

Pasaje de lo analógico a lo digital

Capítulo 2 de la tesis de doctorado:

Génesis y actualidad de la escena tecnológica de Buenos Aires (1996-2016) - Estudio de lo analógico a lo digital en la Danza Performance

Por Dra. Alejandra Ceriani

PARTE 1. Danza Multimedia. Origen de la danza con mediación tecnológica

17. Introducción

Como ya se ha planteado, el presente escrito establece como área de interés el estudio de las prácticas artísticas con sistemas informáticos localizados y en el espacio de internet. Nos proponemos brindar un marco teórico y proyectivo a los desarrollos dentro del campo de la Danza Performance con tecnología en tres períodos –que se corresponden con la organización de este Capítulo 2 en tres partes– que marcan, respectivamente, el inicio, la evolución y el estado actual. Lo haremos a través del análisis de la selección de un corpus de obras producidas con la concepción de:

Parte 1: Danza performances multimedia: experiencias con el cuerpo en un espacio escénico físico, con proyección de video o imágenes y sonido, dispositivos e interfaces analógicas o analógico/predigitales. Observaremos el *Festival Internacional de VideoDanza de Buenos Aires (FIVDBA)*, período 1996 al 2003, en el que se incluye la danza con pantalla y proyecciones en escena. Este Festival Internacional de Video Danza fue creado en 1995 y ha dado lugar a la reinstauración de propuestas de danza con uso de pantalla y proyección en escena.

Parte 2: Danza performances interactiva: experiencias con el cuerpo como mediador entre espacio escénico intervenido por dispositivos e interfaces informático/digitales con proyección de visuales y sonido. Clasificaremos sus componentes y los relacionaremos con el desarrollo de los procedimientos escénicos reactivos o interactivos. Observaremos el Ciclo de Danza Performance de la UNLP *En 2Tiempos. Itinerarios de Danza*, período 2012-2014. Iniciativa de la Prosecretaría de Arte y Cultura, espacio institucional dentro de la Secretaría de Extensión Universitaria de la UNLP, comenzó en el 2011 con presentaciones mensuales de producciones vinculadas a las artes del movimiento y sus cruces interdisciplinarios.

Parte 3: Danza performances telemática o en red: experiencias con el cuerpo desdoblado, en un espacio distribuido, que interactúa con dispositivos e interfaces informático/telemáticas en la red de internet. Observaremos performances

realizadas dentro de la plataforma interactiva *Waterwheel*, período 2013-15, y las redes de videos en canales como Youtube, 2016. *Waterwheel* es una plataforma interactiva para realizar performances de manera colaborativa, compartir ideas y presentaciones a través de las herramientas allí brindadas.

En paralelo, realizaremos un cruce de la información obtenida en pos de hallar los elementos que validen la categorización entre las diferentes posibilidades de relacionar tecnología y cuerpo según los entornos en donde se ejecute. Suponemos que trabajar cuerpo a cuerpo mediados por un sistema informático pone en juego componentes prácticos y conceptuales esencialmente distintos para trabajar en conexión ubicua con otros cuerpos en la red conectiva de internet.

Por ello, proponemos indagar el período 1996-2004, pues consideramos que los inicios del uso de tecnología informática predigital en danza acontecieron puntualmente a partir de ese año y dentro de esa extensión temporal. Ya en el año 2005 es muy contundente el avance de la programación y el software de operación digital dentro de lo escénico y, en particular, ya hemos estudiado y divulgado el período que va del 2005 al 2011¹¹. Asimismo, la denominación *Danza Performance Interactiva*¹², pone en conjunción componentes tanto de una como de otra disciplina: la Danza y la Performance, a favor de la composición de movimiento con un sistema informático-interactivo.

Por lo tanto, nuestro interés por la Danza Performance con mediación tecnológica se concentra en observar qué sucede en los comportamientos individuales y colectivos. Con este propósito abordaremos el cuerpo y lo escénico desde su vinculación con tecnología predigital, digital y en red, en términos de reactividad, interactividad, conectividad, accesibilidad y ubicuidad. Son diversos y complejos los procesos de comunicación y telecomunicación que diferencian el tipo de mediación que desplaza el sentido tradicional de las propuestas escénicas hacia una comunidad tecno-escénica que incluye la interactividad de datos, mediante sensores remotos que colaboran con

¹¹ El aporte teórico de los estudios realizados y sus resultados aparecen en dos instancias investigativas anteriores:

a. Beca de Formación Superior: investigación "Espacio digital y cuerpo expresivo" 2009-2011, FBA/UNLP. De esta se presentó un informe final. Véase en: <<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/40944>>.

b. Tesis de maestría "El descentramiento: cuerpo-danza-interactividad. Indagación en el territorio de la interactividad y el uso de las nuevas tecnologías aplicadas a las prácticas corporales, compositivas y escénicas" (Director Lic. Emiliano Causa, 2006-2010, FBA/UNLP). Presentación de las performances escénicas interactivas en tiempo real Proyecto Hoseo y Proyecto Speak. Se detallan los aspectos técnico-expresivos, a la par que se describen las experiencias multimediáticas con el lenguaje del movimiento producido a partir de la interacción, a través de imágenes, esquemas y videos. Véase en: <http://www.alejandraceriani.com.ar/tesis_alejandra_ceriani.pdf>.

¹² La conjunción de ambos términos indica que hay una formación disciplinar, la danza, que se conjuga con la actividad performática como práctica artística.

la definición de telepresencia. En este sentido, hay que atender, tal como lo expone Pierre Lévy (1999: 20), que si bien la “proyección de la imagen del cuerpo está asociada generalmente a la noción de telepresencia, [esta] es mucho más que la simple proyección de la imagen”.

A través de ella, los cuerpos se hacen visibles, audibles y sensibles desde el interior hacia el exterior; y así es que la virtualización del cuerpo intensifica todo tipo de intercambio hacia nuevas propuestas que generan profundas transformaciones no siempre incluidas o reconocidas por la teoría estética. La diversificación del uso de las tecnologías como herramientas aplicadas a la experiencia artística dio lugar a una profunda y progresiva división entre la crítica del arte, la estética y los contenidos propios de cada disciplina.

Esto nos llevará a examinar, en primera instancia, las nociones de lo disciplinar, lo interdisciplinar y lo transdisciplinar. Entendemos que el conocimiento transdisciplinar clarifica la investigación disciplinar de una manera original y propicia. En tal sentido, las investigaciones transdisciplinares y las disciplinares no son antagonistas sino complementarias, pues definen tendencias hacia la comprensión del objeto de estudio y su inclusión en el mundo actual. La interdisciplinariedad tiene una orientación diferente y refiere a la transferencia de métodos de una disciplina a otra, en tanto la interacción, interconexión y retroalimentación son características del propio proceso de producción entre disciplinas. En consecuencia, nos proponemos abordar desde un enfoque integrador –aun siendo conscientes de los problemas frecuentes de tales dependencias– las repercusiones e incidencias mutuas en un redescubrimiento continuo no jerárquico.

Ahora bien, la presunción que contiene este capítulo respalda la idea de que las performances digitales del presente –más allá de una nueva propuesta de cuerpo, espacio y temporalidad para la danza– son la derivación de las experiencias predigitales denominadas Danza Multimedia. Lo que nos interesa aquí es construir un marco teórico, examinar las propuestas escénicas con proyección de imagen y sonido analógico, analizar las entrevistas a los actores involucrados y revisar las publicaciones coetáneas que refieren a la temática.

Sin detenernos en la historia cronológica e ilustrada de las relaciones entre la danza y las diversas tecnologías, estamos enfocados en los eventos y artistas que podrían ser considerados precursores. Por lo tanto, la cuestión será interpretar qué aconteció con el movimiento danzado frente a lo multimedia analógico y predigital en proceso hacia

lo digital como trayectoria intrínseca de lo que en la actualidad se designa *performance interactiva*¹³.

Inferimos que la Danza Multimedia –que comienza a experimentarse en el marco del Festival Internacional de Videodanza de Buenos Aires, en el año 1996–comporta el origen local del uso de tecnología escénica predigital para la danza contemporánea. Vinculada a la proyección monocanal, inicia toda una serie de problemáticas que iremos tratando y que implican la relación entre el espacio escénico, el cuerpo y la proyección, los recursos formales y argumentales que dan sentido a estas interrelaciones así como a las condiciones técnicas.

La coyuntura que conlleva el montaje técnico colaborativo entre el videoartista y el bailarín plasmó un mundo de ficciones compartidas entre lo que acontecía en la pantalla y lo que acontecía en la escena. El reconocimiento de estas conexiones cobra sentido en las relaciones que las imágenes y la estructura coreográfica tienen con la propuesta multimedia integral.

El recorrido planteado, para esta Parte 1, se basa fundamentalmente en el estudio de los contenidos de las propuestas escénicas en torno al cuerpo disciplinar, del medio audiovisual predigital y de las problemáticas de producción que, en su conjunto, abarcan desde el año 1996 al 2004.

18. Algunas cuestiones sobre lo predigital, lo multimedia y lo audiovisual

Se podría establecer que los sistemas analógicos son la base para la conversión de los nuevos medios digitales, y un tema interesante es analizar cómo materiales y técnicas operadas con anterioridad vuelven a utilizarse con los mismos fines y procesamientos por medio de una computadora. Además, remarcamos que, desde sus inicios, el surgimiento de los nuevos medios y la informática conllevó posibilidades transformadoras de expresión generadas a partir de la fusión y la experimentación de diferentes tecnologías. Por lo tanto, las estrategias de una estética predigital pasaron a ser incluidas en los procedimientos y las metáforas de la interfaz.

Lev Manovich (2005: 8) destaca la diferencia fundamental entre medios analógicos y digitales, señala que estos últimos “se componen de código digital”, es decir, sufren una conversión, una digitalización y “los medios se vuelven programables”; y avanza aún más enfatizando en que “los nuevos medios pueden parecer medios pero esa es solo la superficie. Los nuevos medios requieren de una nueva etapa en la teoría de los

¹³ Las performances interactivas componen una nueva categoría dentro de las artes escénicas y llegan a vincular varias ramas del arte interactivo y del arte escénico tradicional.

medios” (2005: 19). Estamos ante un cambio substancial, ante una fuente inagotable de estudios surgidos a partir de la expansión del medio digital en el campo del arte.

En consecuencia, nos proponemos desandar estos procesos de conversión vinculados al video, a la escena multimedia y al cuerpo interviniendo entre ellos. Una escena multimedia, de este modo, se podría indicar como la puesta configurada hacia las nuevas tecnologías.

Respecto de la palabra “multimedia”, José Luis Brea (2002: 6) cuestiona su aplicación indiscriminada, y afirma que se la usa para nombrar lo que en realidad debería llamarse “multisoporte”. Así como sucede con el término “multimedia”, cuando se pretende aplicar el término “analógico” al estudio de lo escénico, aparecen varios equívocos. La expansión de los sistemas de representación y transmisión de información por dígitos con soporte o entorno digital se ha generalizado y ha ido reemplazando paulatinamente al soporte analógico tradicional, que representa y transfiere datos con soporte o entorno físicos y presenciales.

Lo que conlleva este pasaje de una estructura analógica a una digital es una comunicación más abierta y fluida entre sistema y cuerpo, dado que comprende actualizaciones continuas, versátiles, en una diversidad de itinerarios que interconecta recursos y multiplica así sus posibilidades interpretativas.

Y es en el pasaje y la comparación entre los sistemas analógicos y digitales donde encontramos un mayor volumen de información que utilizaremos para nuestro marco teórico. En principio, tanto la tecnología como la técnica forman parte material y artificial de los fenómenos humanos sin ser independientes y actuar fuera de ello, no son determinantes pero sí altamente condicionantes y adaptables. “Una técnica no es buena ni mala” ni imparcial (Lévy, 2007: 12), “su presencia y su uso en tal lugar y en tal época cristalizan en unas relaciones de fuerza cada vez diferentes entre humanos”, en un sentido no generalizado.

El cambio de tecnologías y técnicas sobrecarga nuestra endeble estabilidad, y aquello que denominamos “nuevas tecnologías” recubre, de hecho, la actividad multiforme de grupos humanos, un devenir colectivo que se cristaliza notablemente alrededor de objetos materiales, de programas informáticos y de dispositivos de comunicación. Por consiguiente, en nuestro trabajo, poder distinguir y analizar el modo y las características del proceso de apropiación que estaría a la par de poder afectarlo con las particularidades sistémicas de las herramientas para la puesta en escena.

Lucía Santaella (2003: 175) observa una diferencia –que es sustancial para caracterizar este pasaje de técnicas, tecnologías y relaciones humanas– cuando destaca “el salto cuántico que se da en el pasaje de las tecnologías electrónicas, pre-

era digital, a las tecnologías teleinformáticas de la actual era digital”¹⁴, y señala que las tecnologías predigitales *introyectaron conocimientos científicos en habilidades técnicas* y, las cibertecnologías *introyectaron conocimientos científicos en habilidades mentales*. En el ínterin de ese *salto cuántico* en la transformación material de los soportes, se previó que la virtualización de la información y la comunicación conmoviera nuestras vidas en general, pero no que impactaría tan profundamente hasta dar un giro radical en la concepción productiva del desarrollo humano.

Por su parte, se denomina multimedia a la confluencia de sonido, imagen e información; pero el término –como se dijo– conlleva una profusa polisemia, y resulta fuente de no pocas indeterminaciones entre quienes lo utilizamos. Pierre Lévy (2007: 50) distingue “dos tendencias que sobresalen de los sistemas de comunicación contemporáneos: la multimodalidad y la integración digital”; es decir, no se trata solo de una variedad de soportes, sino su interconexión y composición, una infraestructura de comunicación para los sentidos.

Precisamente, en el ámbito de la comunicación, multimedia alude a dos escenarios: por un lado, a los lenguajes, y por otro, a los soportes. Esta distinción terminológica y conceptual tiene una considerable relevancia, ya que se genera en su combinación con otras expresiones y perspectivas muy variadas. Por tanto, vamos a evitar confundir el análisis de los soportes tecnológicos (hardware y software) con la puesta en escena multimedia (que, a su vez, puede pertenecer a coreografías preexistentes, a la combinación en un mismo espacio de lo escénico físico y lo proyectado virtual, etc.).

Básicamente observaremos la transformación de la tecnología predigital a la digital con un recorte espacio-temporal proporcionado por los estudios de casos y entrevistas a los actores comprometidos. Asimismo, estudiaremos los discursos teóricos circulantes en ese período en relación con los actuales. Todo ello en función de poder plantear, por una parte, que existe una estética y estándares de acción y de organización corporal audiovisual predigital; y, por otra, una estética y estándares de acción y de organización corporal audiovisual digital, ambas de plataforma low-tech¹⁵ o bajo rendimiento, sin olvidar que la diferenciación entre lo audiovisual analógico y lo digital se dio no solo en la actualización y renovación técnica de los espacios, sino también en la apropiación que los artistas fueron realizando. En palabras de Marta

¹⁴ Traducción propia: “no salto quântico que se dá na passagem das tecnologias eletroeletrônicas, pre-era digital, para as tecnologias teleinformáticas da atual era digital”.

¹⁵ Nos interesa distinguir la brecha digital entre lo high-tech y low-tech, puesto que, aunque coexiste una manifiesta relación entre alta y baja tecnología, también coexiste una clara disociación. Al problema del consumo y renovación de bienes tecnológicos se suma el acceso a los conocimientos y competencias necesarias, y las demandas de capacidad de almacenamiento y velocidad de procesamiento del hardware.

Zátonyi (2011: 251): “Cuando cambia la materia y la técnica o cambia lo que quiere decir, o cambian las circunstancias, a largo plazo, es inevitable el cambio de lenguaje”. Roy Ascott (2007: 49) presenta el término “multimedia” acompañado de dos siglas: CFD o SA. Las siglas CFD especifican “Conjuntos Finitos de Datos (Finite Data Sets): donde la acción se desarrolla dentro de unos límites prediseñados, presentados como una experiencia, ya sea unitaria o supuestamente ‘interactiva’ bajo el control del artista”. A esto lo diferencia de los “Sistemas Abiertos (Open Ended System)”: donde la acción se desarrolla como interacción dentro de unos sistemas de algoritmos evolutivos en red que dejan el control en manos del usuario o del entorno, proporcionando así los medios más efectivos para alcanzar un intercambio bidireccional entre la obra y su público.

He aquí dos elocuentes diferenciaciones que contribuirán a situar nuestras constataciones, y que van desde un sistema analógico predigital a otro digital, y atraviesan los siguientes procesos: desde la finitud de los datos a su evolución, desde los límites prediseñados a los límites en expansión, desde la experiencia controlada por el propio sistema a los procesos abiertos al entorno.

Miraremos ahora hacia las escenas multimediales entre lo analógico y lo predigital en las que el cuerpo –que aún no era considerado como una metáfora informática pero sí en un estado de digitalización– y los mecanismos de registro audiovisual merecen una revisión en correspondencia con esos contextos.

En definitiva, ¿qué es lo audiovisual? Según el *Diccionario de la Real Academia Española*, la palabra “audiovisual” ‘se refiere conjuntamente al oído y a la vista, o los emplea a la vez’. En este sentido, hoy en día, se integra dentro de la fusión de formatos tales como el cine, la televisión, el video, las instalaciones multimedia, etcétera. Por tanto, el término “audiovisual” que nos interpela, se compone de la percepción auditiva y visual, tomando como medio el video (del latín *videre*, ‘ver’). Eduardo Russo (1998: 269) señala que “puede significar varias cosas”, pero, básicamente, es un sistema de grabación y reproducción de imágenes, que pueden estar acompañadas de sonidos, y que utiliza una cinta magnética. En la actualidad, el término hace referencia a los distintos formatos que pasaron de las cintas de video analógico a los formatos digitales. Digamos entonces que el video se extiende y se desarrolla a través de los formatos, y muta de forma permanente como concepción de producción y expresión, no tanto de valor sino preferentemente de sentido.

Michel Chion (1993: 175) define el binomio audio/visual como un contrato que “no entraña una fusión total de los elementos”, sino que “los deja subsistir al mismo tiempo separadamente, cada uno por su lado. El contrato audiovisual sigue siendo en efecto una yuxtaposición además de una combinación”. Si completamos esta dupla con el

espacio escénico y los cuerpos danzando, solo “habrá que disponerse a la sorpresa del encuentro audiovisual” en el momento de delinear un procedimiento posible de análisis de esta práctica escénica que se denomina Danza Multimedia: “danza en vivo y en pantalla simultáneamente o danza en pantalla y en vivo”¹⁶. Los soportes empiezan a actuar decididamente a la hora de puntualizar una definición, no cuentan únicamente los lenguajes artísticos y sus combinatorias, sino también los aparatos y elementos que los median.

De esta manera, en la Danza Multimedia se mixtura el cuerpo en el espacio escénico con la pantalla o superficie de proyección de imágenes. Un espacio híbrido en el que se visualiza una compleja textura de discursos visuales y auditivos, en el que se articulan lo registrado, lo editado, lo topologizado, las proporciones y las conexiones entre lo físico y lo virtual. Douglas Rosenberg (1999: 1), realizador y teórico estadounidense, denomina “screendance” a la conjunción danza, cámara y pantalla: “danza para la pantalla”, puesto que lo considera un enunciado más inclusivo y multiplicador “de un tejido conectivo entre el cine danza, la videodanza y la danza digital”.

Definir qué es la Danza Multimedia resulta complejo, dado que no es explícitamente video danza, tampoco es cine danza, ni danza digital –no por lo menos en el momento y contexto en que el FIVDBA lo acuñó–, es decir que puede ser un asunto aproximado, pero también una forma muy eficaz para reconocer los distintos contornos fluidos de una práctica artística que aún hoy sigue realizándose. En definitiva, hablamos de un cuerpo que danza en un espacio escénico con pantalla: “bailar con proyección detrás”. El medio tecnológico, obviamente, especifica el trabajo realizado con video, o con celuloide, pantalla, monitores, etcétera, y lo restringe. En consecuencia, se puede afirmar que “cuando se utiliza al bailarín en términos fílmicos, en lugar de en términos de danza, el espacio y el tiempo son flexibles”¹⁷, y eso no sería un inconveniente hasta el punto en el que conviven la proyección y el vivo. Esas diferentes materialidades han resultado una gran contrariedad compositiva al procurar una integridad escénica.

La dependencia entre los dispositivos –el cuerpo en movimiento y la imagen proyectada– define una experiencia mediada, y un modo de pensar esta forma heterogénea de mediación es tomar la cámara como productora de espacios. Es allí donde ocurre la obra, en el ojo del camarógrafo en conjunción con el del coreógrafo o el performer. La composición de lo escénico se conforma, en primera instancia, por la

¹⁶ Programa de mano del *Cuarto Festival Internacional de Video Danza*, Centro Cultural Rector Ricardo Rojas, Universidad de Buenos Aires, 1998.

¹⁷ Traducción propia: “When the dancer is used in filmic terms, rather than dance terms, space, and time are flexible”. Noël Carroll (2000), “Toward a Definition of Moving-Picture Dance”, en *Dance for the Camera*, Symposium at the University of Wisconsin, p. 113.

estrategia del encuadre para luego pasar por el proceso de edición. Aquí es donde dialogan el lenguaje audiovisual con los esquemas compuestos entre escena y pantalla. Este lenguaje nos ofrece una definición del espacio y del tiempo fluido, así como también un punto de vista variable en su microorganización.

Por su parte, la propia naturaleza de la cámara, con su capacidad de aproximarse o apartarse de un área en detalle, invita a la exploración de las mutaciones del cuerpo, al decir de Alejandra Ceriani (2010: 56):

... el medio se vuelve cuerpo y el cuerpo es el medio que se hace carne, fuera de una tecnificación, de un control mecanizado, evidenciando, más que el movimiento de la cámara, la acción del cuerpo. La cámara es un punto de conexión que evidencia un gesto, respira, vacila, circula acopiando fragmentos. Esta relación inseparable del cuerpo-cámara propone una lectura nunca lineal, siempre inconclusa, trozos y partes que se producen tras la acción de ese cuerpo que es imposible reconstruir del todo. La cámara instauro el espacio del cuerpo y de la imagen; lo transforma, se establece así un diálogo espacial con un cuerpo que se mueve y que lo ocupa; no solo como un ojo que sitia sino como otra existencia que irrumpe de igual forma.

Y a la mediación de la cámara le sumamos la mediación de la pantalla en la escena, teniendo en cuenta no solo la duplicación, sino la triplicación entre los elementos que conviven para quien asiste esta particular ecología escénica. Partamos de la siguiente compatibilidad desarrollada por Paulina Ruiz (2015: 165):

Frente a la pantalla, la visión del espectador se transforma a través de la kinestesia visual producida por la imagen fílmica y difiere de aquella que tendría frente a un espectáculo en vivo, ya que resiente el espacio de la danza identificándose por empatía kinésica con el propio camarógrafo.

Este doble espacio generado por el registro de los cuerpos reproducidos en la proyección añade un espacio más que es el de los cuerpos in situ sobre el escenario. Si lo vemos desde el punto de vista del dispositivo, la pantalla comparte la instalación del “lugar o sitio virtual” con el “lugar o sitio físico” por excelencia que es el escenario (de hecho o espontáneo). Física y virtualmente, la proyección concierta entre el espacio de registro y el de la experiencia kinésica de expectación. Si lo vemos desde el punto de vista del cuerpo, el acento está puesto en el devenir del movimiento y en la amplificación del registro fílmico, en el detalle mínimo y en la dislocación espacio-temporal, que transpone y desdobra lo que hasta entonces había sido un conflicto: el carácter efímero y corpóreo de la danza.

Asimismo, la fragmentación del cuerpo en la pantalla sustrae de alguna manera su materialidad, y se resiste a las exigencias de linealidad espacio-temporal y

secuencialidad terrestre. ¿Qué ocurre con este enlace de tiempos, espacios, tamaños, escalas y acciones diferidas? En primera instancia, hablamos de una proyección de imágenes registradas y editadas en sistema analógico o analógico-digital. Pero, en una segunda instancia, hablaremos de los modos de construcción de sentido de esas imágenes editadas y proyectadas puestas a interactuar en escena.

19. La pantalla, el video, la escena

Algunos lo llaman video-danza. Otros lo llaman danza filmada.
Yo prefiero llamar a mis trabajos “danzas multimedia”.
Charles Atlas

A mediados de los setenta, se inicia una vacilante integración con el cine que, en los años ochenta, se convertirá en un vínculo que lindará con lo industrial, pero aun así: “El video no vivirá en el cine. La cuestión de las interrelaciones se desplazará a lo largo de los años ochenta hacia otros dominios”¹⁸. En los años ochenta y noventa, la experimentación evoluciona hasta consolidar las videoinstalaciones, que permiten el uso de varios componentes espaciales y la implicación directa del espectador, abriéndose paso en museos y galerías, básicamente, desde las artes visuales, para ocupar así una posición medular al finalizar el siglo XX.

Eduardo Russo (1998: 279) describe la trayectoria del soporte video hacia fines de los noventa:

... hasta hoy, la tecnología de videocasete sigue siendo la imperante, [...]. Pero las cosas están cambiando: las tecnologías digitales –con el oneroso disco láser como precursor, para un público que definitivamente será de elite, prometen para poco tiempo más formatos de grabación de video digital como el DVD (Digital Versatile Disk).

Asimismo, la modalidad del video-tape “es la que brinda mayores perspectivas, desarrolla una suerte de poesía que, bordeando –desde afuera o adentro– lo narrativo, propone algunos de los mayores desafíos a la mirada en los 90” (Russo, 1998).

La experimentación con el lenguaje audiovisual, la transgresión y la creación de nuevas narrativas instalan –a partir del videoarte– la innovación en el tratamiento de la

¹⁸ Es interesante ampliar la lectura sobre este tránsito entre el cine y el video. Según Philippe Dubois (2001): “Después de Coppola, se terminan las experiencias de integración y transubstanciación de los soportes”.

plasticidad de la imagen electrónica, con la potencia visual del cine, pero consustanciando otras convenciones. Esto lo afirma Graciela Taquini (2008: 4):

Es a fines de la década del 90, cuando la actividad videográfica deja de ser un quehacer alternativo para embarcarse en un proceso de institucionalización sostenido, que lo relaciona con nuevos espacios expositivos y educativos, con el mercado del arte, con circuitos cada vez más amplios. Al video le ha costado mucho menos que a otros medios vincularse al sistema del arte.

Los inicios del video en la Argentina se vinculan fuertemente con la televisión como objeto que expone la mediatización en la que prima su presencia física antes que su contenido homogeneizado. A través del circuito cerrado de televisión, se privilegian los aspectos sensoriales de la imagen, el sonido, la emisión de luz y la profusa distribución en el espacio; esta es una de las principales estrategias artísticas a la que luego recurrirá el videoarte a fines de la década del sesenta. Otra línea precursora de la misma época, se generó con el movimiento del cine experimental con cámaras de 16 mm y super 8, pero el revelado y la compra de película debió hacerse en el exterior, por lo que los costos se duplicaron; consecuentemente, estos formatos en nuestro país pasaron paulatinamente a disminuir su producción y exhibición. A partir de la década del setenta, presenciamos la entrada del video, teniendo en cuenta que “del 79 a la restauración de la democracia en 1983, hubo una gran efervescencia cultural fomentada por personas o grupos independientes. [...] La plata dulce hizo posible la llegada de equipos de video-home y profesionales” (Taquini, 2008). En los orígenes del videoarte en la Argentina, Rodrigo Alonso (2005: 5) describe el avance del video de la siguiente manera:

El video adquiere su mayoría de edad durante la década del noventa. La experimentación se consolida entre los artistas, las muestras se multiplican y el público responde entusiasta. A Buenos Aires Video se suman otras exhibiciones de importancia, como el Festival Franco Latinoamericano de Video Arte que organiza Jorge La Ferla en el Centro Cultural Rector Ricardo Rojas – que luego se transforma en la Muestra Euroamericana de Video y Arte Digital–, el Festival Internacional de Video organizado por Carlos Trilnick, y el Festival Internacional de Video Danza, dirigido por Silvina Szperling, y especializado en un tipo de producción especial: la videodanza o danza para la cámara, piezas de video con coreografías realizadas especialmente para ser filmadas.

Justamente en este espacio de producción de videodanza o danza para la cámara nos centraremos. Margarita Bali (2014: 6), artista e investigadora de la danza, precursora de la videodanza y la Danza Multimedia local, en coincidencia con nuestra presunción, afirma que:

La inclusión de lo tecnológico en la danza, en la Argentina, se inicia fundamentalmente a partir del video danza como disparador a comienzos del 90, con la perseverancia contra viento y marea del Festival de Videodanza que dirige Silvina Szperling y que siempre ha incluido aspectos relacionados a lo tecnológico o interactivo, en talleres e invitaciones de artistas y desarrolladores de tecnología extranjeros.

Al respecto, según Alejandro Ricagno (1996: 11), el FIVDBA tuvo y tiene el sentido claro de ser un espacio de “crecimiento y de retroalimentación, un lugar de encuentro y discusión antes que de competencia feroz”. El propósito del festival apunta justamente a la formación porque, como predicaba Graciela Taquini (en Falcoff, 1996: 17), “Yo les decía a los organizadores del festival que habría que preparar algunas instancias previas al festival mismo, jornadas de reflexión. Porque todas las cosas tienen que hacerse también con una perspectiva didáctica”.

Pensado desde esta retroalimentación que el FIVDBA instala, ¿cuál es diálogo que se establece entre las artes audiovisuales y las escénicas? Cuando las señales electrónico-analógicas se transfirieron al dominio de lo binario, de la digitalización de aparatos y procesos, se pasó de la presencia a la transparencia de procesamientos y articulaciones. Queda claro, asimismo, que sin la digitalización y sin la transparencia de la interfaz no gozaríamos de una interacción sujeto-sistema. Hoy presenciamos una nueva forma de cultura táctil, y dejamos la presión por el toque, por el deslizamiento sobre pequeñas superficies de una porción de los dedos de nuestra mano.

Entendemos que la descripción del pasaje de la Danza Multimedia a la interactiva y en red deberá distinguir –no solamente el nivel de transparencia que fue adquiriendo la interfaz, por ejemplo, sino– la concientización de los modos de producción y las formas lineales o jerárquicas del movimiento corporal. Ante la conversión condicionada de un cuerpo mecanizado que interactuaba con mecanismos, este cuerpo acoplado que interactúa identificándose con la estructura simbiótica de otro/s hace evidente que nuestro organismo convive con otras metáforas de organismos en una nueva conciencia ecológica de la comunicación. De todas maneras, el régimen de la estandarización del cuerpo, de los gestos eficaces con las lógicas del mercado tecnológico, está en función de la reproducción de las coreografías discretas, como expone Jaime del Val (2009: 129) en una visión de las coreografías que:

... realizamos cotidianamente con las interfaces físicas de la cultura digital (el ratón y el teclado, el joystick y el teléfono móvil...) que se distribuyen a través de las interfaces visuales y auditivas [...] (videos musicales, cine, pornografía, música comercial ubicua) y de las interfaces algorítmicas (software). En este dominio coreográfico de los afectos no hay diferencia ontológica alguna entre

digital y analógico: ambos dominios son igual de reales en relación con la producción afectiva. Acaso el digital, lejos de ser menos real, se diferencie por ser el mecanismo por excelencia de lo hiperreal.

Este autor sostiene, además, que no hay diferencia entre lo analógico y lo digital con relación a la producción afectiva. El sistema informático solo puede explicar un aspecto de la tarea comunicativa e inmaterial que forma parte de la producción de prestaciones. La otra presencia del trabajo inmaterial la compone el compromiso afectivo que representa el contacto y la interacción humana. Esta producción afectiva, este intercambio y comunicación que refiere Del Val, está generalmente asociada con la presencia real de otro, en la que el contacto puede ser tanto físico como virtual. Este segundo aspecto inmaterial, su aspecto afectivo, está infaliblemente ligado a lo corporal y va más allá del sistema de inteligencia y comunicación que plantean *las interfaces físicas de la cultura digital*. Sin embargo, estos afectos que genera son inmateriales y no se definen porque esos dominios sean analógicos o digitales.

Por ende, a un usuario de las redes no le modifica su práctica afectiva que el medio sea analógico o digital, pero para la concepción de una práctica artística corporal sí. Básicamente porque “los nuevos medios son interactivos. A diferencia de los viejos medios, donde el orden de presentación viene fijado, ahora el usuario puede interactuar con el objeto mediático” (Manovich, 2005: 21). Y en ese proceso de interacción puede optar tornándose así coautor de la obra. Veremos, en el curso de este texto, que coexiste una nueva naturaleza del movimiento:

Se trata de un nuevo tipo de identificación, que resulta adecuado para la era de la información, con su trabajo cognitivo. Las tecnologías culturales de una sociedad industrial —el cine y la moda— nos pedían que nos identificáramos con la imagen corporal de otra persona. Los medios interactivos nos piden que nos identifiquemos con la estructura mental de otra persona. Si el espectador cinematográfico, hombre o mujer, codiciaba y trataba de emular el cuerpo de la estrella de cine, al usuario de ordenador se le pide que siga la trayectoria mental del diseñador de los nuevos medios (Manovich, 2005: 26).

En efecto, nuestros vínculos con la tecnología evolucionan cuando se consolida la imagen corporal y se domina la trayectoria mental, asimismo sobresalen otros rasgos en los que la virtualización de la afectividad es un acontecimiento que comprende al movimiento cualitativo antes que al movimiento como una sucesión de estados emocionales cuantificables. El movimiento corporal es continuo, es un flujo. Movernos discretamente nos asemejaría a un autómatas. Nosotros somos un fluir, nuestra vida fluye y nuestro cuerpo lo hace con ella. Por tanto, podríamos pensar este no diferenciar ambos sistemas como una elucubración que se vincula con la sujeción a la

norma social y cultural, a la vez que la gestualidad, los movimientos corporales y el sentido con que estos son empleados en la vida cotidiana como un proceso que implica a la producción y a la reproducción. Estos procedimientos conforman un dominio a través del cual se establecen puntos de contacto y puntos de fuga entre la corporeidad característica de un grupo social, un determinado sistema tecnológico, aparato o dispositivo, y lo propiamente subjetivo, momento en el que la indagación del bailarín, performer o actor tiene lugar.

Por ello, nuestra investigación hace foco en esos movimientos hibridados para su comprensión, puesto que no se identifican sin una observación y un análisis de esa particular interacción con los sistemas tecnológicos analógicos, digitales y en red.

Al visualizar estas transformaciones y actualizaciones que el espacio coreográfico viene atravesando en el diálogo con diferentes sistemas tecnológicos, podremos distinguir cuáles son las dinámicas entre el cuerpo y los ambientes predigitales o digitales. De ese modo, delimitaremos diferencias no lo suficientemente estudiadas y que esperamos puedan redimensionar conceptos de espacio, tiempo y cuerpo.

Si pensamos en el aprendizaje humano, en la reproducción del comportamiento ajeno, bien podría corresponderle una sugestión a lo contrario, una insubordinación o, por lo menos, una disociación de estas relaciones dadas entre cuerpo y sistema. ¿Pues acaso al bailarín o performer solo le cabe la nulidad de su dinámica frente a las restricciones de la captación para poder adecuarse al sistema y lograr “interactuar”?

Aquí nos detendremos por un momento en esta otra idea, de contagio, para asociarla a las de contaminación y transferencia, que suelen vincularse con las tecnologías de la información y la comunicación. Por consiguiente, contagio hace referencia a un proceso de transmisión por contacto. Incluso, acudiendo a la etimología no se aclara la imprecisión de la idea de una transmisión alcanzada por contacto visual, sonoro o escrito –a través de dispositivos periféricos y aplicaciones que posibilitan la copresencialidad en las redes y aparatos de comunicación inalámbrica, etc.– para crear una red de cuerpos virtuales y reales. No obstante, esta codependencia como condición no establece una relación jerárquica, muy por el contrario, expone los problemas causados por la comprensión del cuerpo como procesador o vehículo de informaciones.

Cabe aclarar que la “investigación académica en torno al contagio comprende dos grandes áreas: los estudios acerca del contagio de emociones y los estudios acerca del contagio de conductas” (Pérez Cubas y Santagada, 2010: 8). Para el recorte que practicaremos en esta indagación solo nos aproximaremos a estos estudios con el fin de distinguir correspondencias y derivaciones que las tecnologías aportaron a las artes, y en particular, a las artes escénicas.

Recogemos el argumento de Christine Greiner y Helena Katz (2005: 125), dos referentes de los estudios corporales, que plantean la coexistencia simétrica con nuestro cuerpo-medio: “corpomídia”, no como vehículo de transmisión, sino como un proceso evolutivo de selección de informaciones que van constituyéndolo. Por tanto, la condición de la información es de aquella que “se transmite en un proceso de contaminación” en la experiencia de interacción con el medio, con otras personas dentro y fuera de nuestra cultura; ponderando siempre la reciprocidad en la que se asimilan y adaptan experiencias diversas en la construcción de un fenómeno colectivo. Planteárselo desde ciertas tendencias o modelos define el proceso de conformidad del sujeto a su entorno, y lo podríamos entender como contagio de conductas a través de la sincronización de actitudes corporales, gestualidades y movimientos.

Otra mirada al respecto, podría dirigirse hacia otro modo de manifestación de la memoria cultural que son las expresiones corporales que pueden ser entendidas solo por miembros de una comunidad. Paul Connerton (1989) localiza dos características básicas en las prácticas sociales que denomina prácticas de incorporación y prácticas de inscripción. En ambas, lo esencial es qué se aprende y cómo se incorpora a nuestras prácticas. De esta manera, parecería que la materialidad como componente principal de los cuerpos, susceptible a toda clase de contexto y experiencia, que se caracteriza por un conjunto de propiedades físicas o químicas, visibles a través de los sentidos, se ha extendido hasta novísimas derivaciones.

No obstante, a medida que se va esfumando la metáfora del hombre-máquina cede su lugar al modelo hombre-computadora, y este al de hombre-información. En este proceso, nos hemos fijado principalmente en aquella memoria basada en las experiencias que han quedado incorporadas como parte vital de la memoria corporal que se actualiza reinventándose cada vez. Esbozado desde la tecnología actual y en clave biológica, el cuerpo humano es percibido cada vez más como una metáfora informática, pues, como asevera Paula Sibilia (2005: 97), “al fin y al cabo, el ADN es un código: es pura información”. Esta idea de cuerpo como pura información habilita otro conjunto de estudios que proponen examinar los desarrollos teóricos sobre la hipermediación como nuevos puntos de partida.

Pero antes de seguir avanzando sobre este presupuesto –que plantea la necesidad de mapear al cuerpo como un sistema y no como mediador o instrumento de mediación entre sistemas–, reconstruiremos algunas hipótesis.

Retomando nuestro propósito, hay que tener en cuenta que el cambio de paradigma tecnológico que circularía entre lo analógico o predigital a lo digital no implicó una ruptura radical, puesto que el conjunto de las estéticas y conceptos ya residían en las tendencias y movimientos anteriores al advenimiento de la computadora. El análisis de

la relación de las tecnologías predigitales con el arte, y en especial con el campo de lo escénico y lo audiovisual, se enfoca desde el sistema de video VHS¹⁹ a la computadora. En ese pasaje, la producción escénica puede considerarse técnica, científica o artística. De tal modo, la indagación y la producción de lo escénico conquistaron otro lugar, salieron de su papel de objeto de la dramaturgia coreográfica y evolucionaron en un medio técnico, intrínsecamente conectado con algoritmos, dispositivos técnicos y medios electrónicos. Aunque es obvio que el arte digital y el arte con base analógica no se apoyan en las mismas tecnologías, coexisten tanto concordancias como discrepancias. Lo que es innegable es que la paulatina merma de cada medio conlleva variaciones en la determinación de la percepción y la creación. Incluso, provocan producciones artísticas o curatoriales que atraviesan críticamente dichos soportes, haciéndolos parte de su discurso estético. Al respecto, valen las palabras de la curadora de videoarte Graciela Taquini (2008: 1):

En 1999, se hizo en el Centro Cultural Recoleta una mega muestra llamada *Siglo XX, Arte y Cultura* en la que realicé un programa de video de autor en VHS, dividido en diferentes secciones temáticas. Este amplio resumen parecía una especie de canto del cisne tecnológico que rescataba toda una época que ya estaba mutando hacia la cultura digital, anunciando la muerte del video analógico, de la cinta, para entrar en la era de lo numeral, de lo binario, del puro píxel.

Participar de la muerte del video analógico, de todas maneras, nos insta a pensar –tal como lo especifica La Ferla (2009: 128)– en “evitar definitivamente esas fronteras ficticias [...]. Frente a la disolución de los soportes tradicionales analógicos y la imposición masiva de las nuevas tecnologías [...] implica visitar los diferentes aspectos de la historia de la imbricación creativa entre ellos”. Los cruces conceptuales y materiales entre los medios y sus transformaciones entretejieron y entretejen combinaciones atemporales que derivan en premoniciones estéticas y en búsquedas que superan las efemérides. Es decir, no hay una fecha de caducidad, sí estimaciones a las que limitamos nuestro análisis; pues mientras en el FIVDBA año 1996, estrenábamos la sección Danza Multimedia con proyección de materiales en formato VHS, el artista australiano Stelarc, por ejemplo, abordaba la obra interactiva *Ping Body*²⁰, una performance realizada y transmitida a través de internet en la que con un

¹⁹ VHS (Video Home System). Sistema de grabación y reproducción analógica de audio y video desarrollado en la década del setenta. Posee una cinta magnética ancha, y una caja o casete de plástico la contiene. La anatomía de un video-casete VHS comprende dos carretes internos y el recorrido de la cinta. La apertura por donde se accede a la cinta está protegida por una tapa que se abre automáticamente mediante un sencillo mecanismo cuando es introducida en un reproductor de VHS.

²⁰ *Ping Body* fue realizada primero para Digital Aesthetics en Sidney, en 1995, y para el festival Dutch Electronic Art Festival (DEAF) en Rotterdam, en 1996. Véase en: <<https://ejournalmecad.files.wordpress.com/2008/06/ejournal1.pdf>>, p. 80.

clic de los ciberusuarios accionaban el cuerpo del performer mediante un estímulo eléctrico.

De todos modos, la etapa comprendida entre mediados de los años sesenta y hasta avanzada la década del dos mil podría aludirse como lo predigital con relación a lo escénico, ya que los materiales expresivos en estos años fueron producto del sistema tradicional sumado a aparatos con captura analógica y procesos físicos, químicos y electrónicos. Además, la danza y el cine tienen una larga historia en común hasta la propagación del uso de la cámara de video portátil. Un análisis comprensivo de la aparatología escénica audiovisual en el campo de la Danza Multimedia prevé un recorrido por los medios audiovisuales monocanales para agenciarse su incorporación al espectro de lo analógico: las cintas VHS, el cine super 8, los casetes, la videocasetera, etcétera.

El cuerpo aquí sigue siendo un cuerpo físico en una escena física que concierta y reactiva estructuras de contenido y forma con la “gran” pantalla y la imagen proyectada. Desde su aparición en los años sesenta como medio de producción y reproducción de la imagen, el video albergó la hibridación de medios, formatos y lenguajes. Consecuentemente, esta hibridación fue comprometiendo soportes y procedimientos formales y expresivos. Ante estas conjunciones, hallamos válido el volver a estudiar y resituar la esencia de los medios audiovisuales y sus expansiones para considerar el proceso de las tecnologías predigitales al aparato digital por excelencia: la computadora. Con el propósito de presentar un marco histórico local desde el cual ubicar el antecedente de la práctica específica de la danza performance y el video, compartimos la siguiente interpelación de La Ferla (2009: 128):

¿Dónde podemos buscar, en nuestro país, alguna marca significativa en sentido histórico que permita ubicar un lugar de anclaje y que posibilite, a su vez, reconocer el espacio de emergencia de un arte vinculado al trabajo con la imagen electrónica? El lugar de amarre es el CAV, Centro de Arte Visuales del Instituto Di Tella de Buenos Aires, creado en 1958, y dedicado por más de una década a estimular la experimentación en las artes visuales de nuestro país.

Asimismo, este centro aportó un ámbito favorable para la exploración y la producción de trabajos de investigación que imprimieron una nueva forma de expresión en el mundo de la danza. Otro dato significativo dentro del recorte de los años setenta aparece con el desfase entre la escena internacional y la nacional respecto al uso del video como medio y como soporte de mensajes artísticos. Esto implica, además, que hacia finales de los años ochenta, se mezclarán la práctica videográfica con otras prácticas artísticas. Y aquí destacamos el videoarte y las videoinstalaciones

emparentadas con lo escenográfico como los formatos de mayor auge en nuestro medio.

También hay que tener en cuenta, para la contextualización de la temática, el desenvolvimiento de la danza multimedia local; y es que, a mediados de los noventa, aparecen los *proyectores de tres tubos*²¹ que impactan en la creación de espacios inmersivos y en la posibilidad de grandes proyecciones. Así, la variedad de formatos que se integra hacia fines de los noventa promueve el diálogo entre el video y los diferentes procesos de mediación, y abre diferentes canales que provocarán algunos corrimientos de lo digital hacia zonas más vinculadas con las tecnologías comunicacionales. El arte en internet iniciará su irrupción.

Asimismo, nuevas generaciones de videastas emergieron en la escena local, muchos de ellos procedentes de la danza contemporánea, cuyas perspectivas teóricas de las décadas del sesenta y del setenta –básicamente desarrolladas en EE. UU.– fueron responsables de originar algunas de las más importantes teorías del cuerpo en la contemporaneidad. Es interesante mencionar aquí una línea histórica denominada Danza Moderna (posmodern dance) en la que Marcelo Isse Moyano (2010: 44) destaca: “el conocimiento del medio material, el descubrimiento de las cualidades esenciales de la danza como arte, la separación de los elementos formales, la abstracción del diseño y la eliminación de las referencias externas como temática”. La Danza Moderna crea movimientos aplicando las emociones, estados de ánimo, visión artística o ideas; puede ser abstracta o narrativa, alegórica o metafórica, y, generalmente, está basada en la improvisación.

Así como la Danza Moderna surge como una reacción a las formas del ballet clásico, la Nueva Danza “surge como oposición a la figuras legibles y la estilización de la Danza Moderna”²². La técnica se basa en el estudio e interrelaciones cuerpo-mente, y el movimiento es el resultado de conceptos. Según Hugo E. Biagini y Arturo A. Roig (2008: 374), sus innovaciones contienen, entre otras modalidades, “la improvisación de danza en escena, la danza para la cámara, la danza y la tecnología, y la danza en espacios no convencionales [...]”. La danza contemporánea argentina se

²¹ Proyector CRT (Tubos de Rayos Catódicos): poseen tres tubos, uno por cada color primario -rojo, verde y azul- que, ayudados por una lente óptica, proyectan una imagen a color en una pantalla. Para su uso requieren de una oscuridad absoluta; recomendablemente, una sala pintada de negro. Son realmente voluminosos y pesados, lo que los hace no transportables, por lo que se reservan únicamente para instalaciones fijas.

²² En esencia, Merce Cunningham hace las siguientes propuestas: 1- todo movimiento puede ser material para una danza, 2- todo procedimiento puede ser un método de composición válido, 3- toda parte o partes del cuerpo pueden ser usadas (sujeto a limitaciones naturales), 4- música, vestuario, escenografía, iluminación y danza tienen lógicas e identidades propias por separado, 5- todo bailarín en la compañía podría ser solista, 6- todo espacio podría ser bailado (o todo espacio puede ser escenario de una danza, descentralización del uso del espacio) y 7- cualquier tema es válido para la danza, pero esta es primera y fundamentalmente sobre el cuerpo humano y sus movimientos, comenzando con caminar.

ve influenciada por la Nueva Danza a mediados de los años 80"; pero no hay que perder de vista que, en nuestro país, durante la década del setenta y principios de los ochenta, imperó la falta de libertad expresiva e intelectual, debido a la sucesión de gobiernos dictatoriales.

Y no solo la falta de libertad de expresión podría ser motivo para admitir que casi no existía un acervo documentado de la danza argentina. Así se manifestaba Oscar Araiz (1999: 40): "Pero ¿dónde se había producido el corte, aquello que nos hacía sentir que debíamos comenzar siempre de cero, [...] que, a lo sumo, teníamos abuelos pero no padres?". La recuperación de una memoria colectiva de la danza se inició también de la mano del video, pues a fines de la década del ochenta, ya se había puesto de moda. El rasgo preponderante de mediados de esta década fue el éxodo de los artistas argentinos para buscar, en el exterior, nuevas tendencias corporales y pensamientos sobre la danza. Una novedosa conformación artística la equiparó con otras artes y le dio más interés al proceso por sobre el producto, a unir las cisuras entre las artes, el cotidiano y el diálogo artista y público.

Avanzada la década del noventa, se vive en el país una situación financiera propicia para la circulación y formación de compañías, la adquisición de subsidios y coproducciones para la creación y el perfeccionamiento de una danza a nivel profesional. Como expresa Silvina Szperling (2015: 1'25"): "todo lo que fuera posible de hacer se hacía... lo que hay se usa, lo que no hay se inventa o se imagina". Señala así la particularidad de la danza en conjunción con la tecnología electrónica que, si bien conllevaba las derivaciones de su campo, se sumaba inevitablemente a los costos favorables o no favorables de una producción con esas características. Se dependía de un aparato como el proyector o reproductor de imagen, sin él no había función.

En toda esa movida de expansión, que tiene un correlato de lenguaje artístico y de situación social, la danza estaba muy escindida... momento previo a decir dónde estamos, quiénes somos... el asunto de multimedia un poco por esta coincidencia "entre comillas" de la Cía. de Douglas Rosenberg y Li Chiao-Ping's Dziga Vertov Performance Group (DVPG), obviamente, estos intereses, necesidades, ganas, deseos de la comunidad de la danza, de capital y alrededores (Szperling, 2015: 2'43").

La Danza Multimedia significó la reincorporación del video como herramienta principal de creación escénica. Al comienzo se presentaba como aproximaciones, como ensayos combinados, para ir paulatinamente tomando conciencia clara del medio en su doble rol cinético y poético. Se trataba de un uso escénico de las imágenes virtuales que participaban de lo coreográfico guiadas por una mirada mediada por la

cámara, por las reversiones, aceleraciones o ralentizaciones del tiempo en la imagen y en los cuerpos, que componían la totalidad de la escena en profundidad con lo proyectado en pantalla.

Asumiendo que los códigos de la pantalla no son precisamente los mismos que funcionan en la dimensión escénico-teatral, hay un complejo –y no siempre logrado– trabajo de hibridación entre lenguajes. Sumadas las magras posibilidades de desenvolvimiento tecnológico que ocupa la escena mediática en ese momento, se dificulta seriamente el continuo y sostenido avance en el conocimiento y la experimentalidad local. Así lo testimonia Silvina Szperling (2015: 2'43') en el siguiente relato:

Era todo low-tech, aparte, el director del Rojas había comprado un proyector de video, porque había calculado que alquilarlo era más costoso. Entonces era como decir: "lo que hay se usa, lo que no hay se inventa o se imagina". En esa movida como el festival siempre tuvo espíritu de hacer convocatoria abierta, multimedia, entró en esa misma mecánica. Los que se animaban básicamente entraban... eran muy pocas propuestas y entraban. El nombre multimedia se venía aplicando en EE. UU. a esa tecnología que se utilizaba y que todavía en la Argentina recién empezaba a existir internet y no tenía todo el mundo.

Con este rudimentario impulso de tendencias sobre el cuerpo, oriundos de áreas de lo más diversas, se privilegia la interacción con los diversos sistemas electrónicos emergentes –básicamente reactivos y analógicos– pero, en un marco restringido que desde 1995 se lleva a cabo en nuestro país promulgado por el Festival Internacional de Video Danza Buenos Aires, dirigido por Silvina Szperling. Al respecto, Rodrigo Alonso (2015: 72) enfatiza no solo el contexto de organización y producción, sino también algunos de sus artistas precursores:

Mención aparte merece un género que se desarrolló con fuerza a partir de 1995, con la creación del Festival Internacional de Video Danza. Esta modalidad, en la que confluyen el video y la coreografía realizada especialmente para ser filmada, fue inaugurada en nuestro país a partir del Primer Taller de Video Danza para Coreógrafos, dictado por Jorge Coscia en 1993. De ese taller, surgieron las primeras producciones del género: *Temblo* (1993), de Silvina Szperling; *Asalto al Patio* (1994), de Margarita Bali; *El Banquete* (1994), de Paula de Luque. Margarita Bali es quien ha continuado con más constancia en esta vertiente. Sus videos se van depurando de la profusión de efectos que caracterizaron a los primeros, para llegar a una síntesis perfecta entre danza e imagen, en piezas como *Agua* (1997) y *Arena* (1998).

Hubo una iniciativa anterior –aunque poco tenga que ver con la envergadura que desplegó el FIVDBA desde sus comienzos a la actualidad– que data de 1992, en el

1.º Festival de Video Danza, organizado junto con el Fondo Nacional de las Artes y la Secretaría de Cultura de la Nación (1992). Pero es indudable que la generación y el sostenimiento de estas prácticas van de la mano del primer taller de videodanza (que concibió este “lenguaje híbrido” entre la danza y lo audiovisual) del FIVDBA, tanto para la exhibición de obra como para la generación de los espacios abiertos a la reflexión teórica y al crecimiento exponencial a nivel nacional e internacional.

Asimismo, el interés que promovió el establecimiento de la videodanza en la escena de creación local radica justamente en la importancia que va adquiriendo este concepto de hibridación en las artes y las derivaciones que hoy conocemos. Por lo que la danza y el video son copartícipes en la creación de una forma convenida en escena: la Danza Multimedia.

Si pudiéramos trazar un mapa del derrotero de los años noventa al dos mil, podríamos compartir el siguiente punteo propuesto por Silvina Szperling (2013: 2): “1. desde el escenario hacia la pantalla (videodanza “pura”), 2. de la pantalla al escenario (multimedia), 3. del escenario al espacio visual tridimensional (instalación) y al espacio público (intervenciones urbanas)”. En la misma línea que estos argumentos de hibridación entre danza y video en escena, retomaremos a Rodrigo Alonso (2000: 1), quien convalida el inicio de estas prácticas desde el lugar de la experimentación escénica con la tecnología:

Los artistas del Di Tella agotaron las posibilidades de la representación dancística. Los recursos técnicos del instituto les permitieron experimentar con escenografías virtuales creadas a través de proyecciones de diapositivas o films sobre el fondo del escenario. Con estos recursos, Oscar Araiz introdujo la interacción de los bailarines con sus propias representaciones virtuales en obras como *Crash* o *Sinfonía* (1969). Estos experimentos son los antecedentes inmediatos de lo que hoy conocemos como danza multimedia (danza en vivo y en pantalla simultáneamente).

Es interesante observar en el derrotero que describe Sperling y lo que relata Alonso cómo los vínculos entre el espacio escénico, lo audiovisual y el cuerpo se presentan en simultáneo. Ubicarnos cronológica y contextualmente en la escena local podrá orientar asuntos referidos a los dispositivos, a la escena inmersiva, a sus elementos estilísticos y temáticos, y los niveles de interacción o reacción para lograr construir sentido. La Danza Multimedia, de modo estricto, incluye un mismo espacio de sentido, al performer/bailarín y la proyección de imagen y sonido. Al respecto, Philippe Dubois (2001: 84) aclara:

Al principio se trató de una cuestión de soporte: la utilización de la película y de la banda magnética en una misma unidad de enunciación: el film de cine. Un

asunto de soporte, es decir, de definición, de materialidad, de plasticidad. De “superficie” o aun de “corporeidad” de la imagen. Pero se trata siempre de una cuestión de relación, es decir, de montaje, de exclusión o de incorporación, de rivalidad o de armonía, de disparidad o de fusión. Se examinará pues lo que el cine y video tienen que ver, el uno con el otro, pero también el uno contra el otro, desde que pertenecen a un único cuerpo fílmico que se constituye a partir de su misma disparidad. [...] cuando el cuerpo fílmico nace de una fusión de soportes que pueden ir hasta la desaparición completa de todo signo distintivo, es decir, hasta una verdadera transubstanciación de los soportes en una nueva imagen.

Exacerbar o destacar las diferencias sería una vertiente de análisis posible para convalidar en nuestros estudios de casos, y habría que indagar ahí si es lo más sustancioso, lo que más aporte a la comprensión del campo de esta práctica artística. Pues, “la transposición escénica de esta idea implica el desafío de una relectura, una búsqueda de equivalencias con códigos que tienen que ver con la realidad de un ámbito teatral, una aproximación por elección, a una visión más conceptual, casi de laboratorio”, explica Silvina Szperling (2013: 2). Uno de los tópicos problemáticos definido por estas relaciones formales se da entre la bidimensionalidad de la imagen proyectada y el volumen del conjunto en el que se contextualiza. Sobre ello, avanzaremos en el análisis de cada estudio de caso.

Una nueva observación sobre la época actual busca formas distintas de plantear la vinculación de danza y movilización, tratando de combatir el dominio sobre nuestros cuerpos que tiene su origen en el sentimiento general de agotamiento de nuestras formas políticas culturales y, más precisamente, prestar atención a las fuerzas que ponen a los cuerpos en movimiento en la etapa en que vivimos. Evidentemente, por sí sola la danza no puede generar ninguna transformación, pero sí puede desafiar los modos en que los cuerpos se reúnen y participan, ya que la danza tiene lugar cuando se torna encuentro, cuando se torna experiencia corporizada participativa, reemplazando, por medio del concepto de performance y de laboratorio, la tradicional división del trabajo.

Este es un momento propicio para la fusión con otras formas existentes, para resurgir de la posible marginalidad decorativa en pos de un discurso crítico que aporte una mirada analítica de las producciones, ya sea en obras coreográficas, trabajos de investigación sobre diseños de movimiento, performance con dispositivos interactivos, etcétera. Articular estas disciplinas –Danza y Video– requiere reunir el estudio crítico y teórico que el cine, el video y las artes visuales han provisto, por un lado; y, por otro, las formas de construcción de la corporalidad y la visualidad que dicha vinculación perfila. Se propone, por ejemplo, que esta articulación entre danza y video se defina en rededor de la necesaria organización colectiva de pensamientos para conseguir

comunicar en la diversidad. No se puede operar desde trincheras disciplinares. Las ideas teóricas deben operar como puentes, caminos conceptuales por donde transitar hacia el encuentro con lo otro.

Por su parte, el pasaje de lo analógico a lo digital supuso desafíos difíciles de predecir en una secuenciación lineal, y acentuó la aparición de las categorías de lo viejo y de lo nuevo, puesto que pareciera ser que cada nueva tecnología crea un entorno que en sí mismo arrasa y transforma al que precede. Centraremos nuestro análisis en los cambios cualitativos que nos obligan a pensar ya no solo en términos científicos y técnicos, sino de propiedad y de accesibilidad; considerando, además, el espacio de lo tecnológico –con sus periodizaciones *viejas y nuevas tecnologías*– como algo más que un acontecer temporal lineal ineludible.

Las tecnologías no son solo recursos externos, sino que hay un plano virtual e inmaterial de ellas que se transcribe en la ampliación de capacidades e interacciones; en consecuencia, se constituyen en torno a una forma de maquinaria material y simbólica. Detengámonos en el párrafo de Arlindo Machado (2009: 180) en el que queda expuesto el vínculo entre el cuerpo, el contexto ideológico y los medios:

En cada época y en el contexto de cada medio, nuestros órganos de los sentidos parecen estar “educados” para comportarse de una determinada manera con relación a los estímulos que se les ofrecen. No se trata de una educación formal, como la que recibimos en la escuela, pero tampoco se trata de un proceso de “aprendizaje” espontáneo y natural: por el contrario, este se produce intencionalmente, a través de todo un contexto ideológico favorable.

Estos nuevos desplazamientos en los sistemas de la percepción ya no son puramente audiovisuales. Se han introducido otros sentidos, y la motricidad del cuerpo ha retomado su preeminencia a través de gesto y el tacto, entre otros. Pero como este capítulo trata sobre el vínculo del cuerpo en escena con proyección audiovisual, la experiencia mediática se dirime con la pantalla, por lo cual, el ojo y el oído son aún hegemónicos.

Ahora bien, para continuar con el abordaje de lo multimedia en relación con lo escénico y lo audiovisual, enfocaremos la evolución de cierta problemática del lenguaje artístico híbrido y su vinculación con el contexto cultural que le es propio y adecuado. Igualmente reflexionaremos acerca de las condiciones de esa hibridación en cuanto a las trayectorias de cada disciplina dispuesta a congeniar; y, del mismo modo, realizaremos una observación de estudios de casos. Lo haremos no solo desde la perspectiva de la producción instrumental y metodológica, sino desde las consideraciones y las vivencias de los sujetos que han intervenido.

Retomando el período que nos propusimos estudiar (1996-2003) en Buenos Aires y alrededores, articularemos el término “multimedia” con la disciplina llamada Danza Multimedia. Para ello, acudiremos a las palabras de Silvina Szperling (2015: 3’41’), quien, siendo directora del Festival Internacional de Video Danza de Buenos Aires, puso en circulación esta denominación y un espacio de presentación en la programación a partir del año 1996:

... multimedia se usaba no en el sentido que se usa ahora, incluso ya ni se usa; tenía que ver con lo online... lo digital. Multimedia o Mix-media, o Intermedia, venía como de mezclar medios y, los medios en ese caso tenían que ver con lo escénico –barra– imagen proyectada.

Mezclar medios escénicos con la imagen proyectada, incluidos los sujetos que actúan, resulta una simplificada pero eficaz definición para Danza Multimedia. Rodrigo Alonso (1998: 22), que ha colaborado profusamente con la teorización de la danza y lo multimedia, lo describe de la siguiente manera: “la representación electrónica ha ensanchado las fronteras de la acción coreográfica dentro y fuera del escenario, en la doble modalidad del video y la performance multimedia”. Aquí se plantea un intenso diálogo con las artes de lo audiovisual, las artes de lo escénico, la performance y la danza, es decir, desde la materialidad de la puesta en escena del cuerpo a la diégesis audiovisual proyectada en la pantalla, y viceversa. Nos detendremos por un momento en el término “pantalla”, tan utilizado para definir gran parte de la producción, sentido estético y problemáticas multimediales en danza.

Alberto Caballero (2011: 13) presenta la pantalla como aparato técnico y teórico, y como objeto –a través de un recorrido histórico de la mirada y su cosificación–, y argumenta al respecto: “... Así como quinientos años de historia de la perspectiva significaron quinientos años de narraciones, ahora se trata del vaciamiento de la narración, el resto, lo que queda como resto, es la pantalla misma”. A su vez, el vaciamiento de la geometría de la pantalla conduce a evidenciar “la materialidad de la imagen, e introducir su inmaterialidad, o también podemos decir su materialidad lumínica”.

Eduardo Russo (1998: 192) sostiene que “... Se trata de esa superficie de dimensiones variables por donde nos asomamos a una película. [...] Su proporción de alto y ancho, desde los orígenes del cine, ha variado llamativamente”; y agrega con relación a su funcionamiento: “No se trata tanto de dar a ver, sino de convocar a mirar”. La pantalla propone ser definida como clave de la mirada y como objeto que recibe luz, pero que, también, es luz y es espejo y, de igual forma, convoca a un adentro y un afuera. Ambos espacios, indicará Gaston Bachelard (1997: 256), son

“*Íntimos*, están prontos a invertirse, a trocar su hostilidad. Si hay una superficie límite entre tal adentro y tal afuera, dicha superficie es dolorosa en ambos lados. [...] En este drama de la geometría íntima, ¿dónde hay que habitar?”.

Sobre esta idea de superficies y relaciones de tamaño, operan, en conjunción, un objeto y un espacio escénico, generalmente, un escenario a la italiana en cuyo fondo enfrentado al espectador se sitúa la pantalla. En referencia al juego con el espacio, se integran, en la propia diégesis audiovisual, las correspondencias con el movimiento del bailarín. Tanto para el espectador como para el bailarín, la mayoría de las veces, la pantalla ha trabajado de fondo. Otras, hubo voluntad de que la superficie de la imagen en movimiento atravesase los límites de la pantalla y se transforme en una atmósfera inmersiva; incluso, de que la variación de tamaños y recortes del espacio de la proyección genere las propias pantallas, alternando así entre la retroproyección y la proyección frontal.

La construcción de estructuras originales para la proyección en pantallas de diferentes formatos y medidas, como de paneles modulares que intentarán establecer un diálogo entre las imágenes en movimiento proyectadas y las de los propios bailarines en escena, fueron en principio bastante dificultosas de lograr; puesto que la instalación del proyector era fija dentro del espacio que observábamos. Volvamos entonces al escenario del Centro Cultural Rector Ricardo Rojas, en los años noventa, con su pantalla y su flamante proyector de tres tubos; y lo que, al respecto, Silvina Szperling (2015: 4’35”) afirma: “Al principio, todo el mundo proyectaba en la misma pantalla, con el mismo formato, después se empezaron a buscar otras maneras”; lógicamente, dependía de conseguir otros proyectores, por ejemplo.

Se trata de un juego de variaciones dentro de la propia proyección que intenta romper el cuadrado del marco en busca de un diálogo de contrapuntos y asociaciones que hablan del cuerpo y la mirada del bailarín y del espectador a la vez. Una compleja propuesta de la representación del cuerpo en materiales diversos, en la que no siempre se obtienen los resultados deseados.

¿Será que el lenguaje audiovisual prima sobre lo coreográfico? ¿O viceversa? ¿Hubo mediación entre ambos en pos de una hibridación narrativa? ¿Es posible esta hibridación disciplinar? ¿Será que la danza escénica con proyección audiovisual en pantalla trata crudamente de trabajar el campo contra-campo entre el espacio de la escena y el espacio de la pantalla?

Es evidente que la mirada del espectador debe duplicarse, la omnivisión debe desdoblarse en el cotejo de las informaciones que cada espacio –virtual y real– solicita. De ahí, entonces, esa perspectiva variable, esa multiplicidad que constituye la complejidad de la Danza Multimedia, que no es sino el efecto de una modulación de

miradas que la pantalla opera en el mismo espacio donde se instala. La posibilidad de alternancia del campo/contracampo entre pantalla y escena funciona requiriendo que la mirada se multiplique en una geometría aumentada correspondiente a la distribución topográfica de los cuerpos y situaciones que habitan en la escena y en las imágenes proyectadas.

Por lo tanto, la tarea que ocupa el espectador con la pantalla no se agota en el proceso de individualización con la cámara, sino todo lo contrario, lo escénico trabaja justamente en la diferencia que se establece entre esos puntos de vista físicos y los proyectados. Aquí es interesante observar esta idea de la individualización del sujeto expectante. Según Arlindo Machado (2009: 87): “Todo el material perceptivo termina por depositarse en el espectador, como si este fuese una segunda pantalla”. En consecuencia, nos preguntamos ¿qué sucede con esa segunda pantalla donde cobra sentido y se constituye el campo de lo simbólico, teniendo en cuenta, además, que hay otro plano de percepción que es lo que está aconteciendo simultáneamente en la escena con los cuerpos reales? ¿Qué sucede con la sinergia que producen los movimientos del cuerpo del bailarín, del performer? ¿Habría una sobreidentificación fusionada o una sobreestimulación paralela?

O bien, como precisa Susana Tambutti (2007: 84), cuando plantea que las transformaciones en las maneras de entender la danza como hecho escénico “produjeron cambios en los modos de recepción e hicieron que ya no se intentara ‘leer’ una obra linealmente, sino que se pudiera ‘entrar’ a la obra a partir de cualquiera de sus partes”. Esta ruptura de la linealidad es fundante, pues introduce lo heterodoxo, lo disidente, e intenta presentar posibilidades simultáneas para permitirnos concebir al mismo tiempo variadas alternativas, incluso, contradictorias. Un espectador de danza multimedia no solo ve comprometida su mirada escindida, sino que hay que sumarle su progresiva retirada de la “ensoñación de la butaca, de su pasividad motriz”, tal como lo señala Jorge La Ferla (2009: 124); puesto que el video, generalmente, era exhibido como el cine desde la concepción técnica de sala, análoga a la teatral, lo que, como es natural, condiciona el desarrollo de una “narrativa” acorde a esta relación espacio temporal.

Para la danza, la sala, el espacio teatral, es el hábitat más frecuentado; en consecuencia, una ruptura con las formas del espectáculo uniformizadas significa replantear los supuestos estéticos, metodológicos y políticos que han heredado acerca del cuerpo y sus usos en la escena. De esta forma, la escena multimedia tendía a producir, esencialmente, a partir de la mixtura de disciplinas, teorías y aproximaciones estéticas que suponían un posicionamiento subjetivo y tecnológico. Lo que obligó a allanar el camino hacia la conformación de un artista que gestione su labor desde la

investigación y desde la reflexión, y no solamente desde la recreación y el dominio de habilidades y destrezas.

Parafraseando a La Ferla (2009: 128), confluimos en la consideración de que “aquellos cruces ocurridos en un principio entre los medios analógicos generaron un importante espacio conceptual y material, un campo clave si lo queremos ver en toda su dimensión”. En esa trayectoria de los cruces entre la danza, el espacio escénico y el video, la palabra “multimedia” fue mutando e involucrándose en otros regímenes con la escena local. Silvina Szperling (2015: 5’02”) lo describe así en la entrevista realizada:

... la palabra multimedia empezó a sonar más en el mundo del software, y por otro lado hubo mucho estreno de danza que utilizaba video en escena, y que ni se anunciaba como multimedia, pero ya se había empezado a incorporar como algo "común".

¿Qué significa que un fenómeno se torne culturalmente “común”? En principio, podríamos decir que “*lo multimedia* no es exclusivamente de nadie”, que pertenece o se amplía a varios contextos, criterios, y es adoptado así, como aceptado por todos o por la mayor parte. En el caso expresado, el devenir de lo multimedia en escena, *lo común*, fue entrar en un proceso de normalización en el que la proliferación de este tipo de incumbencias parece algo tan usual que no invita a una reflexión crítica sobre, por ejemplo, cómo se determina el cuerpo ante el mecanismo de producir el on-off; o, la desigualdad cinética entre lo proyectado y la versión en el escenario. Todas las comunidades de usuarios de proyecciones en escena empleaban básicamente las mismas técnicas para producir efectos, a pesar de lo radicalmente diferentes que pudiesen ser sus interpretaciones. En ese sentido, Szperling (2015: 5’30”) indica:

... nos empezamos a enterar de que había un montón de estrenos y además producir algo escénico era más complicado porque al proyector se le empezó a gastar la lámpara y la gente empezó a hacer cosas más arriesgadas, y no era tan fácil porque a veces fallaban, porque no teníamos la tecnología, ni teníamos el conocimiento de un montón de cosas, ni la plata.

Confirmando lo declarado respecto al destino de la Danza Multimedia, citaremos una nota de Alejandra Cosin (2005: 35), para quien la preocupación no es qué hacer con los avances de la tecnología, sino cuál es el *lugar* del cuerpo en las obras:

Me pregunto sobre la danza –como arte del movimiento– y su relación con la tecnología en el mismo momento en que Silvina Szperling lanza el siempre excelente Festival de Video Danza en noviembre de este año, nuevamente en el Rojas. Esta es la versión séptima, que reafirmará la independencia del arte del videodanza con respecto a la performance en vivo con utilización de

multimedia, que estuvo presente en otros años. [...] en vez de dispersar energía en producciones que son de muy difícil concreción, tales como las obras multimediáticas, que hoy no se conforman con una pantalla y un cañón de video, como años atrás, sino que requieren una tecnología de punta costosa y complicada de instalar en el Centro Cultural Rojas, por ejemplo.

Tal como lo ha evidenciado Douglas Rosenberg (1999: 6) –teórico, realizador y consustanciado colaborador del FIVDBA–, con relación a este *maridaje* entre danza y tecnología:

Danza y tecnología es una construcción lingüística inapropiada. En realidad, se trata más generalmente de tecnología y danza. Seamos honestos nuevamente. Es la misma estructura genérica y jerárquica que se nombra a sí misma nombrando primero al otro o a quien no es. La intencionalidad del nombre perpetúa la ghettorización de un género de obras que está atrapada en su propia falta de contextualización histórica. Y nadie quiere “mover el bote”.

Esta dependencia que acaba de ser denunciada es casi un *sine qua non* de estas propuestas artísticas, y la “padecieron” el FIVDBA y sus artistas. Eran épocas en las que solo algunas instituciones contaban con los aparatos indispensables para las realizaciones. Podemos ejemplificarlo con un fragmento de la publicación del propio FIVDBA (1999: 43):

En 1998, el Cuarto Festival Internacional de Video Danza de Buenos Aires presentó su Sección Multimedia en el marco del evento “la Fabriquera Audiovisual”, organizado por la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, de la Universidad de Buenos Aires. En vista de una serie de dificultades técnicas que a último momento hicieron imposible que los grupos desarrollaran sus espectáculos, se decidió darles la oportunidad de hacerlo en 1999, fuera de la muestra competitiva.

Esta problemática de falta de equipamiento en las instituciones o salas que convocan a exhibir obras con uso de tecnología escénica se extendió al menos hasta muy avanzada la década del dos mil. El artista multimedial Gabriel Gendin (2016: 7’40”) lo expresaba así, al comentar una performance realizada en el año 2003:

Todo lo que habíamos pensado con la imagen se usó un día sí y un día no; porque al otro día ese proyector se usaba en otra sala. Eso te demuestra la realidad con la que trabajábamos. Había en todo el Centro Cultural San Martín un solo proyector.

Hacer visible los límites de la presentación con soporte multimedia supone la exhibición de una realidad que escapa igualmente a la posibilidad de ser subsidiada –y por tanto popularizarse– de manera sostenida. Se trata, entonces, de producciones

que no pueden expresarse ni explicarse sin un grado de compromiso institucional, lo que va unido a la imposibilidad de una experiencia continua, de investigación y desarrollo en el área. Nuevamente citaremos a la investigadora en artes escénicas contemporáneas Alejandra Cosin (2005: 35), quien, desde su práctica como crítica de espectáculos locales, no pierde contacto con la sinergia del ambiente artístico, y advierte sobre la falta de políticas culturales actualizadas y de apoyo financiero para la Danza Multimedia: “aún sigue pensándose la performance multimediática como arte de elite, cuando esta es una experiencia escénica practicada hace ya varias décadas en todo el mundo”.

Por lo tanto, “mover el bote”, tal como arenga Rosenberg, dependerá del contexto en el que esté encallado. Asimismo, este reclamo puede ser interpretado como la probabilidad de “llamar la atención sobre un campo de reflexión en desarrollo que está contribuyendo decisivamente a la comprensión del mundo tecnológico en el cual estamos inmersos” (Mitcham, 1989: 13). Este autor aborda los problemas planteados por los diversos campos del conocimiento, y analiza y compara las principales tradiciones de la filosofía de la tecnología. Por ende, distinguirá si tales problemáticas tienden a involucrar a la técnica o a la tecnología, porque en sí poseen significados algo diferentes:

Técnica puede significar el ‘conjunto de procedimientos puestos en práctica para obtener un resultado determinado. Existe la técnica de la caza, de la pesca, de la danza, de cocinar, de contar cuentos, etcétera’. La tecnología, o el quehacer de la ciencia moderna y la utilización de artefactos, presupone las técnicas como formas primordiales de la acción humana.

Existe, igualmente, la técnica de la danza, y esta presupone formas primordiales de la acción humana. Para los que estudian la danza como arte y como una educación del cuerpo, “la reflexión sobre los fundamentos de las técnicas y las concepciones de cuerpo que ellas ofrecen nos llevan a considerar la constitución del cuerpo como médium expresivo del arte de la danza y el movimiento como su objeto” (Escudero, 2013: 16). Y así, plantearnos una técnica de *la danza y la tecnología* que nos impulse a identificar de manera más precisa cuáles elementos de la danza pueden articularse con tales elementos de otros lenguajes como las artes audiovisuales y multimediales.

Cada vez que interactuamos conscientemente con un determinado sistema, sea este analógico o digital, tendremos estándares de movimientos basados en aspectos que no reduzcan el cuerpo solo a un medio, sino por el contrario, como producto emergente de la práctica con (y en) esas tecnologías. Entonces, por una parte,

encontramos el tema de la danza y la definición de un ámbito de discusión, de evaluación, de análisis y de articulación con las nuevas formas de creación que proveen las tecnologías. Por otra, la conformación de una técnica de movimiento a través del vínculo cuerpo y tecnología y, más específicamente, el vínculo cuerpo y sistemas reactivos, interactivos, o con sistemas interactivos multimodales. Douglas Rosenberg (1999: 6), hacia fines de la década del noventa, apunta:

Es tiempo de una recorporeización de la danza y la tecnología, tiempo para inscribir al cuerpo en el corpus de la tecnología [...] ¿Cuáles son los puntos de resistencia a esta revolución? Es una revolución demasiado civil, demasiado pasiva.

Una evaluación crítica constante es, fue y será parte de nuestra práctica con tecnología, y así es que el “artista debe aprender a lidiar con ella si no quiere transformarse en el cómplice involuntario”, alega Rodrigo Alonso (2015: 188); puesto que los discursos persuasivos tienen una naturaleza doctrinaria por su eficacia formal e interactiva. Sin desviarnos demasiado del tema de este capítulo, aludiremos a la *tecnocracia*²³ como un punto clave para no perder de vista. Desde una perspectiva materialista, se ha cuestionado el mito de la máquina restituyéndola al universo de lo instrumental sin desmerecer por ello su poderosa capacidad transformadora. Instalar y ejercer una mirada reflexiva análoga en el terreno de las artes electrónicas y digitales establecerá una de las aportaciones más pujantes para la comprensión de los procesos artísticos en la actualidad; sobre todo, partiendo de un posicionamiento crítico que no sea subsumido por la exacerbación del impacto de lo espectacular o anteponiéndole la problemática ya citada de los recursos disponibles y la actualización en las operaciones del hardware o del software. Ocultándose tras las innovaciones que prometen la panacea del *Hazlo tú mismo* (DIY: Do It Yourself) que ilustra Douglas Rosenberg (1999: 5), parecen ser constitutivos del trabajo con tecnología los discursos formalistas e instrumentalistas. Recreémoslo en este relato:

Un miembro del departamento de danza quiere comprar una videocámara digital. Pregunta: “¿qué videocámara digital debería comprar?”. Respondo: “¿para qué necesitas una videocámara digital en lugar de una cámara analógica?, ¿para qué necesitas una videocámara?, ¿entiendes perfectamente, en este momento, cómo utilizar una cámara, incluyendo cuestiones estéticas con relación al encuadre, composición e iluminación, y otras pragmáticas como

²³ El término “tecnocracia” se impone a partir de los primeros años de la década del treinta para indicar la progresiva expansión –alentada por algunos, temida por otros– del poder de los técnicos de producción: químicos, físicos, ingenieros, y programadores –añadiríamos hoy–; basado en el supuesto de que quien está capacitado para gobernar el proceso industrial empresarial y científico está capacitado para gobernar no solamente a los sectores productivos, sino también a la sociedad en su conjunto. Volveremos luego sobre el tema del poder de los programadores en la práctica artística contemporánea.

profundidad de campo, control del iris, configuración de f-stop?, ¿en qué formato te gustaría la salida, VHS, S-VHS o betacam?, ¿entendes o entienden tus alumnos la edición analógica, lineal, o están saltando hacia la edición digital sin ningún contexto? Y, aún más importante, ¿dónde colocarás las cuestiones de contenido y cómo afectarán estas tu elección del hardware?, ¿conoces la historia de la danza para la cámara?, ¿te interesa? [...]. Estamos aquí sentados en un ghetto que privilegia la forma por sobre el contenido, las herramientas por sobre la práctica [...] estamos atrapados por la atracción de la tecnología.

La exigencia que nos interpela respecto a la generación de contenidos para proyectar un pensamiento sobre la danza con tecnología como prácticas híbridas será, claramente, considerar no solo la categoría de cuerpo, sino, del mismo modo, las prácticas como acciones situadas para el acontecimiento de nuevos procesos.

Volviendo a la escena de fines de los noventa y la trayectoria de lo que se denominó Danza Multimedia, es interesante conocer, en palabras de sus protagonistas, cómo fue transmutándose y originando nuevos caminos para tomar. Attendamos a esta otra y discutible localización a través de la entrevista a Silvina Szperling (2015: 6'17"), quien manifestaba lo siguiente: "pasó a otro registro, no al registro de lo excepcional, de investigar tanto en el formato sino en el registro de *es una herramienta más para la escena*" (la cursiva es nuestra).

Nos referiremos ahora a una experiencia realizada con el fin de ahondar en esta expresión *una herramienta más para la escena*: tras un censo de artistas e investigadores académicos que estuvieran interesados en las diversas vertientes del campo de la danza y de la performance con mediación tecnológica, se llevó a cabo un relevamiento –en principio, vía correo electrónico– con la intención de recopilar información sobre esos grupos.

A partir de un correo electrónico publicado por Alejandra Ceriani (2011: 155), enviado por una colega en función de esta indagación, se nos abrieron profundos márgenes reflexivos –particularmente, en la ciudad de Buenos Aires– sobre los desarrollos de un artista o grupo que se implique con la tecnología:

... Bueno, la verdad es que ya en danza y en teatro la tecnología se ha vuelto herramienta, no fin en sí misma... Nadie está trabajando con tecnología como novedad, se usa para fines dramáticos o estéticos... pero como algo más que aporta –a veces no, pero ese es el objetivo de los artistas, que aporte– a la escena, al total... Así que te diría... que las tecnologías en las artes escénicas pasaron de moda... o se incorporaron a la paleta de herramientas posibles. No hay como en los 90 y 2000 gente que esté "investigando", porque no solo ya se ha visto todo lo posible, sino que lo imposible no está a mano, es muy caro y engorroso para los espacios de la ciudad que no cuentan con los elementos necesarios o las condiciones para que alguien ponga en escena las últimas tecnologías a rodar [correo electrónico del 03/04/11].

Para dar una respuesta crítica a esta idea del uso específico de la tecnología como medio para un fin o solo como herramienta escénica y dramática –sugerencia que se hace en el citado correo y en la lectura sobre el único cambio de registro de lo multimedia–, reflexionaremos partiendo de la observación de las representaciones que el concepto de “espectáculo” puede ejercer frente a las propuestas emergentes de formato laboratorio.

Creemos que elaborar una respuesta de este tipo nos lleva:

- ✓ A entender que una parte de nuestros colegas (bailarines, coreógrafos, críticos, programadores, etc.) en danza contemporánea o performance en danza se suman a propuestas de “actualidad” a modo de experiencias coyunturales.
- ✓ A cuestionar aquellas consideraciones prioritarias sobre los costos y condiciones para la realización de “espectáculos escénicos” de mayor envergadura, en detrimento de concebir otros espacios, medios y modos de organizar trabajos.

Lo escénico-espectacular funciona como corporación en una estructura jerárquica con una división especializada del trabajo (actores y bailarines principales, de reparto, equipo técnico, programadores, etc., cada uno con su tarea específica); y hay, también, otras distribuciones que tienden a ser más horizontales, descentralizadas y siempre debatibles. Frente a estas políticas del espectáculo, industrias culturales, tendencias y preceptos, se contraponen otras formas escénicas que hallaron su lugar de manifestación en espacios periféricos o alternos, organizando los recursos en un sentido procesual, y en los que lo efímero suscita nuevas estrategias escénicas.

Uno de los inconvenientes fundamentales de la producción y el consumo artístico así como de la formación disciplinar con base en la aplicación de tecnologías no solo pasa por no evolucionar en consonancia con los avances tecnológicos, sino, y más precisamente, que esa disparidad dé cuenta del carácter silencioso y oculto de los mecanismos de reproducción y de asimilación. Mecanismos que preexisten a la decantación social y cultural, tan necesaria para madurar y cuestionar cada mediación. Es indudable, por lo pronto, que el automatismo en directo de las nuevas tecnologías de la imagen y la comunicación transfieren, como consecuencia, la generación de discursos multimediáticos no afianzados previamente por la palabra y emancipados del cuerpo. Patrice Pavis (2000: 2), advirtiendo sobre el destino de las escrituras dramáticas contemporáneas y las nuevas tecnologías, lo manifestaba de la siguiente manera:

A pesar de la aparente victoria de los especialistas informáticos sobre los directores de teatro y artistas, a pesar del dominio de la función mecánica sobre el objeto estético, hay un momento en que lo reprimido del cuerpo y de la presencia humana, de la voz y del texto vuelve a hacer aparición, como el diablo encerrado en su caja de sorpresa. Lo que surge es el cuerpo del actor sometido por un momento a la regularidad de la máquina, el cuerpo de los tramoyistas, el cuerpo deseoso del espectador. El actor es siempre la causa del desplazamiento de la imagen escénica, el cuerpo extraño e irreductible que se impone a pesar del dispositivo aséptico de las máquinas escénicas, de los videos o de las computadoras, que vuelve a encontrar algunas de sus antiguas facultades: presencia, voz, ritmo biológico, rendimiento físico, derecho a equivocarse.

Teniendo en cuenta que esto fue escrito y pronunciado en el año 2000, y hoy podríamos contemporizar ciertas apreciaciones totalmente discutibles, destacaremos, sobre todo, esta idea de que el cuerpo puede equivocarse, un derecho que parece excluir el *dispositivo aséptico*. Este entretejido textual del ayer y del hoy que hemos propuesto para nuestra tesis, aseveramos que el derecho a equivocarse también lo es para las tecnologías, las *máquinas escénicas, de los videos o de las computadoras*.

El error de los aparatos o sistemas se denomina glitch o error informático y es el resultado de variaciones inesperadas o intencionales que acontecen durante el envío o la recepción de la información que alteran la información original. Estas fallas se incorporan en la representación audiovisual para experimentar nuevas estéticas.

Por ello, desde esta enajenación –con la que se propone analizar experiencias multimediáticas, oponiendo el cuerpo a los procedimientos escénicos y audiovisuales–, solo se consigue exacerbar la omnipotencia creadora de un lenguaje por sobre el otro y disipar su intrínseca sensorialidad.

Pero si hasta ahora hemos prestado atención a los procesos que demuestran el diálogo, la confluencia y la hibridación de diferentes medios, lenguajes o disciplinas, qué sucedería si focalizáramos nuestra atención en los movimientos particulares que las disciplinas intervinientes componen, ¿hablaríamos de procesos divergentes más que de procesos convergentes? O, tal como expresa Mariela Yeregui (2008: 21), que toma como punto de partida la idea de reciprocidad entre disciplinas que: “a luz del pasado siglo pudieron ser vistas desde un vínculo disfuncional –casi un divorcio de hecho y de derecho– debiera visualizarse hoy desde miradas que se corren de los enfoques tradicionales”.

Probablemente, desde esta perspectiva, adquieren una mayor relevancia las transformaciones en la periferia, el desgaste de los bordes afilados de procedimientos, dogmatismos y materialidades de cada uno, para ir ganando espacios insospechados.

Si hacemos una lectura de las producciones de académicos y artistas de los noventa, encontraremos ideas sobre la centralidad del lenguaje audiovisual, sobre cómo se había convertido el *video* en un elemento fundamental para comprender el arte y la cultura contemporánea. Componiendo un transcurso cronológico a grandes rasgos, y a sabiendas de su coexistencia transversal, podemos decir que el *video* comenzó a mediados de la década del sesenta, básicamente, en un formato experimental. Los artistas exploraron el video como un material electrónico, procesando la energía y el tiempo en formas de onda, frecuencia, luminancia, etcétera, a través de máquinas diseñadas para producir una imagen sin usar una cámara o procesando la imagen de la cámara o alterando la imagen de la televisión.

[...]

55. Referencias bibliográficas

Ceriani, Alejandra (comp.) (2012), *Arte del cuerpo digital. Nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas*, La Plata, EDULP.

Lion, Carina (2012), "Pensar en red: metáforas y escenarios", en Mariano Naradowski y Alejandra Scialabba (comps.), *¿Cómo serán? El futuro de la escuela y las nuevas tecnologías*, Buenos Aires, Prometeo.

Lion, Carina (2006), *Imaginar con tecnologías: relaciones entre tecnologías y conocimiento*, Buenos Aires, Stella.

Maggio, Mariana (2012), *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*, Buenos Aires, Paidós.

Sibilia, Paula (2012), *¿Redes o Paredes? La escuela en tiempos de dispersión*, Buenos Aires, Tinta Fresca.

Ynoub, Roxana (2014), *Cuestión de método. Aportes para una metodología crítica*. Tomo 1, México, Cengage.

55.1. Referencias electrónicas

AA. VV., (2007), *Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica*, Buenos Aires, Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación [en línea]. Disponible en: <<http://www.me.gov.ar/curriform/publica/tic.pdf>>.

Matewecki, Natalia (2015), "Estética y bioarte. Pasajes de lo moderno a lo contemporáneo en torno a las nociones de obra, artista, espectador y experiencia". Tesis de doctorado [en línea]. Disponible en URL: <<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/44457>>.

55.2. Otros materiales de consulta en línea

URL: <<http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/debate/robots-en-las-escuelas.php>>

URL:<http://www.unlp.edu.ar/uploads/docs/maza_y_otros_taller_de_robotica_en_la_escuela.pdf>

URL: <<http://robots.linti.unlp.edu.ar/>>

**El presente texto corresponde al capítulo 2
de la tesis de doctorado:**

**Génesis y actualidad de la escena tecnológica
de Buenos Aires (1996-2016)
Estudio de lo analógico a lo digital en la Danza
Performance**

**Origin and current state of the technology scene
in Buenos Aires (1996-2016)
A study of analog to digital dance performance**

**Gênesis e atualidade da cena tecnológica de Buenos Aires (1996-2016)
Estudo do analógico ao digital em dança-a performance**

Mag. Alejandra Ceriani

Director: Ing. Emiliano Causa
Codirector: Dra. Natalia Matewecki

Doctorado en Artes
Facultad de Bella Artes
Universidad Nacional de La Plata

La Plata
Octubre de 2017