

**PERCEPCIÓN Y PRESENCIA DEL CUERPO
EN LA SOCIEDAD DE LA PANTALLA.
Propuestas de Escenarios para Danza en Dispositivo Móvil**

La presente investigación propone que, tras la ya incuestionable incidencia de los nuevos medios en la cultura y en nuestro pensamiento (a partir del reordenamiento del mundo en formas compatibles con el protocolo del ciberespacio que les es propio), resulta evidente un cambio en la percepción del tiempo y del espacio que modifica a su vez y de manera directa la percepción y el concepto de la presencia del cuerpo y por lo tanto la naturaleza de la danza escénica.

Para acercarnos a tal afirmación, se generó un dispositivo hipermediático capaz de reunir diferentes naturalezas (o escalas) de presencia del cuerpo (en video, por transmisión en tiempo real y con realidad aumentada) como detonador general para la exploración de los vínculos que se establecen entre 'percibir presente' a alguien y los sentidos utilizados, cuestionando con esto al cuerpo físico como soporte básico de la danza en la sociedad de la pantalla y encontrando con esto nuevas posibilidades para esta a partir del desplazamiento de lo que se entiende por escenario.

El dispositivo fue utilizado en seis diferentes residencias de investigación en países como Guatemala, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica, México y España, logrando la participación de bailarines y creadores de estos territorios, a los que se sumaron participantes de Venezuela y Argentina.

La diversidad de posibilidad tecnológicas y la evolución del propio dispositivo en cada una de las residencias, permitió un continuo desplazamiento en los métodos utilizados,

presentándose como una investigación de diseño metodológico emergente, bajo el paradigma cualitativo y con una metodología general hermenéutica-interpretativa, que se amplía y expande según las necesidades de cada práctica de investigación, logrando articularse también dentro del modelo participativo al poner de manifiesto el conocimiento experiencial y abriendo la puerta a la Investigación artística, desde la perspectiva performativa en la que es el cuerpo de la misma investigadora el que es puesto en relación con el dispositivo y sus implicaciones.

Tras dichas prácticas de investigación, se asume entonces que sí existen modificaciones perceptuales a partir de las cuales el entendimiento del cuerpo ha sido descolocado al pensarse como carne pero también como pixel, apareciendo la sociedad de la pantalla como capaz de contener una -no tan 'nueva'- corporalidad, a partir de dispositivos que se presentan como los 'nuevos' escenarios, en lo que puede resultar una 'nueva' normalidad (o no) para la danza.

Palabras clave: percepción, cuerpo, pantalla, tiempo, espacio.