

INDICE

Introducción	Pág.13
PARTE I – Análisis de las transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales	25
I.1. Introducción al lenguaje coreográfico y al concepto de cuerpo	27
I.1.1. El concepto de danza: del ritual al <i>ballet</i> clásico	27
I.1.2. La danza moderna: la búsqueda de nuevas formas de expresión y el desarrollo de lenguajes autorales	36
I.1.3. La propuesta posmoderna de la Judson School: el movimiento cotidiano y los cambios en la noción de autor en la obra coreográfica	51
I.1.4. La deflación del movimiento en la coreografía contemporánea	62
I.1.5. El concepto de cuerpo, una propuesta teórica para la danza	70
I.2. Interacciones entre arte y cibernética: la incorporación de la interactividad como elemento artístico	79
I.2.1. El movimiento Futurista: ruptura y provocación	79
I.2.2. El trinomio arte, cibernética, tecnología	86
I.2.3. Una mirada al arte interactivo desde el punto de vista del cuerpo	112
I.3. Transformaciones en el lenguaje coreográfico a través de las aportaciones tecnológicas	122
I.3.1. Precursores en la experimentación con el cuerpo como elemento visual en el siglo XX	122
I.3.1.1. El cuerpo-imagen en Loie Fuller	122
I.3.1.2. Los cuerpos-objetos de Oskar Schmmeler	134
I.3.1.3. Los cuerpos deshumanizados de Alwin Nikolais	139
I.3.2. El cuerpo y las tecnologías digitales en la danza	147

I.3.2.1. Los inicios en la creación con cuerpos digitales: Merce Cunningham, Thecla Schphorst y el <i>software</i> LifeForms	147
I.3.2.2. El cuerpo invadido e inspeccionado por las tecnologías de las <i>performances</i> de Stelarc	157
I.3.2.3. Los cuerpos virtuales de Yacov Sharir	163
I.4. Interactividad y tecnología digital en la danza	170
I.4.1. Conceptos y tipologías de interactividad	170
I.4.2. Características de la coreografía digital interactiva	196
I.4.3. Nuevos soportes digitales para la danza	206
I.4.4. Sistemas y <i>softwares</i> interactivos para la danza: Casos de estudio	210
I.4.4.1. David Rokeby (EE. UU.) y el <i>software</i> Very Nervous System	214
I.4.4.2. El <i>software</i> Isadora, Mididancer y el Troika Ranch Dance Theater (EE. UU.)	218
I.4.4.3. El <i>software</i> Eyecon y el Palindrome Inter.media Performance Group (Alemania y EE.UU.)	224
I.4.5. Cambios en los conceptos de espacio y coreografía propuestos en la danza interactiva	231
PARTE II – Propuestas experimentales del cuerpo híbrido en la danza	247
II.1. Conceptos preliminares	249
II.1.1. La amplificación de la corporeidad: antecedentes en la <i>performance</i> artística	249
II.1.2. Tres categorías contemporáneas de la imagen del cuerpo en la obra de arte: <i>transplanting</i> , <i>transforming</i> y <i>transfiguring</i>	258
II.1.3. Concepto de cuerpo híbrido y la proposición de tres categorías: virtual, mezclado e interactivo	271
II.2. Propuestas experimentales	281

II.2.1. El cuerpo virtual: creaciones coreográficas usando <i>softwares</i>	281
II.2.1.1. El <i>software</i> Storyboard plus	282
II.2.1.2. El <i>software</i> Autodesk 3dstudio	285
II.2.1.3. El <i>software</i> Life Forms	287
II.2.2. El cuerpo mezclado: la búsqueda del encuentro entre lo humano y lo sintético	294
II.2.2.1. “Figurines eléctricos”, escenografías y coreografías creadas	296
II.2.3. El cuerpo interactivo: la creación coreográfica interactiva con <i>softwares</i>	311
II.2.3.1. Experimentos y <i>performances</i> realizados con el <i>software</i> Isadora (2002-2005)	313
II.2.3.2. Explorando el <i>software</i> Eyecon con Robert Wechsler (2007)	337
II.2.3.3. Instalación interactiva con el <i>software</i> Isadora: <i>i-Arch bodies</i> (2007)	357
CONCLUSIONES	435
FUENTES BIBLIOGRÁFICAS	445
Bibliografía	447
Páginas web	465
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES Y FOTOGRAFÍAS	469
RESÚMENES	475
Español	477
Valenciano	479
Inglés	481

