

El cuerpo híbrido en la escena: posibilidades y desafíos.

Prof. Analía Domínguez¹

Departamento de Artes del Movimiento, IUNA.

Introducción:

La exploración de los límites y capacidades del cuerpo humano como elemento preponderante de la danza siempre fue (y en la actualidad lo sigue siendo), un motivador constante para la actividad creativa de coreógrafos y bailarines.

Partiendo de una revisión de la línea histórica evolutiva en la que el cuerpo fue explorado conceptualmente pero también experimentalmente, surge una línea de creaciones artísticas actuales que emplean nuevas configuraciones e ideas acerca del cuerpo.

En la perspectiva de dicha revisión es posible remontarse a los antecedentes de los trabajos de los futuristas, la Bauhaus, el *happening*, el *body art* y la *performance*. En un plano más específico de la danza en los trabajos de Loie Fuller, Alwin Nikolais, Merce Cunningham, Judson School, Gretchen Schiller, Robert Weschsler y Johannes Birringer, entre otros.

Por otra parte, la introducción de tecnologías vinculadas a lo digital puestas al servicio de la creación artística amplía los márgenes y posibilidades para dicho cuerpo al aportarle nuevas perspectivas y dimensiones, tanto en lo espacial como en lo temporal, que resultan de otra manera inalcanzables desde su materialidad.

Al mismo tiempo, en la utilización y aplicación de estas mismas tecnologías, se puede correr el riesgo de que el contenido sea superado por la herramienta, convirtiéndose en ese caso en un impedimento, más que en un facilitador para el proceso creativo.

Por último, no resulta menor el abordaje del problema de la accesibilidad que se pueda tener a las herramientas tecnológicas, a la hora de plantearse la

¹ Docente Investigador de apoyo del Equipo de Investigación en Tecnología Aplicada a la Danza .Instituto de Investigación del DAM, IUNA. Docente de Técnica de la Danza Contemporánea I y II, Cát. Alvarez DAM, IUNA. Prof. de Enseñanza Media y Superior en Física UBA, FCEyN.

posibilidad de su utilización en el proceso creativo y en su fijación posterior en la obra.

¿De qué hablamos cuando nos referimos al “Cuerpo Híbrido”?

Las investigaciones previas sobre el concepto antropológico de cuerpo, así como de su concepción artística, son abundantes y su desarrollo escapa a los objetivos de este trabajo.

Sin embargo nos interesa tomar como referencia algunas reflexiones de estas investigaciones previas, para situarnos un poco mejor en la descripción del estado actual del arte con referencia al concepto de “cuerpos no materiales” desde el punto de vista biológico, y sus posibilidades estéticas y compositivas.

En particular, nos resulta claramente ilustrativa la hipótesis de trabajo de Dra. Ludmila Pimentel cuando afirma que la convivencia diaria con la tecnología, (particularmente digital), combina el carácter biológico del cuerpo humano con sus posibilidades de “existencia digital”, lo cual se traduciría en la “hibridización” de dicho carácter. Más específicamente, según sus palabras:

El cuerpo viene absorbiendo un gradual proceso de transformación para reconfigurarse y reinscribirse en nuevas comunidades del ciberespacio.(...) precisamos también de las nuevas tecnologías para experimentar con nuestro cuerpo híbrido nuevas configuraciones de lo que sería crear danza con esta nueva dimensión del cuerpo (...) (PIMENTEL, 2008, pág 278).²

La misma interpretación podría seguirse en la postura de Rosanne Stone, quien propone que el cuerpo atraviesa una relectura en sus significados cuando se encuentra con el ciberespacio, ya que...*conceptos como distancia, dentro / fuera cambian el significado y hasta el cuerpo físico gana nuevos sentidos y frecuentemente viene alterando significados.*³

² Extraído de: EL CUERPO HÍBRIDO EN LA DANZA: TRANSFORMACIONES EN EL LENGUAJE COREOGRÁFICO A PARTIR DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES. ANÁLISIS TEÓRICO Y PROPUESTAS EXPERIMENTALES. Tesis doctoral de L. C. Martínez Pimentel. Noviembre 2008

³ Ídem 1

Entrando en una descripción más detallada del concepto de cuerpo híbrido que propone Pimentel, éste último presentaría tres derivaciones o formatos: *el cuerpo virtual, el cuerpo mezclado y el cuerpo interactivo*.

Si bien la propuesta o clasificación la realiza con el fin de revisar la historia de la danza desde punto de vista de cuerpos-imágenes que bailan, resulta al mismo tiempo de valiosa utilidad a la hora de estudiar la manera de utilizar los recursos tecnológicos en las diferentes obras de danza. Como ella misma remarca, es posible de esta manera observar la evolución temporal de esas figuras que danzan, junto con la evolución correlativa de las tecnologías que las permiten, y con la cultura que las alberga.

Al mismo tiempo, nos interesa particularmente en este escrito abordar las dos últimas categorías que propone la autora para el cuerpo híbrido: el cuerpo mezclado y el interactivo, por su particular adecuación a las descripciones de las obras de danza que aquí consideramos, y para ser adoptadas como herramienta de investigación, tal como la autora propone.

En particular, es la segunda de estas categorías la que podría considerarse como más utilizada en la propuesta escénica de nuestro país, tal vez como resultado de la disponibilidad de recursos que mencionamos anteriormente. En esta categoría se contempla la combinación de la tecnología de naturaleza digital (softwares interactivos), con el componente humano y otros tipos de tecnología no digitales (las proyecciones no digitales, los recursos de iluminación, etc.)

Posibilidades:

A la hora de plantear las posibilidades de aplicar el recurso, así como del sentido que pueda tener su aplicación en el trabajo propio, es importante y útil recopilar antecedentes de su utilización en otras obras y trabajos.

En la búsqueda de dicha información de dentro de la escena argentina, es posible encontrar varias propuestas específicas que se dirigen a la interacción del cuerpo humano con otros componentes digitales, de manera que resulta posible encuadrarlas en este contexto del cuerpo híbrido mezclado.

Sin intención de hacer un catálogo exhaustivo, nos proponemos mostrar algunos ejemplos de las obras y trabajos de investigación más recientes, a modo de muestra de las posibilidades coreográficas que ofrece el recurso tecnológico.

En primer lugar nos encontramos con las investigaciones de Alejandra Ceriani⁴ y su aplicación en la performance interactiva "Speak .3.1". En este caso, podemos hablar propiamente de cuerpo híbrido interactivo, dado que se utiliza la tecnología digital para producir la interacción entre el movimiento del cuerpo humano y la obra en sí. En las propias palabras de sus creadores:

La obra se lleva a cabo mediante la interacción en tiempo real de tres artistas de diferentes disciplinas como son la danza performática, la animación y la música. El cuerpo es captado por una cámara, y este movimiento es traducido y reinterpretado en paradigmas visuales y sonoros, que a su vez se combinan y realimentan con el material propiamente generado por el músico y diseñador del sonido y por el programador y diseñador de imagen. Se llega así a una trama de estado cinestésico, a un cruce de sentidos de múltiples lecturas, que transcurre por diferentes estados y participaciones de los artistas.



Imágenes "Speak 3.1"

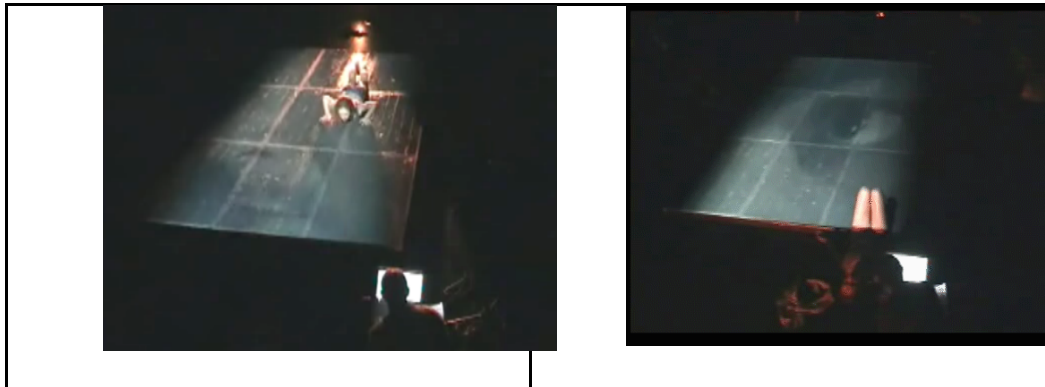
Por otra parte, con otra propuesta, podemos incluir "aRRaSStra un cuerpo sonoro", de Liliana Tasso.⁵

En la obra, el cuerpo híbrido interactivo se traduce en la utilización de la proyección en tiempo real, de la imagen corporal de un actor que se encuentra en un espacio escénico geográficamente separado del espacio donde se encuentra la bailarina de carne y hueso. La interacción entre el cuerpo humano y el digital a su vez dispara estímulos sonoros que son transformados simultáneamente en una pieza musical, también en tiempo real. La coreógrafa define su obra como:

⁴ Prof. y Lic. en Artes Plásticas UNLP. Magíster en Estética y Teoría de las Artes. Investigadora categorizada y becada UNLP.

⁵ Bailarina, Coreógrafa y docente. Presidente de CoCoA- Datei

"...una experiencia escénica que explora el cruce entre la danza y distintas tecnologías. Se desarrolla en dos espacios simultáneos conectados por la red y por cámaras web. En cada espacio pasan cosas distintas y hay públicos distintos que se cruzan al final de la obra"



Imágenes "arrastra" (un cuerpo sonoro)

Como último ejemplo proponemos la obra "Tácito" de Laura Paulino⁶. El haber participado activamente en esta como asistente coreográfica me permite desarrollar con más profundidad la utilización del recurso tecnológico. A través de dicho recurso es posible observar claramente la participación del componente humano en estrecha relación con los elementos tecnológicos digitales y no digitales, así como su necesidad intrínseca para el significado de la obra.

En la concepción de Tácito, a través de sus tres movimientos, se va construyendo en forma progresiva la existencia de un "otro" (sujeto), cuya presencia se reconoce aunque no de manera explícita. De ahí el título de la obra.

En el primer movimiento, es en la introducción donde el concepto de cuerpo mezclado puede apreciarse con más fuerza.

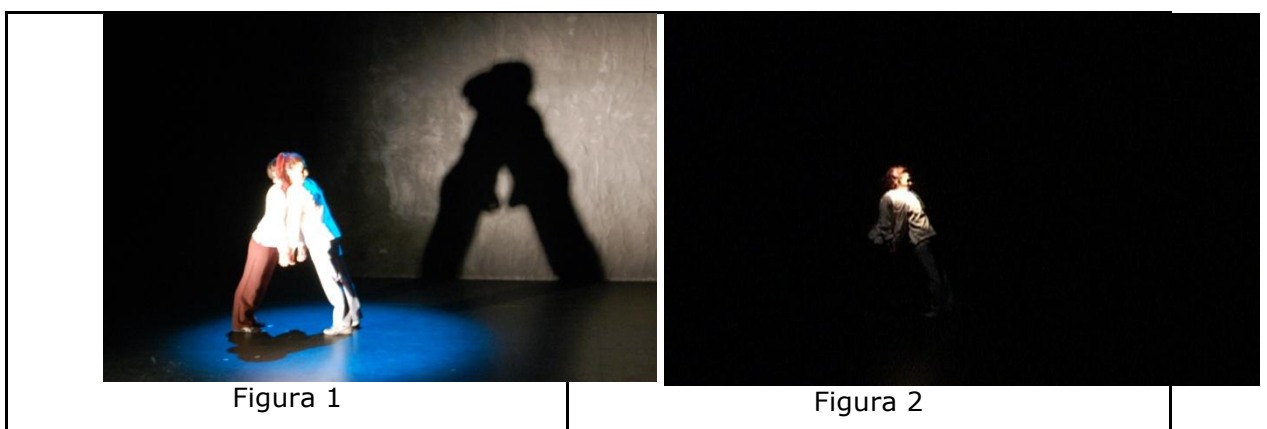


Figura 1

Figura 2

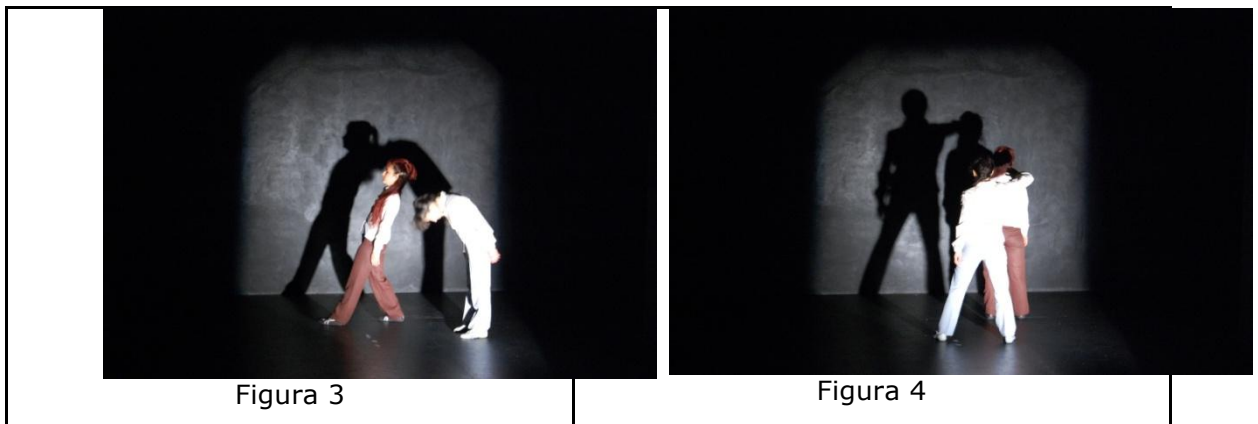
⁶ Lic. en Composición Coreográfica (mención Danza), DAM, IUNA. Egresada del Taller de Danza Contemporánea del TMGSM. Coreógrafa y Bailarina.

Si bien en esta parte de la obra no se utiliza el recurso digital, a través del juego de luces proponen dos alternativas a los cuerpos propiamente dichos de las bailarinas. En primer lugar se presentan dos bailarines bidimensionales "gemelas" de las de carne y hueso (sombras de las intérpretes), que a lo largo de la obra adquirirán independencia de las intérpretes biológicas. (Figura 1)

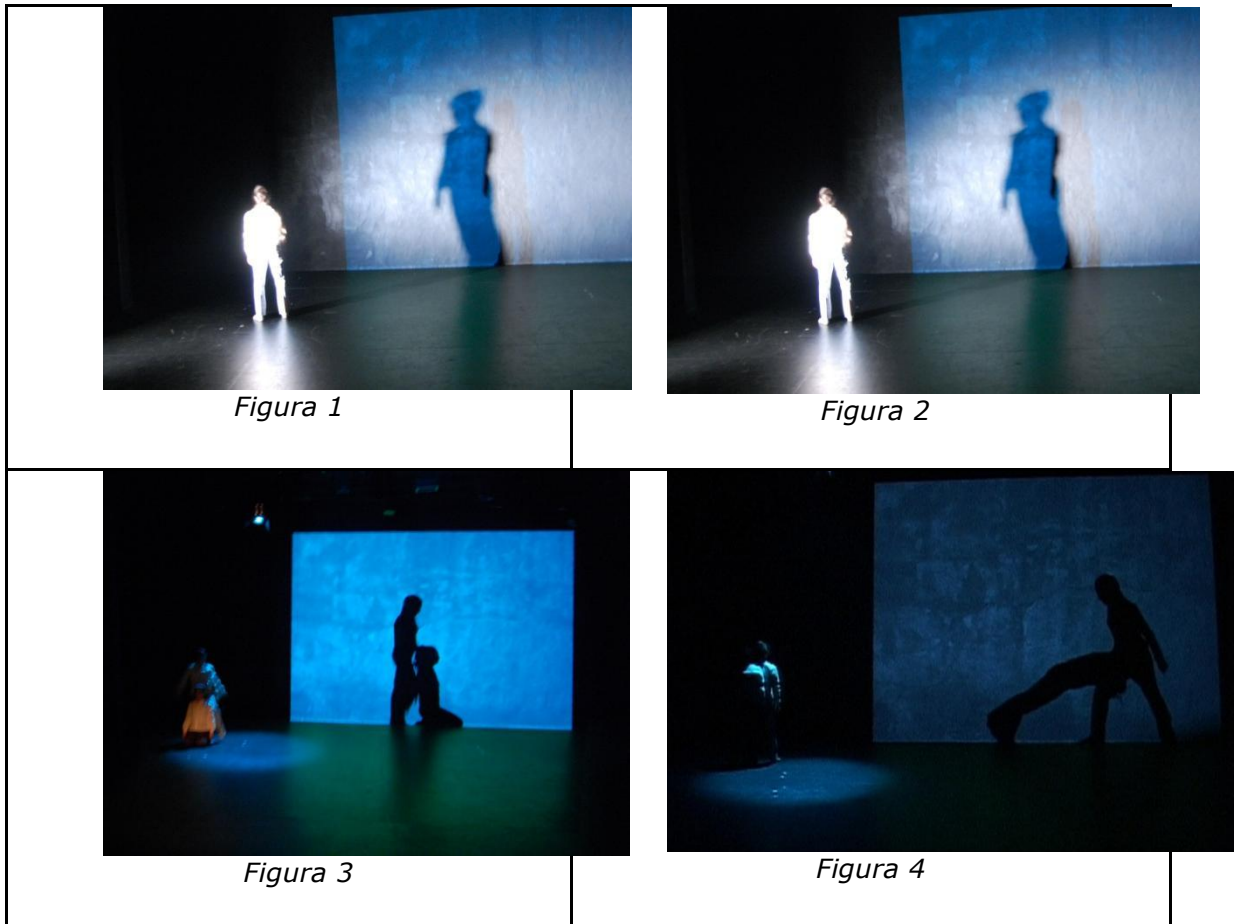
Por otro lado, a través de un segundo recurso lumínico, se propone un desdibujamiento de los límites corpóreos de una y otra intérprete tridimensionales, con la intención de que no resulte ya posible reconocerlos en su individualidad. De esta manera se logra, por ejemplo, una fusión tal de los miembros, de modo que la cabeza de una de ellas pareciera corresponder al torso de la otra. (Figura 2).

En el transcurso de este movimiento, las intérpretes bidimensionales terminan por desaparecer (nuevamente apelando al recurso luminoso), para reaparecer con un nuevo papel en el segundo movimiento.

En esta segunda parte, nuevamente a través de la iluminación, los cuerpos bidimensionales cobran cierta independencia de sus pares biológicos, dado que ellos pueden mantener un contacto corporal aún cuando los cuerpos bidimensionales no lo hacen. (Figuras 3 y 4)



Por último, en el tercer movimiento de la obra el cuerpo mezclado aparece a través del recurso de una proyección de video, en la cual los cuerpos bidimensionales adquieren total independencia de los cuerpos de las bailarinas humanas. En el comienzo se produce un dúo que interpreta un unísono, pero la intérprete proyectada no se corresponde en semejanza con la sombra de la intérprete tridimensional. (Figura 1). Con el avance del movimiento, aparece la segunda intérprete bidimensional que formará un trío con las que ya estaban en escena. Esta segunda intérprete se relaciona con su par proyectado a través del movimiento, y con su par tridimensional, dado que puede ser interpretada como su sombra, debido a la correspondencia de sus siluetas y movimientos (figura 2).



Con la aparición de una nueva intérprete de carne y hueso se logra la interacción completa de este cuarteto, pues cada una de las bidimensionales puede asociarse por semejanza de figuras, con las sombras de las intérpretes tridimensionales humanas, aunque se sigue manteniendo la independencia a través de cambios de frente escénicos que manifiestan el movimiento de cada pareja en planos no paralelos. (Figura 3). Finalmente la independencia total se logra entre las intérpretes digitales y las humanas, cuando al movimiento de las primeras le contesta la quietud de las segundas, y siendo también las primeras las que cierran la obra con su danza. (Figura 4).

Desafíos:

Es indudable que la utilización de la tecnología a la hora de la creación e interpretación de hechos coreográficos presenta varios desafíos, intrínsecos a la naturaleza del recurso.

En primer lugar, es innegable que en el montaje de una obra de estas características, siempre cabe la posibilidad del "error" tecnológico, en el sentido de que los dispositivos electrónicos pueden fallar. Las posibilidades de aparición de este tipo de errores van de la mano con la complejidad del recurso utilizado, y las

previsiones que se pueden tener a la hora de minimizar este tipo de problemas no están exentas de costos económicos.

Al mismo tiempo, estas posibles "fallas" tecnológicas condicionan en alguna medida el tipo de trabajo que se utilice, a la hora por ejemplo de pensar en una obra coreográfica. El modelo de una coreografía "cerrada" o acabada presenta más dificultades para la previsión de errores tecnológicos, dado que si el recurso falla, la obra puede llegar a perder su sentido.

Más aún, la utilización del recurso tecnológico en las representaciones de cuerpos híbridos interactivos plantea nuevos desafíos en torno al movimiento de los intérpretes, como señala Alejandra Ceriani:

- Se ejercen movimientos nuevos que no están programados en el cuerpo, sino que se generan a través de percibir y actuar con el sistema.

- Se encuentran dificultades, puesto que la experiencia de quien interactúa posibilita vínculos que no están expresamente determinados, son ambiguos y difíciles de predecir, entran en el terreno de lo fenomenológico.

- Se descubren movimientos nuevos que definen una dinámica posible de movimientos entre muchos, implicando la conciencia sensible de que se interactúa con otro espacio no solo físico sino virtual (CERIANI, 2010, pág. 53).

Por otra parte, la utilización de tecnología digital para la creación de cuerpos híbridos en la escena, conlleva a un nuevo tipo de relación grupal de trabajo. Ya no es posible pensar en un grupo de bailarines reunidos para investigar sobre el movimiento, sino que resulta indispensable la creación de un grupo más heterogéneo e interdisciplinario para maximizar el rendimiento de la herramienta. De aquí la necesidad de pensar el trabajo desde un nuevo lugar, donde el concepto de equipo de trabajo interdisciplinario esté presente. No es posible desde esta perspectiva, pensar en el coreógrafo trabajando solo, o el grupo de bailarines que participa improvisando bajo una mirada externa que recopile el material. Es necesario el trabajo conjunto con otros participantes, que conozcan en profundidad el recurso y muestren el abanico de posibilidades que éste presenta, de manera de enriquecer y facilitar la tarea. De esta manera se acortan distancias y se optimizan los tiempos para la creación.

Al mismo tiempo, la perspectiva de los recursos económicos disponibles a la hora de plasmar las ideas concebidas en relación al trabajo coreográfico no es una preocupación menor. Las necesidades tecnológicas que presenta cada tipo de "hibridización" del cuerpo podrían resultar limitantes a la hora de la creación. Sin embargo, desde un punto de vista positivo, también pueden considerarse esas posibles carencias como un desafío propio del proceso creativo y un disparador de nuevas ideas. De aquí también la importancia del grupo interdisciplinario, donde cada miembro desde su conocimiento específico pueda aportar nuevas soluciones a los problemas planteados. De esta manera también es posible generar perspectivas novedosas de investigación, ampliando así el abanico de posibilidades coreográficas y de interacción.

En este contexto de los desafíos que plantea el trabajo con cuerpos híbridos dentro de la escena, no debe perderse de vista la importancia de tomar conciencia sobre el papel que dicho cuerpo representa en cada obra o trabajo en particular. Es en el cuestionamiento de dicho rol que se manifiesta la posibilidad de no caer en el "abuso" del recurso tecnológico, pasando éste a ser un fin en sí mismo. De ahí la importancia del tiempo dedicado previamente a la investigación sobre las posibilidades su aplicación, de manera que puedan ponerse al servicio del proceso creativo y no al revés, que el proceso se centre en el despliegue o demostración de la potencia del recurso tecnológico.

Finalmente nos parece importante un desafío importante, desde el punto de vista de la formación de nuevos intérpretes y coreógrafos, la incorporación en los ámbitos académicos de estas nuevas perspectivas y herramientas, ya sea en la forma de materias curriculares, o bien como talleres optativos contemplados dentro del diseño curricular de cada carrera particular.