la artista toma de decisión de no llenar la pantalla con la imagen, sino que utiliza un recuadro negro, quizás atendiendo al tamaño original de las imágenes de la cámara web.

Estructura

El video dura aproximadamente 3:50 min. y consta de tres partes bien reconocibles A, B, C, mientras que el audio lo acompaña con una estructura A, B, A, C.

A – Lo que denomino presentación 23 seg.

B – La secuencia de la espalda 2:14 min.

C – La secuencia del rostro 1:11 min.

Mi intención es hacer una análisis de la pieza, pero entrando en el terreno de la crítica creo que el efecto de ralladuras de cine que Ceriani esboza en todo el video no aporta mucho, al menos de la manera que está utilizado, quizás descartando las rayas y dejando solo el efecto polvo o dust pudiera mejorar. De cualquier manera es un detalle mínimo que observo como un desvío profesional como editor.

Conclusiones

No es menester de este texto clausurar ninguna idea sino sumar elementos a partir del lenguaje audiovisual y que a veces un análisis desde una perspectiva de la danza no contempla. Me quedo con la satisfacción de haber elegido dos productos de bajo presupuesto que se han hecho fuertes en los festivales por su idea y capacidad de comunicar, pero sin dejar de lado que una buena idea implica mucho

trabajo y experimentación. Volviendo al ejemplo de mis alumnos, muchas veces llegan pretendiendo realizar su gran proyecto, yo les digo que primero trabajen, que aprendan a razonar a partir de la experimentación y el gran proyecto vendrá solo.

Referencias Bibliográficas

COMOLLI, JEAN LOUIS, *Filmar Para Ver, Escritos de Teoría y Crítica de Cine*. Compilación de Jorge La Ferla, Ed. Simurg, Cátedra La Ferla (UBA), Buenos Aires 2002.

RUSSO, EDUARDO A. *Cuadernos de Cine*. Ediciones Simurg, Buenos Aires, 2002.

AAVV, *Dança em foco Volume 1, Dança e tecnologia*, Ed. Instituto telemar, Rio de Janeiro, 2006.

METZ, CHRISTIAN, *Ensayos Sobre la Significación en el Cine (1964-1968)* Volumen 1. Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona 2002.

METZ, CHRISTIAN, *Ensayos Sobre la Significación en el Cine (1968-1972)* Volumen 2. Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona 2002.

Elisa Pérez Buchelli

Egresada del Plan Piloto de Danza Contemporánea, Escuela Universitaria de Música, Udelar, 2005.

Estudiante avanzada de la Licenciatura en Ciencias Históricas de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Udelar.

Docente de Expresión Corporal y Danza en Bachilleratos artísticos en Educación Secundaria.

Ha realizado cursos regulares anuales, talleres y seminarios de técnica, improvisación y creación en el área de Danza Contemporánea, con diversos docentes nacionales y extranjeros.

Ha profundizado en el área teórica, aprobando los cursos de Teoría General de la Danza (Facultad de Filosofía y Letras-UBA), Estética, Historia del Arte, así como Seminarios de investigación en Estética e Historia del Arte (FHCE, Udelar).

Fue Ayudante de Cátedra de la asignatura Teoría de la Puesta en Escena en la Escuela Municipal de Arte Dramático, en el año 2006.

Ha participado en diversas obras y proyectos de Danza Contemporánea: obras escénicas, performances, intervenciones urbanas, videodanzas.

Participó en "Diálogos" Montevideo 2007 como teórica invitada, RSD-Plataforma MEC.

Ha participado como Ponente en diversos Seminarios y Eventos académicos en el área de Danza. Ha colaborado en distintas publicaciones sobre Teoría de la Danza.

Integrante del Grupo de Estudio e Investigación "Cuerpo y Tecnología", IENBA, Udelar.

Docente invitada en los Cursos "Formas de creación en Videodanza" y "Danza y Educación en la Universidad", de Educación Permanente del IENBA, Udelar, dirigidos por Diego Carrera.

Algunas consideraciones sobre la (re) presentación del cuerpo en movimiento. Un encuentro posible entre la danza y las artes visuales

Elisa Pérez Buchelli

En nuestra contemporaneidad, marcar los límites precisos entre las fronteras disciplinares artísticas resulta problemático. Vivimos en sociedades altamente complejas, y particularmente en el plano cultural, asistimos a un contexto fuertemente relativizante y sistemáticamente cuestionador de los supuestos antes consensuados en diversas áreas de actividad. Si bien las relaciones entre las manifestaciones artísticas han sido cambiantes históricamente (siendo sus configuraciones y agrupaciones a menudo notablemente distintas a la imagen tradicional que de estas podamos tener en función de las nociones más habituales heredadas del siglo XVIII, cuyos vestigios podrían rastrearse aún en algunos momentos del siglo XX); en la actualidad los territorios fronterizos están siendo impulsados, y son incluso celebrados discursivamente por numerosos artistas contemporáneos en tanto posibilitadores de nuevas vías creativas, entre otros aspectos.

El concepto arte y su clasificación se ha configurado de distintas formas en diferentes contextos históricos. Aquí aludo a la notable variación que supone la categoría arte en la antigua Grecia, por ejemplo, en donde las artes implicaban una producción ejecutada de acuerdo a unas ciertas reglas, y conllevaban una habilidad o destreza en el mismo procedimiento. Allí, eran consideradas arte la escultura, la pintura, pero también lo eran otras actividades que hoy clasificaríamos como oficios extra artísticos (en función de lo previamente mencionado), tales como la albañilería, la carpintería, el tejido, entre otras. Asimismo, por señalar un momento decisivo en este desarrollo, la separación entre oficios (a menudo artesanales) y las (renovadas) bellas artes (pintura, escultura, música, danza, poesía; accesoriamente también estaban incluidas la arquitectura y la elocuencia), fue un legado de larga duración del siglo XVIII.¹ Evidentemente estas demarcaciones no

1 TATARKIEWICZ, Wladyslaw, "Historia de seis ideas: arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética", Madrid, Tecnos, 2002, p. 49.

son absolutas, pero no obstante ofrecen la visión general de distintos períodos sobre el fenómeno artístico.

A grandes rasgos, en esta historia de agrupamientos y constituciones entre las formas artísticas, podemos considerar otro gran momento ejemplar a raíz del desarrollo de las vanguardias históricas. Uno de los aspectos más salientes del espíritu de las vanguardias artísticas (de las primeras décadas del siglo XX para las artes visuales) fue su interés por identificar lo específico de cada lenguaje artístico, y más allá de las formas de colaboración, en gran medida las vanguardias aportaron elementos de diferenciación entre las artes. En el caso de la danza, éstas y otras búsquedas afines fueron realizadas más adelante, concretamente a partir de las experimentaciones llevadas a cabo principalmente por Merce Cunningham, en colaboración con John Cage a partir de la década de 1950. Lo que interesa aquí por ahora es que en esta etapa, entre varias otras cosas, se “descubren” los elementos esenciales de la danza, de gran influencia de ahí en adelante, a saber: cuerpo, tiempo, espacio y movimiento; así como las particularidades de su médium expresivo.

Tomando las continuidades de este paradigma artístico de gran influencia, según el cual la danza como arte implica esencial y básicamente la creación de movimiento corporal, es que a primera vista (y a partir de una lectura que a grandes rasgos retoma estos momentos fundamentales) llama la atención nuevas formas de producción materiales y discursivas de algunas obras de relevancia en el campo de la danza contemporánea actual.

De esta forma, y más allá del momento “modernista” en la danza, se destaca en el presente un intento de algunas voces del campo habitual de la danza de realizar un acercamiento al campo (tradicional) de las artes visuales.² En la actualidad, las tendencias de creación europeas en el ámbito de la danza contemporánea, que siguen influyendo directamente las producciones latinoamericanas, impulsan en general una nueva clave de acceso para la producción artística, extensible en buena medida al campo teatral: la enunciación espectacular a través de la creación de imágenes corporales³, próximas a los códigos de las artes visuales, y ya no tanto en la construcción del cuerpo en movimiento, como lo fuera tradicionalmente para la danza.

2 SÁNCHEZ, José A.; CONDE-SALAZAR, Jaime, “Cuerpos sobre blanco”, Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2003, p. 9.

3 SIEGMUND, Gerald, “El problema de la identidad en la danza contemporánea: del arte de la imitación al arte de acción”, en: SÁNCHEZ, José A.; CONDE-SALAZAR, Jaime, Op. cit, p. 58.

Las artes escénicas siempre han considerado que la plástica y demás artes visuales ofrecían aportes sustanciales para la creación escénica. Sin embargo, algunas líneas de la danza y el teatro contemporáneos han radicalizado esa conexión hasta hacerla, en algunos casos, predominante, tanto a través del uso del espacio, de la configuración de la escenografía, vestuario, objetos, del tratamiento del propio cuerpo del artista (generando un cuerpo esencialmente visual), o constituyendo el intertexto de una puesta en escena.⁴

Si bien considero que las obras artísticas en general, y las escénicas en particular no dependen en la actualidad (al menos desde las vanguardias artísticas en adelante) de un solo género, o por lo menos no uno “puro”, sino que presentan hibridaciones, cruces y mixturas; no obstante entiendo que las mismas se insertan en un determinado campo, el artístico⁵, o framework⁶ específico, según el cual son percibidas como artísticas, constituyendo la historicidad de construcción del mismo un elemento fundamental para su ubicación en tanto arte. Toda producción artística dialoga con los elementos propios de su campo, autónoma e históricamente constituido, en el entendido de que los acontecimientos en el arte se dan dentro de cierta lógica específica de su historicidad.⁷

En este panorama, las interrelaciones entre los lenguajes artísticos resultan cuestiones pertinentes en el estado actual de la reflexión sobre los fenómenos artísticos, y constituyen un tema importante para los estudios universitarios. Ubicándonos en la lógica del campo de la danza, en este artículo abordaré este problema relacional, especialmente

4 SAGASETA, Julia Elena (Comp.), “Teatro y artes”, Cuadernos de Teatro N°12, Bs. As., Cuadernos del Instituto de Artes del Espectáculo, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires, 1998.

5 Para Bourdieu, el principio de las acciones que se producen en los campos en general (y en el campo artístico en particular), no obedecen a cálculos cínicos, ni a la búsqueda consciente de la maximización del beneficio específico, sino a una relación inconsciente entre un *habitus* y un campo: “El *habitus*, sistema de disposiciones adquiridas por aprendizaje implícito o explícito que funciona como un sistema de esquemas generativos, es generador de estrategias que pueden ser objetivamente conformes con los intereses objetivos de sus autores sin haber sido expresamente concebidas con este fin. Hay que emprender toda una reeducación para escapar a la alternativa del finalismo ingenuo [...] Cuando las personas no tienen más que dejar actuar a su *habitus* para obedecer a la necesidad immanente del campo y satisfacer las exigencias en él inscritas [...] no tienen, en absoluto, conciencia de sacrificarse a un deber y mucho menos de buscar la maximización del beneficio (específico)”. BOURDIEU, Pierre, “Algunas propiedades de los campos” (1976), en: BOURDIEU, Pierre, “Cuestiones de Sociología”, Madrid, Istmo, 1999, pp. 118-119.

6 (creación de un objeto utilizando un medio expresivo); que implica su presentación ante un público del mundo del arte; y la inserción de estas condiciones dentro de un campo cultural (cultural domain) específico e históricamente desarrollado: “I have stressed the historical dimension of the artist and the public’s role -what they have learned from the past”. DICKIE, George, “The Arte Circle: A Theory of Art”, New York, Haven Publications, 1984, p. 67.

7 Esta postura teórica puede rastrearse, aunque de manera muy incipiente (sin profundización por parte del autor -debido a que no era su propósito central-), en el temprano trabajo de Walter Benjamin “La obra de arte en la época de reproductibilidad técnica” (1936), a partir de su ubicación de la obra de arte en el “contexto de la tradición”. Posteriormente la idea de un cierto contexto necesario para el arte es planteado por Danto, en su texto “The Artworld” (1964), del cual se sirve Dickie para desarrollar sus planteos; y coincide a grandes rasgos en este punto con el abordaje sociológico del arte de Bourdieu. Es interesante destacar que si bien el requerimiento de un marco o contexto es un componente imprescindible para los desarrollos de la teoría institucionalista del arte (vinculada a Danto y a Dickie principalmente), este aspecto no ha sido desarrollado exhaustivamente por sus exponentes.

con respecto a los contactos entre la danza y las artes visuales, analizando las manifestaciones del videodanza como producto artístico que mixtura los abordajes de ambas áreas creando un medio artístico novedoso.

Relaciones entre danza y artes visuales

La danza, de manera análoga al teatro y al cine, es una forma artística eminentemente colaborativa. En este sentido, los coreógrafos históricamente han trabajado en colaboración con músicos, escenógrafos, iluminadores, fotógrafos, y demás artistas⁸. Sin embargo, la novedad presente radica en la constatación del renovado interés de aproximación de las producciones dancísticas, en este caso a terrenos vinculados a las artes visuales. Desde el campo de la danza se apela discursiva y escénicamente a la creación más puramente visual. Con la frase “cuerpos sobre blanco”, José Sánchez alude a esta tendencia adoptada por varios creadores contemporáneos, no sólo de exhibir sus obras en espacios museísticos (ya que esto en realidad se viene trabajando desde hace varias décadas), sino particularmente de buscar nuevas formas de presentación y relación con el público, más afines al de las artes visuales que al tradicional de las artes escénicas: ““Cuerpos sobre blanco” hace [...] referencia a la tentativa de elaborar discursos, de proponer conceptos: los cuerpos encarnan los códigos y proponen sobre la superficie / el espacio blanco una escritura visual, necesariamente efímera y performativa”.⁹

Esto es especialmente llamativo en principio, pensando históricamente, en relación a la larga historia que ha transitado la danza en la búsqueda de su autonomía (vanguardia modernista, cuyos más fuertes impulsores fueron, por su parte, Cunningham y Balanchine), si es que optamos por ver estos sucesos como un desarrollo en la dirección de la autonomía. Pero, por el contrario, esta apelación de la danza a las artes visuales puede interpretarse no obstante como una suerte de continuidad respecto a grandes períodos de su historia, en donde ha dialogado con otras artes, tales como la pintura, la música o la literatura, desarrollando relaciones particulares en cada momento.

8 COPELAND, Roger, y otros, “Approaches to Collaboration: Choreographers and Visual Artists”, Mesa redonda, Philoctetes Center, Nueva York, 8 de setiembre de 2007.

9 SÁNCHEZ, José A., “Cuerpos sobre blanco”, Op. cit, pp. 9-13.

Uno de los aportes teóricos más tempranos que abordan el tema de la danza más o menos “específicamente” aunque en directa relación con la pintura, lo encontramos en el siglo XVIII a través de la obra escrita de Jean Georges Noverre (1727-1810) “Lettres sur la Danse y les Ballets”¹⁰, aparecida hacia 1760 en el ámbito cortesano francés. Si bien este texto consiste en una aproximación prescriptiva acerca de lo que la danza debe ser en cuanto arte, de acuerdo a las ideas del coreógrafo (en este caso, al hablar de danza se alude exclusivamente al ballet), sus argumentos se desarrollan a partir de una ubicación de la danza como arte mimético, que de manera análoga a las demás artes, de acuerdo al esquema plantado por Aristóteles¹¹, no deben ser sino una copia fiel de la naturaleza. Asimismo, la composición escénica dancística debía basarse para Noverre en los componentes ineludibles de la tragedia. En sus propias palabras: “Como los ballets son representaciones, deben reunir las partes del drama. La mayoría de los temas que se tratan en la danza carecen de sentido [sic] y no ofrecen sino un cúmulo confuso de escenas [...] Todo tema de ballet debe tener su exposición, su nudo y su desenlace. El éxito de esta clase de espectáculo depende en gran parte de la buena elección de los temas y de su distribución”.¹²

Para optimizar este requisito de toda forma artística, como lo fuera paradigmáticamente desde la Antigüedad (el arte como mimesis), Noverre plantea la necesidad de que la danza imite a la pintura, considerando a ésta última como la forma mimética más perfecta.¹³ Según Noverre, “Un ballet es un cuadro: la escena es la tela; los movimientos mecánicos de los figurantes los colores; su fisonomía [...] el pincel; y el conjunto y la vivacidad de las escenas, la elección de la música, la decoración y la ropa son el colorido; el compositor, en fin, es el pintor”.¹⁴

Este recurso, por así decirlo, de subordinación de una forma artística “menor”, la danza, a otra “mayor”, la pintura, estaba en gran medida generalizado en la época, y alcanza a la danza a partir de la relectura renacentista-moderna de los textos clásicos; es decir, en función de su

10 NOVERRE, Jean Georges, “Cartas sobre la Danza”, Bs. As., Editorial Anaquel, 1945.

11 Aristóteles aborda en su obra “Poética” las particularidades de las composiciones dramáticas. Si bien se refiere principalmente a las formas productivas “que imitan con el lenguaje”, tales como: tragedia, epopeya, comedia, ditrambo, etcétera; sus consideraciones son extensibles a las demás artes. El filósofo no aborda la danza sino muy tangencialmente, aunque sus menciones en este y otros aspectos han funcionado como paradigma artístico de profunda influencia para la posteridad por al menos unos 2000 años de historia: “[...] el arte de los danzantes imita con el ritmo, sin armonía (éstos, en efecto, mediante ritmos convertidos en figuras, imitan caracteres, pasiones y acciones)”. ARISTÓTELES, “Poética”, Madrid, Gredos, 1974.

12 NOVERRE, Op. cit, p. 22.

13 “Sería necesario que los maestros de baile consultasen los cuadros de los grandes pintores; este examen los acercaría a la naturaleza, indudablemente [...]”. Ibidem, p. 16.

14 Ibidem, p. 15.

enraizamiento con la tradición del viejo lema horaciano que versaba: “ut pictura poesis” (“como la pintura la poesía”). Además, el recurso epistolar que toma la forma de escritura de Noverre en esta obra, coincide (no casualmente) con el de “Ars Poetica” del poeta latino antiguo Horacio. De todos modos, el legado más influyente de Noverre está en el abordaje del problema de la significación en la danza, así como la introducción de la pantomima y el gesto como recursos comunicacionales en la composición dancística.

Otra manifestación destacada en la relación entre la danza y las artes visuales constituyó el trabajo de los Ballets Rusos. Éstos fueron una compañía de danza rusa dirigida por Sergei Diaghilev, que a partir de 1909 produjo gran cantidad de obras que aportaron elementos relativamente innovadores para la época, por sus propuestas estéticas: musicales, coreográficas, escenográficas, en el vestuario, entre otros. Concretamente, con respecto a la composición coreográfica, la compañía plantea en varias obras, pero sobre todo en “Consagración de la primavera” (1913) y “La siesta de un fauno” (1912) –ambas de autoría de Nijinski–, una cierta ruptura con la codificación del ballet clásico o académico, a través de la creación de movimientos relativamente “originales”, en buena medida diferentes al vocabulario preestablecido del ballet tradicional. En la primera de las obras mencionadas se destaca el uso de la posición de los pies en directa oposición al clásico en dehors, la inclusión de un tono muscular relajado, así como el uso (aunque muy moderado) del suelo como superficie “bailable” de la danza. En la segunda, se plantea un diseño “anguloso” del cuerpo, una cierta utilización del torso, y la inclusión de perfiles, aunque todavía en clave pictórica tradicional, es decir, realizando un uso plano del perfil, y no tanto incluyendo su espesor.

En sus producciones, la compañía sintonizó con los valores de la modernidad estética, particularmente a través del trabajo de artistas plásticos vanguardistas, tales como Pablo Picasso, Georges Braque, Henri Matisse, Alexandre Benois, León Bakst, Giorgio de Chirico, entre otros, a través de su colaboración en el diseño de escenografías y vestuarios, ubicándose de este modo la danza en el contexto general de las vanguardias artísticas del siglo XX. Sin embargo, desde el punto de vista de la danza, no podemos hablar aún de un “período modernista” en esta etapa, ya que si bien los Ballets Rusos esbozaron planteos escénicos transformadores, la pregunta por lo específico de la danza como arte no hubo emergido aún.

A su vez, otra de las creaciones ineludibles de la compañía es "Parade"¹⁵ (1917), tanto por sus aportes en cuanto obra colaborativa, al tiempo que debido al planteo de una cierta ruptura con el cubismo, introduciendo algunos aspectos más realistas. Más allá de la importancia de esta obra en la Historia general del arte, es sugestivo apuntar la influencia que este trabajo tuvo para la tradición de la danza "posmoderna" (corriente de profundísima influencia hasta nuestros días, y que ha influido incluso a muchas creaciones contemporáneas uruguayas), con respecto al intercambio de saberes y perspectivas entre los diversos lenguajes artísticos. En palabras de una de las creadoras más emblemáticas del Judson Group, Yvonne Rainer, haciendo referencia a "Parade" y a los Ballets Rusos: "I was struck by the interaction between the various artists involved in different media. [...] the Judson [...] was a very social scene, perhaps comparable to late 19th century, the Diaghilev scene in Paris and before they got to Paris".¹⁶

En su época, Ballet Rusos fue una Compañía muy influyente en Europa, pero al mismo tiempo realizó giras a distintos destinos. Resulta interesante destacar que entre 1913 y 1917 la compañía visitó Montevideo, realizando funciones en el Teatro Solís¹⁷. La actividad artística de la misma terminó en 1929, fecha de fallecimiento de Diaghilev.

Desde otra perspectiva, considerando no tanto las dinámicas colaborativas entre diversos artistas, sino la propia síntesis de elementos visuales-artísticos que plantea; resulta pertinente subrayar los aportes de Loïe Fuller (1862-1928) con respecto a la relación de la danza y otros medios artísticos, además de las posibilidades que brindó al desarrollo del espectáculo dancístico. Fuller, una de las precursoras norteamericanas de la danza moderna histórica, introdujo entre otras cosas, las siguientes dimensiones fundamentales para la historia de la danza: la libertad de movimiento, el formato de "solo", y la inclusión de elementos tecnológicos como parte misma de la creación.¹⁸

Trabajando como artista fundamentalmente en el ámbito parisino a partir de la década de 1890, Fuller provocó la admiración de artistas

15 Obra con libreto de Jean Cocteau, música de Erik Satie, coreografía de Léonide Massine, escenografía y vestuario de Picasso, estrenada el 18 de mayo de 1917 en el Théâtre du Châtelet de París por los Ballets Rusos de Diaghilev.

16 COPELAND, Roger, y otros, Op. cit.

17 Entre las obras presentadas en el Teatro Solís en 1917, constan: "Les Delices du pouvoir", "Thamar", "Las Meninas", "Las Mujeres de buen humor", "El Príncipe Igor", "El Sol de la noche", "Les Papillons", "El Espectro de la rosa", "Sadko", "Cleopatra", "Carnaval" y "Las Silfides", entre otras. Fuente: Centro de Investigación, Documentación y Difusión de las Artes Escénicas (CIDDAE), Teatro Solís, Intendencia Municipal de Montevideo.

18 Su obra paradigmática "Danza serpentina" fue estrenada en el Casino Theater de Nueva York en 1891, inaugurando con de esta forma la articulación escénica de efectos de luz y movimiento.

de otras disciplinas en aquel contexto (desde los pintores postimpresionistas –un devoto Toulouse Lautrec–, pasando por los artistas simbolistas, y los creadores del movimiento Art Nouveau, entre otros), a partir de su práctica de experimentación combinando principalmente sus movimientos (personales, radicalmente distintos a la tradición balletómana) con los efectos de la luz proyectándose sobre su vestuario blanco, creando, según su propio imaginario “[...] algo nuevo, algo compuesto de luz, color, música y danza, más específicamente de luz y danza [...]”.¹⁹

En la actualidad, las aportaciones de Loïe Fuller han sido objeto de relecturas, debido a su trabajo –en gran medida temprano– de interacción entre los lenguajes artísticos, pero especialmente a su producción creativa escénica en términos de imágenes performativas. Su búsqueda en el plano del movimiento estuvo en la creación de imágenes visuales. Sin utilizar esquemas narrativos en sus obras, Fuller construyó su textualidad escénica como creación física de presencias objetivas. Alejándose del paradigma de la proyección de la expresión del bailarín, de las ejecuciones técnicas virtuosas, y aún del requerimiento del trabajo dancístico con cuerpos bellos y entrenados²⁰, aunque aún permaneciendo cercana a la representación mimética de fenómenos naturales; Fuller fue otra de las artistas que aportaron elementos, aunque de manera relativa, al campo de la danza en la dirección de su desarrollo contemporáneo.

Otro momento de intensas relaciones de colaboración entre la danza y las artes visuales, junto con la música, estuvo dado en las producciones realizadas por Cunningham y Cage, que junto a otros artistas, abrieron el campo de posibilidades de creación, al tiempo que realizaron reflexiones y acciones teórico-prácticas radicales acerca del fenómeno artístico. Durante el período comprendido entre 1953 y 1975, son desarrollados los principios directrices que constituyen los elementos centrales de su teoría. Esta etapa de experimentación colectiva fue llevada a cabo en el Black Mountain College (en donde participaron activamente, además, artistas tales como Erik Satie, Robert Rauschenberg, Jasper Johns, Elaine y Willem de Kooning, Mary Outten, David Tudor, entre otros) y que continuaron colaborando en diversos emprendimientos artísticos más allá de 1975, a través del trabajo en la Merce Cunningham Dance Company, emprendimiento que se inicia en esa fecha.

19 FULLER, Loïe, “La luz y la danza” (1913), en: SÁNCHEZ, José A. (Ed.), “La escena moderna. Manifiestos y textos sobre teatro de la época de las vanguardias”, Madrid, Akal / Fuentes de Arte, 1999, p. 47.

20 BANES, Sally, “Terpsichore in Sneakers. Post-Modern Dance”, Boston, Houghton Mifflin Company, 1980, p. 2.

Merce Cunningham (1919-2009), a partir de la influencia que significó su colaboración junto a Cage, enunció por primera vez para la danza la pregunta por su especificidad en tanto arte, abriendo el camino para su desarrollo autónomo, es decir, identificando aquellos elementos que la constituyen esencialmente, diferenciándola de otras formas artísticas: cuerpos, movimiento, tiempo, espacio. Para Cunningham, “[...] la base de la danza es el movimiento, es decir, el cuerpo humano moviéndose en el tiempo y en el espacio. La escala de este movimiento varía desde el reposo hasta la cantidad máxima de movimiento (actividad física) que una persona es capaz de producir en un momento dado. Las ideas de la danza proceden del movimiento y, a la vez, están en el movimiento. No tiene ninguna otra referencia. Una determinada danza no se origina en un pensamiento mío sobre una historia, un estado de ánimo o una expresión; las proporciones de la danza proceden de la actividad en sí”.²¹

Es interesante tomar en consideración que Cunningham, más allá de su vasta y prolífera carrera como coreógrafo (unos sesenta años de labor ininterrumpida), mantuvo siempre una relación con la danza centrada en la investigación del movimiento, constituyendo para él un elemento *sine qua non* del fenómeno dancístico. Como se sugirió en la introducción de este artículo, en la actualidad este aspecto inherente a la danza ya no resulta un elemento fundamental, sino que las creaciones actuales transitan por otros canales, a partir de imágenes visuales más o menos estáticas o fijas, en gran medida, poniendo en escena elementos significativos que rompen, anulan o cuestionan las bases más tradicionales de la danza. Este camino, si bien abierto a partir del trabajo de Cunningham, fue profundizado y llevado más lejos por la corriente del Judson Group. Esta particularidad, la de continuar en la lógica del movimiento, virtuoso incluso, y autorreferencial, junto a los planteos autonomistas y acerca de la especificidad de la danza sea tal vez, uno de los elementos que ponen al trabajo de Cunningham en sintonía, en líneas generales, con aquel de las vanguardias artísticas. A su vez, las provocaciones de la Judson, en primera instancia, se vinculan más bien con las modalidades posmodernas propiamente dichas (y no sólo en sentido cronológico), “posthistóricas”²², próximas al minimalismo, e incluso al pop art.

21 CUNNINGHAM, Merce, “La coreografía y la danza” [ca. 1970], En: STEINBERG, Cobett (Editor), “The Dance Anthology”, New York, New American Library, 1980, pp. 52-62.

22 DANTO, Arthur, C., “Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde con la historia”, Barcelona, Paidós, 1999.

Siguiendo con los aportes fundamentales de Cunningham, debemos considerar el hecho de eximir a la danza de la tarea de intentar significar algo más, exterior a lo que ya significaba en sí, en tanto materialidad física, cuerpo, ya simbólico como tal. De este modo, Cunningham posibilitó una suerte de liberación de la danza de fines representacionales, miméticos y/o narrativos, delimitando lo dancístico y lo extra dancístico. Además, fue innovadora su postura frente al rol del público, imprimiéndole un papel (incipientemente) activo a la hora de recepcionar una obra: "No hay ninguna intención expresiva concreta en las danzas, aunque un espectador individual que contemple alguna puede decidir que posee algo particular". En los sentidos previamente delineados, lo central de su teoría, así como algunos aspectos de su práctica coreográfica, se sintetiza en lo siguiente: "Cualquier idea respecto a los estados anímicos, historia o expresión considerada por el espectador es un producto de su mente, de sus sentimientos; y es libre de actuar en consecuencia. Así pues, al comenzar a coreografiar, empiezo con movimientos, pasos por así decir, trabajando solo o con los miembros de mi compañía, y de ahí prosigue la danza".²³

A partir de sus experimentaciones colaborativas, Cunningham también planteó la separación de los distintos lenguajes artísticos que componen una obra, cuya dimensión más radical estuvo dada probablemente en la relación entre música y danza, desjerarquizando los lenguajes, los cuales coexistían en la producción como interdependientes y autónomos. Propuso la relativización del espacio escénico; a partir de aquí ya no se puede hablar tan sencillamente del "centro" escénico, sino que éste es más bien el cuerpo del intérprete ocupando cualquier espacio. Al mismo tiempo, hizo uso de prácticas azarosas y de lo indeterminado en la composición y coreografía, en sintonía con concepciones budistas, pero en el plano concreto de la danza, como recurso creativo, en tanto lo fortuito le posibilitaba romper con las pautas físicas incorporadas, conocidas, mecánicas y recurrentes. En los últimos años de su trayectoria, Cunningham indagó en las posibilidades brindadas por la relación danza-tecnología, realizando experimentaciones con programas computacionales, entre ellos el "Live Forms", reconvirtiendo sus viejas necesidades a los nuevos recursos tecnológicos.

A partir de la década del sesenta, el movimiento iniciado por el Judson Group, corriente conocida también como "post-modern dance", no

23 CUNNINGHAM, Op. cit.

sólo realizó una lectura crítica de la tradición espectacular dancística previa (particularmente del trabajo de Cunningham hasta ese entonces; así como las contribuciones de Ann Halprin, entre otros), sino que además incluyó fuentes para la danza en disciplinas afines. Esto es, en el sentido de incorporar estructuras, actitudes performativas, códigos y lógicas particulares de las últimas tendencias de la música, cine, artes visuales, poesía y teatro, al ámbito de la danza. Este espíritu de sintonizar directamente con las producciones contemporáneas próximas se dio especialmente a partir de la influencia que ejercieron los Happenings, Eventos, el trabajo del grupo Fluxus, entre otros, en donde los límites interartísticos se diluían y emergían nuevas estrategias creativas.²⁴

En este sentido, si bien en sus inicios no hubo una unidad estilística en la Judson Dance Theater, no obstante, los coreógrafos involucrados en la tendencia (Yvonne Rainer, Steve Paxton, Trisha Brown, Simone Forti, David Gordon, Meredith Monk, entre otros) compartieron ciertas estrategias (abiertas por Cunningham, pero radicalizándolas, e incluyendo las realizaciones de otras artes del momento), las cuales estuvieron nucleadas en torno al uso de la repetición, estructuración no lineal, simultaneidad de eventos, ruido como música, la primacía de lo visual en la escena, objetualidad-materialidad real en las obras, y la incorporación del mundo de lo cotidiano a la obra.

El término post-modern dance fue originalmente empleado por Rainer con el objetivo de diferenciar las propuestas coreográficas del grupo, de los postulados tradicionales de la danza moderna histórica.²⁵ A grandes rasgos, uno de los aportes más decisivos del Judson para la danza contemporánea presente, insisto, fue su acercamiento entre danza y vida (de manera análoga a lo que estaba sucediendo en otras creaciones artísticas), y de la mano con esto, la inclusión de lo cotidiano, de lo real, de lo extra escénico, como material de la obra, e incluso siendo la obra misma.

Como mencioné antes, la validación del danzar cotidiano, de la incorporación del movimiento como tarea en una danza escénica, constituye no sólo una vía de acrecentamiento de las posibilidades de acción en la danza, sino además remite al gesto contextualista de presentación de las Cajas Brillo de Warhol, coincidentes temporalmente con las realizaciones de la Judson. Es interesante destacar que las acciones

²⁴ BANES, Op. cit, p. 9.

²⁵ "Modern dance", en sentido restringido, alude a la corriente desarrollada predominantemente entre 1920 y 1950 en EE.UU. (con su correlato en Europa), y que básicamente se caracterizó por la producción de obras cargadas de significados emocionales y contenidos literarios.

del pop art, se enraízan a su vez, en una línea abierta por Duchamp que desde 1917 comenzó a “boicotear” el mundo de lo posible en el arte, a partir de la realización-provocación de los ready mades (artefactos ya hechos) y de los objetos encontrados. Pero esa es otra larga historia.

Dentro de los artistas de la danza contemporánea internacional actual, La Ribot (María Ribot) es tal vez, una de las figuras más representativas de una tendencia paradigmática artística, cuya enunciación discursiva puede verse aplicada en muchas obras contemporáneas tanto de los centros de producción, como en el ámbito local. Como se ha sugerido antes, lo presuntamente actualísimo no lo es tanto ya que son viejos problemas de la historia de la danza con alternativas más o menos novedosas.

La Ribot plantea un trabajo basado en la presentación (una acción verdadera que sucede aquí y ahora) más que en la representación (hacer como qué), como lo fuera según el paradigma mimético. Asimismo, propone una concepción de la danza a través de claves tradicionalmente propias de las artes visuales; entre ellas: contemplación, imagen fija, visualidad, quietud, entre otras, en su intento de cuestionamiento de la representación teatral mimética. La Ribot plantea: “me interesa proponer imágenes, una serie de cosas juntas [...]”; “Evidentemente no pretendo desarrollar ningún carácter o personaje, por eso utilizo mi cuerpo desnudo, para que no signifique nada en el sentido dramático, sino todo lo que ya significa en el sentido plástico, visual. [...]”. A su vez, su abordaje se condensa en lo siguiente, poniéndose de manifiesto su búsqueda artística, así como una gran influencia de las ciencias cognitivas, entre otros: “Invito y propongo vivir una experiencia donde el espacio y el tiempo, los pensamientos individuales y colectivos, están en continuo movimiento, escapándose y permaneciendo simultáneamente allí en nuestros cuerpos y nuestras mentes sin dirección y sin imposiciones concretas”.²⁶

En sus trabajos “13 piezas distinguidas”, “Más distinguidas”, “Still distinguished” y “Panoramix”, por ejemplo, La Ribot presenta un uso de temporalidad real; así como un espacio compartido por el público y la intérprete, sin jerarquías. El evento artístico es realizado por la interacción entre todos los participantes (su recorrido espacial, sus ges-

26 “La Ribot: Still Distinguished”, en: AA.VV, “Corpo Cuerpo Body”, Barcelona, Colexio Oficial de Arquitectos de Galicia, Gustavo Gili, 2002, pp. 128-138.

tos, sonidos, acciones, etc.). La significación está dada en los propios objetos utilizados, así como en la desnudez misma del cuerpo, y no a través de acciones dramáticas. Se percibe un interés por la fragmentación, por la no-linealidad. Las piezas son –otra vez, aunque ahora con un sentido diferente– una suerte de cuadros (o incluso Motion Pictures, al estilo Warhol).

Una síntesis innovadora: videodanza

En los últimos años se ha difundido el término videodanza, así como otras categorías similares, para designar un campo artístico relativamente autónomo cuyo germen puede rastrearse bastante tiempo atrás, incluyendo una amplia trayectoria. Ya desde fines del siglo XIX y en los primeros años del siglo XX encontramos artistas que experimentaron, en mayor o menor medida, en la intersección de estos dos lenguajes: audiovisual y danza (aunque en un sentido muy diferente al que cabe en la actualidad con respecto a la producción en videodanza). Entre estos, se destacan los aportes de Edison, a menudo en colaboración con Loïe Fuller e Isadora Duncan; pasando por el Ballet Mecánico de Léger, el Ballet Triádico de Schlemmer; las experiencias del futurismo, dadaísmo y surrealismo; e incluso las experimentaciones de Maya Deren, y en tiempos más recientes, las producciones de Yvonne Rainer (por citar los casos más simbólicos de coreógrafas de origen que luego se desempeñaron como videastas o cineastas), entre muchos otros.

En este sentido, y continuando con la mirada sobre las relaciones entre la danza y las artes visuales, el videodanza como género merece una consideración particular, en tanto campo artístico situado en la intersección de estos saberes, y por lo tanto posibilitador de nuevos abordajes creativos. La videodanza se opone conceptualmente al mero registro audiovisual de un material dancístico. Si bien a veces no resulta tan sencillo clasificar los productos artísticos, a grandes rasgos podemos considerar que una videodanza introduce elementos técnicos, implica una elaboración, un posicionamiento frente al mundo, y sobre todo traduce unas decisiones estéticas, políticas y artísticas, en tanto obra.

Los términos videodanza, screendance o danza para la cámara, que funcionan casi como sinónimos, enfatizan el aspecto fundamental de estas formas: el hecho de que el material coreográfico, improvisado, o de movimiento en general, es creado específicamente para la pantalla.

Es decir que el producto artístico aquí también está influido por el medio; ya sea cine, video o tecnologías digitales. De este modo, la videodanza se constituye en soporte audiovisual. Tanto la danza como los métodos y medios técnicos están uno al servicio del otro, de manera interrelacionada, colaborando en la creación de una forma híbrida. De esta forma, con la videodanza (pensando desde el campo tradicional de la danza) nos deslizamos un poco del ámbito habitual de las artes escénicas, consideradas como “un espesor de signos y de sensaciones que se construye en la escena”²⁷, que crean un hecho escénico presente, en vivo, una comunicación corporal por excelencia en directo entre el público y los performers; para inscribirnos en un arte “atravesado”, cuyo medio, el cual se sirve de los conocimientos específicos de ambas disciplinas, está intervenido, mediado tecnológicamente.

De esta manera, surge la cuestión de qué implica coreografiar para la cámara, en la creación de una obra en soporte audiovisual. Douglas Rosenberg propone una noción interesante en la búsqueda de las particularidades en videodanza, proponiendo el término “recorporalización” para sostener el aporte de este género. Para el autor, esto “implica una re-construcción literal del cuerpo danzante a través de técnicas de pantalla; a veces una construcción de un cuerpo imposible, uno no afectado por la gravedad, sin restricciones temporales o aún muerto”.²⁸

De esta forma, el videodanza constituye un formato que ofrece numerosas posibilidades estéticas, el cual combina el ámbito de lo pensable y de lo visible tanto desde el campo de la danza, como de las artes visuales (y dentro de estas el área audiovisual), aunque reformulándolas en gran medida al enfrentarse a nuevas opciones y requerimientos. La relación de la danza con las demás artes, y viceversa, en interrelación, más allá de su larga y variada historia, continúa siendo, aún en estos días contemporáneos, un interesante motor de creatividad.

27 Roland Barthes citado en: PAVIS, Patrice, “Diccionario de teatro. Dramaturgia, estética, semiología”, Barcelona, Paidós, 1984, pp. 468-469.

28 ROSENBERG, Douglas, “Screendance: the State of the Art Proceedings”, American Dance Festival, Duke University, Durham, NC, July 6-9, 2006.

Bibliografía citada:

- AA.VV, "Corpo Cuerpo Body", Barcelona, Colexio Oficial de Arquitectos de Galicia, Gustavo Gili, 2002.
- ARISTÓTELES, "Poética", Madrid, Gredos, 1974. Traducción y notas de Valentín García Yerba.
- BANES, Sally, "Terpsichore in Sneakers. Post-Modern Dance", Boston, Houghton Mifflin Company, 1980.
- BENJAMIN, Walter, "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica", en: "Discursos interrumpidos I", Bs. As., Taurus, 1989.
- BOURDIEU, Pierre, "Cuestiones de Sociología", Madrid, Istmo, 1999.
- COPELAND, Roger, y otros, "Approaches to Collaboration: Choreographers and Visual Artists", Mesa redonda, Philoctetes Center, Nueva York, 8 de septiembre de 2007, disponible en: <http://www.philoctetes.org/documents/Approaches%20to%20Collaboration.pdf>
- DANTO, Arthur, C., "Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde con la historia", Barcelona, Paidós, 1999.
- DANTO, Arthur, C., "The Artworld", The Journal of Philosophy, Vol. 61, No. 19, American Philosophical Association, Oct. 15, 1964.
- DICKIE, George, "The Arte Circle: A Theory of Art", New York, Haven Publications, 1984.
- NOVERRE, Jean Georges, "Cartas sobre la Danza", Bs. As., Editorial Anaquel, 1945. Traducción de Pablo Palant.
- PAVIS, Patrice, "Diccionario de teatro. Dramaturgia, estética, semiología", Barcelona, Paidós, 1984.
- ROSENBERG, Douglas, "Screendance: the State of the Art Proceedings", American Dance Festival, Duke University, Durham, NC, July 6-9, 2006.
- SAGASETA, Julia Elena (Comp.), "Teatro y artes", Cuadernos de Teatro N° 12, Bs. As., Cuadernos del Instituto de Artes del Espectáculo, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires, 1998.
- SÁNCHEZ, José A. (Ed.), "La escena moderna. Manifiestos y textos sobre teatro de la época de las vanguardias", Madrid, Akal / Fuentes de Arte, 1999.
- SÁNCHEZ, José A.; CONDE-SALAZAR, Jaime, "Cuerpos sobre blanco", Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2003.
- STEINBERG, Cobett (Editor), "The Dance Anthology", New York, New American Library, 1980.
- TATARKIEWICZ, Wladyslaw, "Historia de seis ideas: arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética", Madrid, Tecnos, 2002.

