

El cuerpo performático entre una escena análoga y una escena digital

DOSSIER

ALEJANDRA
CERIANI

Introducción

01

En base a dos experiencias sobre procesos del cuerpo en movimiento con sistemas interactivos de lenguaje multimedia, se originaron algunas reflexiones¹ 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 HOSEO² y PROYECTO SPEAK³ performances interactivas de carácter escénico desarrollados actualmente en diversos ámbitos afines.

El arte interactivo y multimedial está directamente unido al proceso de exploración y conocimiento, es formador de experiencias estéticas y nuevas sensibilidades, conecta al cuerpo y a la mente a nuevas velocidades y percepciones. En principio, los límites no están trazados, las líneas concretas que dividieron las disciplinas artísticas se convierten en un lugar desde donde desplegar nuevas y aventuradas experiencias, poniendo en evidencia los posicionamientos hacia una cultura móvil, dinámica y cambiante.

¿Qué sucede con el cuerpo performático entre una escena análoga y una escena digital?

En los posibles intercambios de la tecnología interactiva con el cuerpo, el espacio, la imagen y los sonidos, se señala, en principio, la priorización de otros sentidos por sobre los habituales y la constitución de un posicionamiento crítico que aventura otros procesos para entender y proyectar cualquier propuesta de esta índole. Por lo tanto, en los posibles resultados de estos intercambios y particularizando en una determinada propuesta de interactividad, se desprende la idea de que: *acontece un desplazamiento de lo antropocéntrico*. Con esto hago referencia al antropocentrismo instituido por la propia formación en danza.

1 Para ampliar con imágenes, videos y textos ver [En línea]. Dirección URL: <http://www.alejandraceriani.com.ar>

2 Ibid., cita 1

3 Para ampliar con imágenes, videos y textos ver [En línea]. Dirección URL: <http://www.alejandraceriani.com.ar>; <http://www.speakinteractive.blogspot.com>

Una nueva escritura del cuerpo, una nueva gramática

La danza se comprende como el arte del movimiento, del movimiento corporal tratado como un lenguaje: el lenguaje del movimiento. El desarrollo sistemático de este concepto fue mostrando algunos de los elementos de ese lenguaje y haciendo así más comprensible lo que traduce. En sí mismo tiene un método de entrenamiento y trabajo, que puede ser enseñado y practicado con grados de intensidad y complejidad muy variados.

Por su parte, un sistema interactivo se sustenta en la actividad física constante del ínter actor, pero: ¿De que tipo de actividad, de que calidad de movimientos requiere? Podríamos decir que el despliegue técnico alrededor de un cuerpo que baila convierta a este cuerpo en una “situación” de alta complejidad. Al interior de estos sistemas, el cuerpo en movimiento debe aprender a interactuar con imágenes, sonidos, espacios, textos, videos, luces, en fin, con un sinnúmero de parámetros disparados por el propio cuerpo en movimiento, realizando una especie de mapeo taxonómico y un orden de control sobre cada uno de los movimientos realizados. En cierto modo, investigar con la interactividad y el cuerpo puede ser considerado como un ensayo y una reflexión crítica permanente que enriquece y promueve otras formas de entendimiento y producción. Las performances o metaformance con dispositivos numéricos modifican la noción de espectáculo; hoy dadas a llamar Escenas o Performances Digitales o numéricas. La actividad del cuerpo desencadena relaciones con una obra dispositivo e inicia una exploración física y psíquica de otra índole. Son acciones avocadas al desarrollo reflexivo sobre la utilización de herramientas digitales interactivas en ámbitos escénicos. Las creaciones se conciertan desde una asociación entre lo real y lo virtual, lo analógico y lo digital, lo orgánico y lo inorgánico, lo natural y lo artificial. Explorar diálogos entre los sistemas de movimientos corporales y sistemas de lenguaje matemáticos en procesos de espontaneidad y de regeneraciones, otorgan el poder de pugnar con fuerzas invisibles, de intervenir y operar fenómenos de lo real y lo virtual tecnológico.

La implicación de quien interactúa con el sistema; y en esta exploración en particular donde se atiende a la producción implicando al cuerpo en movimiento deja entrever que, lo que entenderíamos como coreografía o diseño de movimiento, estaría pensada desde la correspondencia que se establece con los dispositivos (computadora, parlantes, pantalla, proyector, etc.) y las interfases (cámara Web, programas de imagen y sonido). No hablaríamos de una coreografía desde la disposición y/o composición de una serie de movimientos en el espacio escénico, sino desde el inter-juego de resonancias que se experimenta entre estos elementos y el cuerpo. En todas las situaciones, el cuerpo debe intervenir en el espacio físico y provocar el sistema. Por lo que, el acto de componer movimientos no consta de diseños previos, ni de réplicas desde movimientos trazados por tal o cual técnica ensayada o aprehendida, sino sobre esa simultaneidad cenestésica que abre juego en el encuentro con el sistema interactivo, de una nueva escritura del cuerpo, una nueva gramática. Este sustrato diferente se reorganizaría, se recombinaría con los anteriores, generando un nuevo campo de constitución. El carácter del movimiento bajo la tecnología interactiva da origen a una nueva realidad mixta de mayores combinaciones posibles y por lo tanto de mayor complejidad. Pero el sistema interactivo independizará a este metaformance de un sinnúmero de operaciones, transfiriendo gran parte de su responsabilidad de coreografiar a la interacción misma. Para ello, es esencial que esta práctica de creación de movimientos sea colocada en su contexto híbrido y complejo.

Antropocentrismo tecnológico

El antropocentrismo (del griego *ἄνθρωπος*, *anthropos*, “humano”; y *κέντρον*, *kentron*, “centro”) es la doctrina que hace al ser humano el centro, la medida de todas las cosas. Este posicionamiento tuvo como punto de partida una nueva forma de ver el mundo y al ser humano, el interés por las artes, la política y las ciencias, cambiando el teocentrismo medieval, por el antropocentrismo renacentista. En un contexto moderno, se ha llamado antropocentrismo a las doctrinas o perspectivas intelectuales que toman como único paradigma de juicio las peculiaridades de la especie humana. Desde la perspectiva antropocéntrica, el ser humano es quien tiene valor específico, y todo el resto de cosas o seres, pueden tener valor, pero sólo en función de su utilidad para el ser central: el antropos.

“Volvamos a un antropocentrismo como creadores de nuestros contextos”⁴, se reclamara desde ciertos sectores interdisciplinarios contemporáneos. “Los remanentes del pensamiento humanista que todavía pervive en nuestra sociedad, expresara CLAUDIA GIANETTI (2008), corroboran a la prolongación de una actitud restauradora, nostálgica frente a lo que suele llamarse la intromisión del mundo técnico en la esfera de lo humano.”⁵

Desde un enfoque integrativo entre las nuevas tecnologías y el cuerpo, se pretende superar definitivamente el concepto antropocéntrico tradicional basado en la creencia de que la técnica (o la biotécnica) debe ser desarrollada únicamente como prolongación externa de los órganos humanos o con el fin de ampliar sus prestaciones físicas (prótesis, herramientas, etc.). Esta vinculación establecida entre las interfases tecnológicas y el cuerpo que se extiende a través de prótesis, encuentra ejemplos renovados en la obra de STELIOS ARCADIOU: Sterlac⁶. Las investigaciones sobre interfases invasivas ser humano-máquina, parte además de un descentramiento vital constitutivo de la crítica a la propia estructura física, a la conformación biológica de su cuerpo. Si bien aún estos desarrollos están fuera del alcance de nuestra práctica artística corporal actual; no se puede ignorar y/o no comprender, su futura coexistencia. La hibridación vigente entre entornos físicos y los entornos digitalizados abren paso, por lo menos, a poner en cuestionamiento los parámetros de creación y producción de lo corporal y lo disciplinar.

La relación entre el cuerpo, la danza y las tecnologías, por momentos se vislumbra como problemática, y en ocasiones, lleva aspectos obsesivos, sobre todo debido al acelerado avance, por ejemplo, de los espacios virtuales frente a la materialidad de los cuerpos en movimiento. Sin embargo, esta posibilidad de avance se ha dado siempre y mediante esta materialidad del cuerpo. Por lo tanto, departir del descentramiento antropocéntrico es hablar no desde una excepcionalidad del cuerpo frente a las interfases invasivas y/o extensivas, sino, de un cuerpo sensibilizado, atendido por una/s formación y una/s práctica holística, hermenéutica, crítica, que dialoga con las interfases y dispositivos en tiempo real. Un cuerpo que debe revisar y sincronizar los enfoques, metodologías y prácticas de

4 Espacio Danza, Mollasa, La Paz, Bolivia, En línea: <http://espaciodanza.blogspot.com/2008/06/cuerpo-urbano.html>

5 Giannetti Claudia, DEL CUERPO MECÁNICO AL CUERPO VIRTUAL, 23 dic. 2008, En línea: www.mecad.org/e-journal/numero8/art_6.htm

6 Fractal flesh fue una de sus primeras experiencias en este campo. Durante el desarrollo de la misma, mientras Stelarc estaba en Luxemburgo conectado a través de sensores a Internet, su cuerpo recibía desde París impulsos que lo obligaban a hacer gestos involuntarios. Semejante demostración fue considerada como un “salto al sensorio colectivo”, que lo transformaban en una especie de “Web humana.” Web de Stelarc: <http://www.stelarc.va.com.au>

formación para dar y crear respuestas a las transformaciones surgidas en los distintos ámbitos, resultantes de la revolución digital y biotecnológica, asumiendo la difícil tarea de generar otros planteamientos conceptuales a partir de las nuevas herramientas tecnológicas. El descentramiento antropocéntrico presente tanto en la formación institucionalizada o no institucionalizada, así como en la producción de obra multimedial, deberá revisarse, revistarse, para convalidar creativamente estos procesos de permutación radical experimentados por la sociedad y el individuo contemporáneo.

Está cambiando no sólo la manera de abordar estas cuestiones de formación como de producción, sino sobre todo los contenidos mismos de los planteamientos artísticos. Hay un cuerpo físico que se vincula espacial y temporalmente con las interfases no invasivas, dispositivos reales y virtuales, en tiempo real. Cuerpos disciplinados por las diferentes formaciones, a los que se les proyecta aspiraciones físicas obsoletas sobre nuevas estructuras tecnológicas. “En el pasado, nuestra conciencia se formaba en gran medida por nuestra movilidad en el mundo. Pero en el futuro nuestra conciencia no dependerá tanto de nuestra movilidad física, sino de nuestra conectividad...”⁷ nos sugiere Sterlac, conexiones... retículas...interfases.... Cuerpos no tan físicos que se conectan sin movilizarse en demasía...Cómo pensarse desde el cuerpo desde estos postulados ya es traumático, y si lo intentamos desde lo disciplinar se convierte en catastróficamente complicado o, absolutamente inadecuado. Justamente apostamos a una indagación mas próxima: un cuerpo físico en dialogo con dispositivos físicos y virtuales, con interfases no invasivas, en tiempo real. Los interrogantes que se desprenden de esta ínter actuación, hasta el momento, han entrado en conflictos paradigmáticos con las estructuras en vigencia, con su retentiva, su preservación, su obsolencia; abriendo el campo del lenguaje de movimiento a la revisión y a la búsqueda de posibles propuestas de abordaje.

4

WEBGRAFÍA CITADA

Claudia Gianetti, “Metaformance-El sujeto proyecto”, Texto publicado en: Lucas, cámara, acción (...) ¡Corten! Videoacción: el cuerpo y sus fronteras”. IVAM Centre Julio Cortazar, Valencia 1997. En línea: http://www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf

Claudia Giannetti, Reflexiones Acerca De La Crisis De La Imagen Técnica, La Interfaz y El Juego; 1997. En línea: http://www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf

Web de Stelarc: <http://www.stelarc.va.com.au>

7 Ibíd., cita 6