

La virtualización del cuerpo: espacios e interacciones en la danza de la era digital

María Francia Unda

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
MÉRIDA- VENEZUELA
undafrancia@gmail.com

26

ENERO- DICIEMBRE, 2018

Resumen

El arte se expresa a partir de las transformaciones históricas y culturales de la sociedad, partiendo de esta premisa, el artista se vincula con nuevos procesos, nuevas formas y nuevos instrumentos de producción, ampliando así las posibilidades de su discurso. A partir de la invención del video y la instauración de la era digital, con la aparición sucesiva y violenta de dispositivos que registran: cámara portátil, celulares, sistemas de vigilancia, entre otros; la imagen y en especial la imagen en movimiento se ha convertido en un fenómeno cotidiano y común a todos nosotros. El predominio de la imagen pone en discusión otras formas de producción como la literatura, la danza o el teatro, las cuales se han visto en la necesidad de reinventarse, desplazando fundamentalmente la manera de percibir e interactuar de los espectadores. La reflexión de este trabajo se centra en observar el fenómeno de la relación espectador/obra, y cómo en esa relación/interacción, el cuerpo se virtualiza.

Palabras clave: virtualidad, cuerpo, imagen.

The virtualization of the body: spaces and interactions in the dance of the digital age

Abstract

Art expresses itself from historical and cultural society transformations. Based on this premise, the artist is linked to new processes, new forms and production of new tools, thus expanding the possibilities of the speech. From the invention of video and the establishment of the digital age, with the successive and violent appearance of devices that record: portable camera, cell phones, vigilance systems, among others; image and especially moving image has become an everyday phenomenon common to all of us. There for, the predominance of image puts into discussion other forms of production such as literature, dance or theater,

Recibido: 4- 05- 2018 / Evaluado: 24-04-2018 / Aceptado: 28- 09- 2018

V E

which have seen the need to reinvent themselves, fundamentally displacing the way viewers perceive and interact. The reflection of this work focuses on observing the phenomenon of the relation, spectator/play, and how the body is virtualized in that relation/interaction.

Key words: virtuality, body, image.

Pensar en un cuerpo virtualizado es pensar también en el espacio donde habita y cuáles son las transformaciones que generan cambios en ese cuerpo. Javier Echeverría en el capítulo *Cuerpo electrónico e identidad* del libro *Arte, Cuerpo y Tecnología* (Hernández, 2003), señala tres espacios o entornos: el primero es la naturaleza (physis), el segundo la ciudad (pólis) y el tercero es el espacio digital, donde se está configurando un nuevo modelo de sociedad, la sociedad de la información. La problematización de las interacciones en el tercer entorno, en el que habitan las identidades electrónicas depende completamente de la electricidad y de las prótesis tecnológicas o los llamados dispositivos en donde a través de una serie de redes e interfaces que se actualizan constantemente se producen cambios vertiginosos en la manera en que se conectan o se comunican los individuos o cuerpos electrónicos.

1. Cuerpo Electrónico

Se hace necesario un enorme esfuerzo de abstracción para concebir el cuerpo humano como naturaleza pura e incluso para verlo como tal. Por más que se halle completamente desnudo, despojado de todo ornamento, ninguna mirada o juicio puede estar libre de los códigos que cada cultura establece para cargarlo de significados, como una materia prima privilegiada por los procesos simbólicos. (Colombes, 2011, p.109).

El cuerpo primero es materia, real, de carne y hueso, a partir de él se proyecta una imagen en el tercer entorno, lo que se denomina identidad virtual o cuerpo electrónico, este cuerpo se configura a través del imaginario creado por la plataforma *World Wide Web*, esta plataforma se encuentra en constante actualización, lo que genera en esas identidades la necesidad de transformarse también: en el modo en el que interactúan, en los dispositivos que utilizan y en los programas, redes y aplicaciones que hacen posible estas interacciones, haciendo cada vez más difusos los límites entre realidad y ficción, problematizando la condición tangible del cuerpo y las posibilidades de identidad y percepción.

La construcción del cuerpo a través de la imagen no es una representación, no es una copia; nos referimos a una simulación generada a partir de matrices numéricas, códigos binarios, imagen provista de sentido desde la “net”. Con esto damos cuenta de una de las maneras más difundidas de la realidad virtual, del ciberespacio, de la “net”. (Castro y Troncoso, 2005, p.7).

En el contexto del ciberespacio se posibilita dejar el cuerpo tangible, para realizar intercambios textuales con el resto de internautas, de manera directa a través de correos electrónicos, chats, redes sociales, videollamadas, entre otros, y de manera indirecta a través de blogs, microbloggin y otros, en los que el interlocutor puede ser cualquiera que tenga acceso a esas redes. En este contexto cabe señalar que a diferencia del encuentro cuerpo a cuerpo, con el encuentro entre identidades virtuales, la realidad se presenta entramada. En las comunidades virtuales sólo se conoce una imagen simulada de alguien, una representación generalmente mutable, los sujetos en esta sociedad de información escogen un nombre y una imagen, en general poseen varias identidades y pueden cambiar de una a otra con facilidad. De este modo el cuerpo supera fronteras y se dispersa en ese espacio, haciendo que lo íntimo y lo público se separe por una delgada línea.

Javier Echeverría, autor del capítulo *Cuerpo electrónico e identidad*, del libro *Arte, cuerpo y tecnología*, menciona:

En el fondo, la identidad electrónica es humana, demasiado humana, aunque sean las máquinas las que la asignen. El sistema ha sido diseñado por seres humanos, se va adaptando a las diversas culturas y personas, es mantenido en funcionamiento seres humanos, y lo que es más importante sus modificaciones también las hacen seres humanos. (Hernández, 2003, p.28).

J. Echeverría señala insuficiencias en el entorno digital refiriéndose a la imposibilidad del tacto, condición únicamente posible en el cuerpo físico-biológico, aunque quizá sea posible en algunas décadas, pero no es seguro que vaya a ser real, y apunta que el reto está en aprender a estar en el ciberespacio, aprender a percibir, interactuar, protegerse y asumir que el tercer entorno sólo es apto para la vida electrónica y no es un espacio para la vida física-biológica.

2. Cuerpo y Tecnología: videodanza o una danza para la cámara

Los artistas plásticos como Pollock, Cage y Kaprow, en la década de los años sesenta, comienzan a convertir sus trabajos en métodos performati-

vos, por ejemplo, en el caso de Pollock con su pintura *Dripping*. Asimismo varios artistas introducen la grabación y la intervención performance en sus exhibiciones y arte de acción (happening, fluxus), dando inicio al videoarte y la videoinstalación, principalmente planteando problemas de índole social, creando obras polémicas y de crítica social. En la performance principalmente se planteaba el cuerpo como tema, materia estética y la utilización del video para registrar esas acciones permitió poner en evidencia la reflexión y generar nuevas relaciones con el espectador.

La noción de cuerpo es una de los grandes temas del arte, para comprenderlo, siempre hay que situar la búsqueda en su entorno, puesto que el cuerpo como representación es una manifestación constante de la cultura y la sociedad. En el recorrido de la historia del arte, especialmente en las artes plásticas, la danza y el teatro, la idea de cuerpo va ligada a todos los cambios y concepciones de orden político, histórico, sociológico y cultural: “Vivimos en una realidad que se define mediante las invenciones estructurales de los medios de masas; las imágenes impresas o electrónicas son los componentes de nuestra evolución cultural”. (Tambellini, en Martin, 2006, p.7).

En relación a lo tecnológico, el arte (al igual que el resto de las ciencias) no escapa del uso de los medios tecnológicos para su expansión y transformación, cada vez más el arte recurre a la utilización de recursos electrónicos y virtuales que amplían la tecnología creando nuevas posibilidades de producción y difusión, que someten a los espectadores a nuevas formas de percibir la obra. En el caso de la danza, que en su esencia sería movimiento en un espacio escénico, al conjugarse con la tecnología adquiere otras dimensiones; el uso de dispositivos electrónicos y mecánicos modifica su forma de producirse y sus resultados, generando así una práctica nueva en donde lo fundamental es el diálogo cuerpo-máquina. Esta práctica -que guarda sus orígenes en lo que las artes plásticas a finales de la década de los 60, denominaron videoarte-, es llamada videodanza.

Videodanza proviene, entonces, de dos categorías mayores: danza y video, sin embargo no está más ligada a una que a la otra ni se presenta como la suma de dichos elementos, lo que conllevaría al simple registro de la coreografía. Se puede decir que la videodanza supone un diálogo entre el cuerpo y el dispositivo, promueve la confrontación con el principio de composición, fragmenta la narratividad y deconstruye la condición áurica de la obra de arte clásica. Ofreciendo, así, al espectador nuevas maneras de mirar y pensar la danza, a través de las múltiples posibilidades que ofrecen los dispositivos, he ahí una característica fundamental para aproximarnos a una definición de videodanza. Nos referimos a la posibilidad que ofrecen

los planos de la cámara y las angulaciones, para dar perspectivas del cuerpo que el espectador no podría tener cuando ve la composición coreográfica en el espacio escénico teniendo sólo un plano general: apoyos, formas de caer, contactos, respiraciones, tensiones, etc. Además de ofrecer esta perspectiva un aspecto muy importante en la composición es la edición, que ofrece la posibilidad de fragmentar tanto el cuerpo como el movimiento, además de dar ritmo a la narración. Existen algunos artistas que incluyen la cámara como una prótesis o una extensión del cuerpo que registra lo que en cine es llamado el plano subjetivo, es decir, proporciona al espectador la oportunidad de ver lo que el bailarín o ejecutante ve cuando realiza determinado movimiento. Asimismo, el sonido puede jugar un papel enriquecedor en la producción, orientado a realzar los ruidos de los cuerpos y las respiraciones o conjugando tiempos y ritmos con distintas calidades de movimiento.

En la relación danza y tecnología, no sólo existe la producción de video fuera de la escena, el diálogo entre lo virtual y la danza en vivo, es casi una constante en las puestas en escena contemporáneas, el teórico alemán Lehmann, en su libro *Teatro posdramático* (1999) apunta que el teatro ha dejado de ser un arte para las masas, por ello ha tenido que reinventarse, convirtiéndose en un hecho transdisciplinario y complejo en donde todos los elementos que lo conforman se hallan en el mismo nivel de relevancia: texto, imagen, palabra, actores, decorados, música... haciendo que las producciones se rebelen contra las formas clásicas de representación en donde por ejemplo, el texto dramático tenía una predominancia sobre la puesta en escena. En el prólogo Lehmann hace una lista de las compañías y artistas de las artes escénicas que, según él, se enmarcan dentro del llamado postdrama. Una de ellas es la *Fura del Baus*, compañía de teatro española fundada en 1979 cuyos espectáculos están ampliamente soportados y producidos por dispositivos mecánicos y digitales que generan toda una experiencia visual y sensorial en los espectadores, al estilo de las fiestas *rave*. Muchas otras compañías de renombre como *Pillobolus*, apuestan por el uso de luces para crear juegos visuales con sombras o la interacción directa con la imagen proyectada.

3. Interacciones

Con respecto a las interacciones y formas de percibir, el tercer entorno y la virtualización de los cuerpos, están acercando todo cada vez más. Las distancias geográficas se acortan de pronto, aquello que parecía inalcanzable se halla disponible con sólo “click”, casi cualquier cosa, persona,

procedimiento o información se puede conseguir en el ciberespacio. En este sentido, los beneficios son muchos. En el campo de las artes, la difusión, la posibilidad de la democratización de la obra (en términos de que no sólo las élites tienen acceso a la obra), la oportunidad de interacción: diálogo e intercambio de ideas entre espectadores, entre obra-espectador y entre espectador-artista, la circularidad de la producción artística y crítica, entre otros, son elementos que suman en la construcción de una nueva sociedad informada e hipercomunicada. No obstante el paradigma de la realidad se plantea como una problemática.

Como resultado de la intervención de todas las tecnologías digitales, informáticas y de la realidad virtual, ya estamos más allá de la realidad; las cosas han traspasado sus propios límites además “si lo real está desapareciendo, no es debido a su ausencia, es más, hay demasiada realidad. Y es este exceso de realidad, lo que pone fin a la realidad, al igual que el exceso de información pone fin a la información, y el exceso de comunicación pone fin a la comunicación. (Baudrillard, en Miranda, 2004, p.2-3).

En relación con la videodanza, es un medio que desde la óptica del espectador puede resultar muy interesante, en términos de lo que percibe, digamos que el espectador puede por un momento convertirse en el bailarín y sentirse dentro de la coreografía, una experiencia que jamás podría obtener en un teatro. Sin embargo, para el bailarín la experiencia técnica no podrá ser jamás comparable a la que lo conecta con el público en la escena en vivo.

Con la videodanza el bailarín no danza para alguien, sino para algo. El movimiento del cuerpo ya no acontece ante múltiples miradas, sino para el ojo-único del lente de la cámara; el cuerpo ya no se expande hacia la audiencia, sino que se concentra en la lente del dispositivo. (Lachino y Benhumea, 2012, p.58).

No se trata de pensar que una experiencia está supeditada a la otra, sino de entender que son formas distintas de ver la danza y el arte y que cada una ofrece posibilidades diferentes. En todo caso, el aspecto más fundamental de la reflexión en torno a la interacción y las posibilidades de comunicación radica en cómo se percibe y se interpreta la obra, en el sentido de identificación que establezca el receptor con la misma. Quizá el reto de los artistas, videoartistas y ciberartistas, sea producir emociones y no solo sensaciones.

Referencias Bibliográficas

- Colombres, A. (2011). *Teoría transcultural del arte. Hacia un pensamiento visual independiente*. Buenos Aires: Del Sol.
- Hernández, D. (2003). *Arte, cuerpo y tecnología*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Lachino, H. y Benhumea, N. (2012). *Videodanza. De la escena a la pantalla*. México, D.F.: Coordinación de difusión cultural. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Lehmann, H. (1999) *Teatro Posdramático*. París: L'arche.
- Martin, S. (2006). *Videoarte*. Madrid: Taschen.

Artículos de revistas

- Castro, E. y Troncoso, J. (2005). *La virtualización del cuerpo a través del "Cutting" y Body Art Performance*. Athenea Digital, num. 7, p. 7.
- Miranda, R. (2004). *Artificial. La escena transmedial en Minimale*. Teatrae. Finis Terrae. num. 7.