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

Tesis Doctoral

Autor:
Ana Lucía Piñán Elizondo

Directoras:
Dra. Carmen Giménez Morte
Dra. Natividad Navalón Blesa

Tutora:
Dra. Natividad Navalón Blesa

Valencia, Junio 2020

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Escuela de Doctorado
Doctorado en Arte: Producción e Investigación

A Elena y Arturo
Porque en su nido un año contiene diez

Agradecimientos

Al universo porque sigo siendo de sus consentidas.

A mis padres por el apoyo infinito y el amor incondicional.

A los Ramírez-Piñán que, aunque sin saberlo, siempre son un motor. Mildred, Vania, Pamela, por ser un espejo de lo que fui (y soy) con Gaba.

Carmen Giménez, por ser brújula clara y ejemplo de vida. Teresa Cháfer, por enseñarme que la eficiencia y paciencia pueden ir juntas. Natividad Navalón, por tomar el volante en medio de mi confusión. A la UPV por permitirme volar a un nuevo mundo.

A la BUAP, por el apoyo, los privilegios, por ser mi casa, por esperar mi regreso.

Jonathan Reyes, infinitamente, por convertirte en mis ojos y mi compañero de viaje.

Kritzia Amaro por regalarle tanto de tu talento (y en tantos sentidos) a este proyecto. Brayan Córdova (el Brayan) por los cumbiones apostados en ideas locas. Luis S. Mauleón por sumarte al viaje inesperado desde tal generosidad creativa, afectiva e intelectual. A Lenguajes Afectados. A Raúl Martínez por el tiempo, la curiosidad... la atención y la presencia.

Miguel Yuste, también infinito, por los kilómetros no imaginados cruzados de mar a mar.

Daniel Herrera, Dr. Hipnosis, por regalarme un cachito de semejante carga creativa.

Horacio Flores, por soportar, soportar, soportar... y atreverte a seguir haciéndolo.

Connatural, Colectivo Masancuepa, Revés, Gema dance company, Afección, Centro Coreográfico La Gomera, por cobijar este proyecto en sus espacios.

Sindy Barragán, Pamela Chaves, Julio Esquite, Maximiliano Flores, Fernanda Gómez, Edgar Lara, Walter Marín, Cristian Martínez, Brenda Mayr, Priscila Montero, Fred Oporta, Is Ortiz, Susana Recinos, Ioar Rigby, Jonathan Rivas, Fernanda Rojas, Aurora Sandino, Lilian Sanlucar, Elizabeth Valdez, por cruzar tantas fronteras conmigo y convertirlas en umbrales.

Martín Padrón, Hector Gollart, Lourdes Peláez,, Tonatiuh Jiménez, Emilio Casco, Libia Bedoya, Anibal Zorrilla, Dolma Jover, Tania Morales, Alejandra Garavito, José Andrés Álvarez, Fabiola Ortega, Arely Reyes (y todos los Reyes-Núnez), Asociación Española D+I, Bodega de Movimiento, Alternativo Danza Experimental y a todos y cada uno de los que acompañaron e inspiraron este proceso.

RESUMEN

RESUM

SUMMARY

RESUMEN

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 posibilidades 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.

RESUM

La present investigació proposa que, després de la ja inqüestionable incidència dels nous mitjans en la cultura i en el nostre pensament (a partir del reordenament del món en formes compatibles amb el protocol del ciberespai que els és propi), resulta evident un canvi en la percepció del temps i de l'espai que modifica al seu torn i de manera directa la percepció i el concepte de la presència del cos i per tant la naturalesa de la dansa escènica.

Per a acostar-nos a tal afirmació, es va generar un dispositiu hipermediàtic capaç de reunir diferents naturaleses (o escales) de presència del cos (en vídeo, per transmissió en temps real i amb realitat augmentada) com a detonador general per a l'exploració dels vincles que s'estableixen entre 'percebre present' a algú i els sentits utilitzats, qüestionant amb això al cos físic com a suport bàsic de la dansa en la societat de la pantalla i trobant amb això noves possibilitats per a aquesta a partir del desplaçament del que s'entén per escenari.

El dispositiu va ser utilitzat en sis diferents residències d'investigació en països com Guatemala, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica, Mèxic i Espanya, aconseguint la participació de ballarins i creadors d'aquests territoris, als quals es van sumar participants de Veneçuela i l'Argentina.

La diversitat de possibilitats tecnològiques i l'evolució del mateix dispositiu en cadascuna de les residències va permetre un continu desplaçament en els mètodes utilitzats, presentant-se com una investigació de disseny metodològic emergent, sota el paradigma qualitatiu i amb una metodologia general hermenèutica-interpretativa, que s'amplia i expandeix segons les necessitats

de cada pràctica d'investigació, aconseguint articular-se també dins del model participatiu en posar de manifest el coneixement experiencial i obrint la porta a la investigació artística, des de la perspectiva performativa en la qual és el cos de la mateixa investigadora el que és posat en relació amb el dispositiu i les seues implicacions.

Després d'aquestes pràctiques d'investigació, s'assumeix llavors que sí existeixen modificacions perceptives a partir de les quals l'enteniment del cos ha sigut descol·locat en pensar-se com a carn però també com a píxel, apareixent la societat de la pantalla com a capaç de contenir una -no tan 'nova'- corporalitat, a partir de dispositius que es presenten com els 'nous' escenaris, en el que pot resultar una 'nova' normalitat (o no) per a la dansa.

Paraules clau: percepció, cos, pantalla, temps, espai.

SUMMARY

This research proposes that after the unquestionable incidence of new media in culture and thought (with the reordering of the world in ways that are compatible with the appropriate cyberspace protocol), there is an evident change in the perception of time and space which in turn directly modifies the perception and concept of the presence of the body and, therefore, the nature of scenic dance.

To approach said statement a hyper-media device was created, capable of reuniting different natures (or scales) of the presence of the body (in video, in real-time transmission and with augmented reality) as the general trigger for the exploitation of the links established between 'perceiving the presence' of someone and the senses involved, which questions the physical body as basic support of the dance in the screen society. This allows new possibilities for the dance with the displacement of what is considered a stage.

The device was used in six different research residences in countries like Guatemala, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica, Mexico and Spain, achieving the participation of dancers and creators from these territories, with the added participation of people from Venezuela and Argentina.

The diversity of technological possibilities and the evolution of the device itself in each of the residences allowed a continuous displacement in the methods used, presenting itself as a

research of emerging methodological design under the qualitative paradigm, and with a general hermeneutic-interpretative methodology that increases and expands according to the needs of each research practice, thus managing to also assemble within the participative model by evidencing the experiential knowledge and opening the way to the artistic research from a performative perspective, in which the body of the researcher is the one related to the device and its implications.

After said research practices, it is therefore assumed that there are perceptual modifications from which the understanding of the body has been confused due to its conception as flesh but also as pixels, appearing before the screen society as capable of containing a –not so 'new'- corporeality with the use of devices that are presents as the 'new' stages, which can result in a 'new' normality (or not) for the dance.

Key words: perception, body, screen, time, space.

Índice

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

Es una realidad ya incuestionable que los llamados nuevos medios o nuevas tecnologías están incidiendo de manera importante en la cultura en general, siendo estas las que podrían estar formando nuestro pensamiento e incluso nuestra percepción a partir del contacto cotidiano que establecemos con los dispositivos con los que nos relacionamos, recayendo en estos el reordenamiento de la percepción del mundo a partir de lo que, en la introducción de *Comprender los medios los medios de comunicación* de McLuhan (1996), se plantean como *formas compatibles con el protocolo del ciberespacio que les es propio.*

Si es cierto que las tecnologías dan lugar a nuevas estructuras de pensamiento y percepción, cambiando la visión del mundo y su entendimiento a partir de los *nuevos medios* y sus características específicas, resulta importante poner atención a estas revoluciones perceptivas para reconocer, permitir, promover y sobre todo entender las modificaciones que se ven hoy como ya inevitables en cualquier esfera de la vida humana, aunque interesándole a la presente investigación el impacto que estas tienen en el terreno de la danza, el cuerpo y el cómo lo entendemos y/o utilizamos, particularmente.

En este campo particular de interés, el de la danza y la escena, históricamente ha sido el cuerpo del bailarín/actor/performer el que aparece como su soporte, sin embargo, actualmente y cada vez más, el mundo entero vive tal proceso de digitalización que pareciera apremiante que incluso el cuerpo, el físico, sea trascodificado a un lenguaje numérico que le permita habitar un

ciberespacio que cada vez nos resulta más habitual, poniendo en tensión toda concepción establecida o entendimiento de las artes escénicas como artes de la presencia al descolocar la importancia del cuerpo como medular para resultar tales.

Y es que el espacio digital, siendo el que habitamos cada vez con mayor frecuencia (y cada vez con menos opciones de no hacerlo), parece modificar la percepción del tiempo y del espacio dentro de los índices sensoriales. En esta afirmación se encuentra el principal detonante de la presente tesis que, siguiendo a los autores que dan marco en cuanto a la emergencia de un un nuevo tipo de pensamiento (que requerirá nuevos códigos), indaga respecto a las repercusiones de estas modificiaciones perceptuales en un ámbito que es construido justamente en la intersección del cuerpo con el tiempo y el espacio: la danza y sus escenarios.

A partir de lo anterior, se plantea un cambio verdaderamente profundo en la consciencia de estar en el mundo, en las estructuras del pensamiento (autorreferencias), en la manera de experimentar el cuerpo y por el cuerpo. El mundo, sus medios, sus tecnologías, sus modas, sus hábitos y quizá sus vicios, cambian y se mantienen en continua transformación. Si, por ejemplo, la manera de hablar y comunicarse cambia, inserta en este incesante movimiento, la danza y el lenguaje del cuerpo no pueden, ni podrán quedar fuera, siendo la presente una propuesta de estudio de estos cambios y su impacto.

Objetivos

Es así que la presente investigación pretende responder a una demanda de actualización disciplinar en su vínculo y convivencia con lo trasndisciplinar, volviéndose un intento por visibilizar la imposibilidad de mantenerse ajeno a los fenómenos tecnológicos con los que nos relacionamos todos los días desde lo cotidiano y no solo desde la escena.

Con tal propósito, el problema de investigación se desdobla al pretender dar respuesta a diferentes preguntas: Si la presencia se puede definir como un 'compartir -o estar en- el aquí y el ahora', es decir un tiempo (ahora) y un espacio (aquí), y tanto el concepto de tiempo como de espacio se ven modificados por las nuevas tecnologías ¿el concepto de presencia también se modifica? ¿Cómo se vive esa modificación en la escena? ¿Qué pasa con la presencia cuando la danza es atravesada por medios o disciplinas digitales/tecnológicas, pensando en el cuerpo como su soporte básico? ¿Cómo interactúa el cuerpo “presente” con el cuerpo “digital”? Este último ¿está presente?

Atendiendo tales preguntas y para alcanzar una posible comprobación de la hipótesis planteada líneas más adelante, se proponen los siguientes objetivos específicos:

- Establecer una relación directa entre la percepción del cuerpo presente y las modificaciones que los nuevos medios generan a todo el aparato cognitivo.

- Generar un dispositivo hipermediático capaz de reunir diferentes naturalezas (o escalas) de presencia (en video, por transmisión en tiempo real y con realidad aumentada) como detonador general de las reflexiones posibles.

- Explorar los vínculos que se establecen entre 'percibir presente' a alguien y los sentidos utilizados.
- Cuestionar al cuerpo físico como soporte básico de la danza y/o la escena en la sociedad de la pantalla.

Hipótesis

Teniendo en mente todo lo planteado anteriormente, debe considerarse también el carácter provisional que se le atribuye a la hipótesis a lo largo de todo el trabajo, permitiéndonos explorar su ampliación, sustitución, delimitación y/o modificación de un evento o práctica de indagación a otro como parte del propio proceso de investigación, proponiendo desde aquí que:

El ya evidente cambio en la percepción del tiempo y del espacio provocado por la era tecnológica, modifica a su vez y de manera directa la percepción y el concepto de la presencia del cuerpo y, con esto, la naturaleza de la danza escénica.

Metodología

Dado que la presente investigación comprende el desarrollo de tres eventos, diferenciados desde sus sujetos, materiales e incluso su diseño metodológico, será dentro de cada uno de estos, entendidos como apartados, donde se ahondará en la explicación respecto a su enfoque

específico.

Sin embargo -y antes de abordar tales especificidades-, por la consideración de la interrelación y el grado de afección que guardan a través del tiempo dichos eventos, así como los diferentes procedimientos utilizados para la verificación de la hipótesis y por la diversidad de los métodos empleados, a nivel global se presenta como una investigación de *diseño metodológico emergente*; situándose bajo el *paradigma cualitativo* con una *metodología* general *hermenéutica-interpretativa*, que se amplía y expande según las necesidades de cada práctica de investigación. Logra articularse también dentro del *modelo participativo* al poner de manifiesto el conocimiento experiencial (Herrera y Palau, 2017, s/p), y abriendo la puerta a la *Investigación Artística* que Lorente (2015, p.106) propone dentro del territorio de la *Investigación Acción* (IA).

Dentro de la definición metodológica general, por su aplicación de conocimiento, al buscar resultados eminentemente prácticos, es decir, en función de su propósito, se plantea como una *investigación aplicada*, tanto *de campo* como *experimental*, ya que, y según se explica más adelante, por un lado hace uso de encuestas, cuestionarios, observación y por otro, existe una simulación de la realidad bajo la pretensión de lograr un laboratorio como entorno controlado.

De manera general, también responde a una *perspectiva relativizadora*, según la posición desde donde se realiza la investigación, poniendo en duda del concepto de presencia, que normalmente se consideraría como incuestionable (Estruch, 2003).

Para lograr una mayor claridad de la metodología propuesta, en la segunda parte de esta tesis se presentan de manera diferenciada los eventos que componen esta investigación, haciendo por lo pronto una muy breve descripción de cada uno.

- Evento 1
  De los antecedentes del Instrumento a su definición.
  [La Gira Centroamericana 01+01=03]

Se realizan cuatro residencias de investigación en diferentes países de la región Centroamericana (Guatemala, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica) que permiten un acercamiento con artistas y colectivos de danza y artes del movimiento, sumando a la participación de los mismos la presencia de Venezuela, Argentina, Panamá y México).

En esta etapa, las encuestas y los grupos de discusión resultan los instrumentos utilizados para la indagación respecto a los modos de percibir y/o entender la presencia, antes y después de ser expuestos al dispositivo que, aunque austeramente diseñado de manera previa a esta gira, en el proceso de la misma se fue autoconstruyendo hasta resultar un dispositivo multipantalla capaz de proponer diferentes escalas o niveles de presencia.

Con la propuesta inicial de investigar cómo es percibida la presencia desde la generación y vivencia de un trío de danza para dispositivo móvil por parte de los asistentes a las residencias, se pretende la interacción, en la pantalla de dicho dispositivo, de bailarines que transitan la posibilidad de estar presentes desde lo físico, la realidad aumentada, el video o la telepresencia, logrando con esto un acercamiento tanto a la comprensión que se tenía de la presencia del cuerpo, siendo soporte para la danza, así como a las limitaciones y bordes que tenía la misma investigación.

- Evento 2
  Del entorno (des)controlado a la Perspectiva Artística.
  [Laboratorio / Residencia de Investigación 01+01=04]

El diseño metodológico con que se plantea inicialmente esta segunda etapa, se inserta en el paradigma cualitativo interpretativista, proponiendo la construcción de una residencia de investigación a manera de laboratorio que permitiera un entorno controlado, con sujetos de estudio seleccionados en la gira previa. Sin embargo, de manera inevitable, los llamados 'sujetos', se volvieron participantes de su propio proceso de cambio, con lo que la indagación se vio colocada dentro de los márgenes de la investigación acción, específicamente desde la Investigación desde las artes. Con aplicación de encuestas, elaboración de bitácoras, entrevistas y grupos de reflexión, dieciocho participantes México-centroamericanos reclaman su propia voz, dejándose afectar por la propuesta (el mismo dispositivo multipantalla para la construcción de un trío de danza para teléfono móvil pero ya mejorado), afectándola y permitiéndose lo mismo entre ellos.

En estos bordes metodológicos ya borroneados aparecen características de la perspectiva artística en la que Irwin (2004) inserta al a/r/togrofía, de la que se hace uso al momento de presentar este evento como un guión/*storyboard* para documental cinematográfico (aunque guardando consideraciones que son advertidas en el apartado correspondiente).

- Evento 3
  Poniendo el cuerpo en la Perspectiva Performativa
  [4 en Presente Continuo]

Inserta en la Investigación de las artes, esta última etapa, nace abiertamente bajo la Perspectiva Performativa, centrada en la práctica y en donde "lo relevante (...) es que presta atención de manera preferente al papel del cuerpo en la narrativa autoetnográfica" (Hernández, 2008, p.105).

Puesto el cuerpo de la misma investigadora en el dispositivo que sirve como instrumento, es el libro de artista el que cobra importancia y transcendencia en este apartado, plasmándose en diferentes formas y con distintas estrategias, todas encaminadas a la generación de pensamiento, en distintos tiempos, capaces de descolocar toda frontera entre el artista, la obra y lo investigado desde, y siempre desde, el cuerpo como un campo de descubrimiento.

Para quien presenta la tesis, resulta de vital importancia dentro del diseño metodológico, tomar en cuenta la consideración de que

> cada procedimiento o instrumento de investigación está inextricablemente entrelazado con interpretaciones particulares del mundo que el investigador tiene y con los modos de conocer ese mundo que el investigador utiliza. Usar un cuestionario o una escala actitudinal, asumir el papel de observador participante o construir una muestra aleatoria (...) equivale a aceptar unas concepciones del mundo que permitan el uso de estos instrumentos para conseguir los objetivos establecidos. Ninguna teoría o método de investigación (...) se justifica por si mismo: su eficacia, su propia calificación de instrumento de investigación (...) depende en último término de justificaciones de tipo

filosófico (...). (Hughes, 1982 en Herrera y Palau, 2017, s/p).

Y es que, apelando a la honestidad como criterio de evaluación de la investigación, resulta valioso mencionar que fue la descolocación de los modos de conocer el mundo de quien presenta este trabajo, a partir de los estudios del *Doctorado en Arte, producción e investigación*, lo que permitió el acceso y tránsito entre diferentes métodos, enfoques y perspectivas. Es decir, para lograr un desplazamiento desde el interpretativismo que se deja ver a lo largo de *el evento 1* (*De los antecedentes del Instrumento a su definición [La Gira Centroamericana]*), donde "el nivel metodológico se articula a través de la interacción empática entre el sujeto investigador y el sujeto investigado" (Herrera y Palau, 2017, s/p), hasta la *perspectiva performativa* a la que aspira *el evento 3* (*Poniendo el Cuerpo en La Perspectiva Performativa [4 en presente continuo]*), y que "pone el énfasis en el hecho de comunicar una experiencia en la que el investigador esta implicado, hasta el punto de que puede ser la experiencia del propio investigador" (Hernández, 2008, p.105), fue necesaria una revisión de los diferentes paradigmas de la investigación social a nivel ontológico, epistemológico e incluso metodológico, pudiendo finalmente, englobar la presente investigación dentro de la llamada *Investigación desde las artes (Hernández, p:)* y su naturaleza rizomática.

Estructura del documento

Para lograr todo lo anterior, resultó importante contextualizar, en la primera parte y desde autores de la teoría de los medios principalmente, la naturaleza de las autorreferencias del mundo que estos han podido generar, exponiendo los puntos de cruce entre los conceptos de Manovich,

Flusser, McLuhan y Gumbrecht (entre otros) en un primer capítulo y que se tejen con otras miradas más cercanas al mundo del arte en general, como es el caso de Fletcher, desde la literatura digital interactiva, y de la escena principalmente, encontrando en Ceriani, Cao, Marín, Wilke, Giannetti, por mencionar a algunas, voces que se entretejen, en el segundo capítulo, con los principales referentes artísticos que dan vida a esta investigación.

En el primer capítulo, si bien se hace una revisión de la *existencia Pre-histórica*, la *existencia histórica* y la *existencia post-historica* (todas estas desde Flusser), es en esta última en la que se centra la atención por ser la que cobija a la llamada *Sociedad de la pantalla* propuesta por Manovich, permitiéndonos entender la organización que hoy podemos hacer del mundo a partir del impacto que las pantallas, en particular aquella *dinámica en tiempo real* y los objetos que de esta se desprenden, tienen en nuestra manera cotidiana de percibir.

Aparece como importante, para los fines de la indagación, ahondar en las características de los objetos de los nuevos medios, producto de las interfaces y generadores de un nuevo régimen espacio-temporal, recayendo en estos la posibilidad de la *Trascodificación Cultural*, como la acción que permite entender el cuerpo y su presencia desde un nuevo sitio, asociándolo con principios que permitenn comenzar a entenderlo a partir de la idea de representación numérica en una pantalla y transitando con esto hacia una nueva autorrefencia de *estar en el mundo*, aquella que Gumbrecht denomina *presente amplio.*

Dentro de estos principios, aparecen indicadores, como pueden ser la resolución (desde la pérdida de información) o la interactividad, que permiten una profunda reflexión respecto a la profundidad del cuerpo, los nuevos escenarios, y la nitidez de aquellos que se encuentran o no

presentes.

Si bien lo largo de toda la primera parte, aparece el entendimiento de la cibernética, como ciencia de las relaciones y por lo tanto la cibercultura, producto de esta, como indispensable para construir el puente hacia las nuevas relaciones que se establecen entre artista – programador – programa informático (a través de las acciones de selección y composición como aquellas que permiten el nuevo principio de modificación como alternativa a la tradicional comprensión de creación artística), es en el segundo capítulo en el que, a partir de lo anterior, se puede acceder a una verdadera aproximación al concepto de *Recorporalización*, desde la propuesta del cuerpo como un palimsesto que permite reescrituras y nuevas lecturas del mismo, partiendo de su vínculo con la tecnología y los efectos que esta puede generar en el mismo; considerando la interactividad entre ellos, pero también arrojando la idea de dispositivo como productor de presencia y simultáneamente, al cuerpo como dispositivo.

En la segunda parte de la presente investigación, a partir del tercer capítulo, es que se encuentra la descripción, aplicación y desarrollo de todo el diseño metodológico que se esboza líneas arriba. Dicha aplicación, sus resultados, puestos en relación con el anclaje teórico y los referentes artísticos que le precede, es lo que permite la posterior discusión de la hipótesis y los hallazgos tras la misma.

Alcances y límites del trabajo

Después de todo lo anterior, se debe señalar que, si bien inicialmente esta indagación no se proponía como un vehículo de detección de problemáticas y/o retos pedagógicos o del saber dancístico/corporal, esto resulta uno de sus principales hallazgos. Nuestra necesidad por responder preguntas respecto a los efectos de tales fenómenos, permite una indagación capaz de rebasar los objetivos planteados, teniendo un fuerte impacto no solo desde el entendimiento de los nuevos modos de producción de las artes de la presencia, sino acercándose a problemáticas y retos que la enseñanza de la danza enfrenta actualmente, evidenciándose en la aplicación práctica de la investigación y permitiéndonos un acercamiento a la reflexión sobre estos en las conclusiones.

Es importante decir que, aunque se esboza un interés en la afección que sufre el usuario-espectador de estos nuevos medios, la metodología planteada permite decantar la investigación hacia los cambios perceptuales en la figura del creador/performer/investigador, también usuario de los mismos medios, por lo que esta indagación se aleja de la aspiración a ser un estudio estético o referirse a la recepción de un producto artístico; si bien, se permite el tránsito por conceptos que lo incluyen, no es su punto focal.

En términos de generación de pensamiento, creemos importante señalar que, así como existe una gran cantidad de bibliografía desde la teoría de los medios, desde las artes escénicas resulta un tanto menos exitosa su búsqueda y, en la mayoría de los casos se trata principalmente de estudios desde la videodanza o desde el teatro como eje disciplinar, resultando así la presente un intento por abarcar las artes escénicas a partir de la atribución de los efectos de los nuevos

medios sobre la población en general, apostando porque los cambios perceptuales son, en sí mismos, transdisciplinares y que, si bien la investigación se propone desde la danza, las conclusiones resultan aplicables a cualquier área.

También se debe decir que, mientras que el apartado práctico y metodológico fue desarrollado entre 2017 y 2019, la coincidencia de la pandemia provocada por la enfermedad COVID-19 (el confinamiento, el cierre de fronteras, el teletrabajo, el *homeschooling*, por citar algunos de sus efectos en la vida cotidiana) con la escritura del presente documento, permitió evidenciar el transito del cuerpo a la pantalla desde otro sitio. En torno a esto, se propone una reflexión, que también sirve de puente, entre la teoría planteada, la metodología puesta en práctica y las posibles conclusiones.

Finalmente, se debe tener en cuenta que, la presente investigación fue realizada con participantes de Latinoamérica, por lo que al ser extrapolada a países con un desarrollo tecnológico mayor y de más fácil acceso para la sociedad en general, se deberá guardar cierta flexibilidad respecto a sus resultados.

Primera Parte

CIMIENTOS PARA UNA NUEVA PERCEPCIÓN

Lo que ya sucedía

1. NUEVOS MEDIOS y AUTORREFERENCIAS del mundo [La Virtualidad-Digital]

1. NUEVOS MEDIOS
y AUTORREFERENCIAS del mundo
[La Virtualidad-Digital]

Heidegger dice que hay ciertos momentos en el pasado, en la historia, y también va a haber ciertos momentos en el futuro, donde existe una probabilidad más alta para lo que él llama evento de verdad... hay ciertos momentos históricos donde estos eventos de desvelamiento del ser son más probables que en otros momentos y nuestro presente... lo es por causa de la tecnología, la tecnología tiene inherentemente esta posibilidad de desvelamiento del ser

(Gumbrecht, 2016)

La presente investigación pretende dar cuenta de cómo la tecnología o los nuevos medios, sus características en el uso cotidiano más que su puesta en escena como artefacto, está afectando nuestra manera de -estar en el mundo-, de percibir[nos] en el espacio, en el tiempo y en nuestro propio cuerpo. Y, estando estos factores implicados, deberán existir modificaciones para la danza y para el cuerpo 'presente' de/en la misma, tema que, según Gumbrecht (2005) -aunque no enfocado desde la escena- "tiene que ver con ciertas formas cambiantes de la autorreferencia humana [que] no son cambios en la 'realidad' de la vida humana, sino cambios que afectan a los conceptos empleados en su autodescripción" (p.37).

Si bien el mismo Gumbrecht afirma que no somos capaces aún, por la falta de conceptos apropiados "de entrar en el mundo intelectual de la epistemología postmetafísica" (2005. p.99), nos sumamos al sentido de importancia que le da a saber, al menos, qué es lo que hemos dejado atrás;

buscando, sin la mínima intención de que esta se convierta en una tesis filosófica pero apoyándonos en ella, entender los cambios que han sucedido en términos de autorreferencialidad humana.

Partiendo de que el tema de las tecnologías modificando nuestra manera de percibir y representar el mundo no resulta una novedad, y sabiendo que históricamente "en la comunicación cultural, pocas veces un código se limita a ser un mecanismo neutral de transporte, sino que suele afectar a los mensajes que se transmiten con su ayuda" (Manovich, 2005, p.113), se busca profundizar en el tema a partir de relacionar diferentes teorías. Por ejemplo, es posible que cuando McLuhan (1994) afirmó que *el medio es el mensaje*, se refiriera a lo que, una década después, Manovich denominó como *idea de no transparencia del código*, en la que un "un código puede (...) suministrar su propio modelo del mundo, su sistema lógico e ideología" (2005, p.113), y es que,

> ya no [creemos] que un complejo de significado [pueda] entenderse al margen de los medios en los que se realizaba, esto es, al margen de la diferencia que implicaba que apareciese en una página impresa, en la pantalla de un computador, o como mensaje de un correo de voz. (Gumbrecht, 2005, p.26)

Dado que la indagación para la generación de pensamiento, desde el apartado práctico del presente trabajo, parte de experimentos con tecnologías de pantalla y considerando que no todo medio de pantalla es considerado dentro del universo de 'nuevos medios' o 'nuevas tecnologías' por lo teóricos de la información y la comunicación (como resulta incluso el cine), al no compartir algunas características importantes, parece pertinente iniciar el recorrido teórico que da fundamento a esta investigación, con una revisión justamente de aquello a lo que llamaremos

'pantalla', 'nuevos medios', 'medios de pantalla', las maneras de 'estar en el mundo' que todo esto permite y de lo que se queda atrás (o de dónde vienen).

Para decirlo de manera amplia, partamos del trabajo de Marshal McLuhan (1994), en *Comprender los medios de Comunicación*, donde

> examina (...) dos revoluciones tecnológicas que derrocaron sendos órdenes políticos y estéticos profundamente establecidos: la invención de la imprenta con tipo móvil, a mediados del siglo XV, que animó a la gente a pensar siguiendo líneas rectas y a ordenar sus percepciones del mundo en formas compatibles con el orden visual de la página impresa; y, desde finales del siglo XIX, las nuevas aplicaciones de la electricidad (...), que enseñaron a la gente a reordenar sus percepciones del mundo en formas compatibles con el protocolo del ciberespacio. (Lewis H. Lapham en Introducción a la edición de la MIT Press en McLuhan, 1996, p.11)

De manera concreta y contundente, el autor afirma que "los cambios técnicos modifican no sólo los hábitos cotidianos, sino también los patrones de pensamiento y valoración" (McLuhan, 1994, p.84), por lo que, de aquí en adelante y parafraseando al mismo autor, es el medio el que modela y controla la escala y forma de las asociaciones y trabajo humano, afectando todo el complejo psíquico y social como producto del uso de cualquier extensión o medio,[1] dependiendo de estos la manera de afectarlo.

Mientras que McLuhan divide a los medios en dos grandes grupos: las tecnologías mecánicas o de la edad pre-eléctrica y aquellas tecnologías vinculadas a la electricidad o pertenecientes a la edad eléctrica, en 2005, Lev Manovich, en *El lenguaje de los nuevos medios*

[1] McLuhan entiende cualquier medio como extensión del cuerpo humano.

de comunicación, amplía el segundo grupo al estudiar lo que él llama una nueva revolución mediática en la que, parafraseando al mismo autor, la cultura resulta desplazada por el ordenador y su comunicación mediatizada, tema al que se dedica atención especial más adelante.

Sumándose a McLuhan, quien presenta ya como antiguos y fragmentarios los esquemas de espacio y tiempo propios de la edad pre-eléctrica, Vilèmm Flusser (2002) propone analizarlos a partir del reconocimiento de tipos temporales de existencia de la consciencia humana: existencia mítica, existencia histórica y existencia post-histórica (pp.17-18), pudiendo encontrar ciertos paralelismos con planteamientos de McLuhan y Manovich.

Mientras que la *existencia histórica* de Flusser podría corresponderse con la *edad pre-eléctrica* de McLuhan (distinguiéndose una por su desarrollo a partir de la invención de la escritura, otra por la escritura traducida en tipos móviles), la *edad post-histórica* podría guardar una estrecha relación con la *Sociedad de la pantalla* de Manovich (2005), ambas expuestas más adelante.

Vale la pena mencionar aquí que la sociedad propuesta por Manovich, se aleja de aquella llamada Sociedad del espectáculo que Guy Debord, en 1957, logra delinear.

> Guy Debord llama 'espectáculo' al advenimiento de una nueva modalidad de disponer de lo verosímil y de lo incorrecto mediante la imposición de una separación fetichizada del mundo de índole tecno estética. Prescribiendo lo permitido y lo conveniente así como desestimando en lo posible la experimentación vital no controlada, la sociedad espectacular regula la circulación social del cuerpo y de las ideas. El espectáculo, si se buscan sus raíces, nace con la modernidad urbana, con la necesidad de brindar unidad e

> identidad a las poblaciones través de la imposición de modelos funcionales a escala total. (Ferrer en prólogo a la segunda edición, Debord, 2008, p.10),

mientras que la *Sociedad de la pantalla*, promueve la individualidad del sujeto posmoderno. Se puede hablar entonces de una lógica de la tecnología de los nuevos medios, que a su vez refleja una nueva lógica social y de la que se desprende un nuevo individuo, para quien esta vez lo individual prima por encima del disfrute de alguna del más de millón de copias idénticas de cualquier bien de consumo de la sociedad de masas. A diferencia de la imprenta, el cine o la televisión, los nuevos medios, haciendo énfasis en que estos surgen a partir del ordenador, apuestan por la construcción de individuos únicos (Manovich, 2005).

> 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 (...), al usuario de ordenador se le pide que siga la trayectoria mental del diseñador de los nuevos medios. (p.109)

Siendo cuatro autores teóricos (Gumbrecht, Manovich, Flusser y McLuhan) los que se toman como fundamento para un entendimiento de las nuevas configuraciones de la percepción de 'estar en el mundo', generadas por los 'nuevos medios' (y sus antecesores), es en el diálogo de sus discursos, entrelazados con el de otros estudiosos del tema, principalmente desde el arte, donde se desarrolla el presente aparato teórico, buscando enmarcar las exploraciones prácticas que se exponen en capítulos posteriores dentro de los lindes del arte-el cuerpo-la presencia-la percepción, permitiéndose ser también puntos de anclaje y relación para las conclusiones finales.

1.1 Existencia Pre- histórica [La consciencia en superficie]

Abordando las autorreferencias humanas en orden "cronológico" (*histórico,* como se verá más adelante-), en primera instancia debe ser presentado el *estar en el mundo no-histórico* o *pre-histórico* de Flusser, que corresponde a "una estructura de pensamiento (…) en la que se representa al mundo por medio de imágenes estáticas" (2002, p.26); es decir, una estructura impuesta por *superficies*. Dichas imágenes son, según el autor, producto de la imaginación, de una existencia mítica. La imaginación resulta "la única habilidad para retroceder del mundo objetivo dentro de la propia subjetividad, para convertirse en el sujeto de un mundo objetivo" (p.111) y esta consciencia resulta mágica porque el entorno, donde las cosas se afectan unas a otras en relaciones recíprocas, se experimenta como una escena en donde "el ojo ronda a través de la 'superficie' de la imagen y produce relaciones que pueden ser reversibles" (p. 126). Es decir,

> el ojo que descifra una imagen escanea la superficie y así establece relaciones reversibles entre los elementos de la imagen. (…) Esta reversabilidad de relaciones que prevalece en la imagen caracteriza el mundo de aquellos que usan imágenes para entender el mundo (…). En tal mundo, el tiempo circular ordena todas las cosas, 'les asigna su justo lugar', y si alguna se desajusta es reajustada por el tiempo mismo. (…) [E]l mundo imaginado es el mundo del mito, de la magia, el mundo prehistórico. (Flusser, 2002, p.64)

Para Flusser, una imagen es una superficie cuyo significado está suspendido en un momento; sincroniza las situaciones que son representadas como una escena. Después de este momento de suspensión, el ojo se desplaza por todo alrededor para recibir el significado como es; ha de diacronizar la sincronía.

Son estas imágenes en superficie las que vuelven posible, en parte, nuestro actual entendimiento del mundo. Si bien no son de la misma naturaleza que las imágenes con las que hoy en día convivimos a partir de una pantalla de ordenador, no dejan de ser superficies que, ofreciéndose a primera vista, son susceptibles de desenrrollarse (más o menos profundamente) para diacronizar su significado.

Fue necesaria la invención de la escritura para que diera comienzo la *historia* como hoy la entendemos al transformar las escenas en procesos, ya que no solo inventa nuevos símbolos, sino que permite justamente que se desenrolle la imagen en forma de filas o líneas compuestas de dichos símbolos consecutivos que explicarían la experiencia (Flusser, 2002, p.38). Así pues,

> si uno quiere descifrar ('leer')[2] un texto, uno debe permitir que el ojo se deslice a lo largo de la línea. No es sino hasta el final de la línea que uno recibe el mensaje (…) Los códigos lineales requieren una sincronización de su diacronicidad. Demandan una recepción progresiva. Y el resultado es (…) el tiempo lineal, una corriente de progreso imparable (…), la historia. (Flusser, 2002, p.38)

En términos flusserinaos, la escritura es un gesto importante porque tanto articula como produce el estado mental llamado 'consciencia histórica'. Flusser (2002) propone que el mundo no era percibido como proceso, *históricamente*, sino hasta que este fue significado por símbolos sucesivos, es decir, por la escritura. Y con esto nos presenta una cultura dividida en dos tendencias desiguales: la rama del texto que maneja la historia hacia la revolución industrial y la rama de la imagen que amenazaba con marchitar (p.127). Los textos daban un paso adelante de la experiencia concreta de las imágenes, sucediendo lo mismo con la *conceptualización* frente a

[2] El paréntesis es del autor. El apóstrofe sustituye las comillas del mismo.

la *imaginación.* Ahora cada texto significaría una imagen. Consideremos que aquí aún hablamos de la imagen pre-histórica y cómo hoy en día parecería difícil asumir que la imagen sea rebasada por el texto.

Desde Gumbrecht se sigue un desarrollo parecido cuando habla de la aparición de una "compatibilidad entre una apropiación del mundo a través de los conceptos (a la que llama[remos] 'experiencia')[3] y una observación del mundo a través de los sentidos (a la que llama[remos] 'percepción')" (Gumbrecht, 2005, p.51), -entendiendo la experiencia equiparable a la conceptualización de Flusser-. Así aparece un "un estilo de representación del mundo de tipo espejo, [en el que] cada fenómeno sería identificado a través de una narrativa" (Gumbrecht, 2005, p.51).

1.2 Existencia histórica [La Consciencia en línea]

Si bien Gumbrecht diferencia la existencia de solo dos cronotopos (cuyo concepto se analizará más adelante) y no tres como aparecen en Flusser, es aquel surgido entre 1780 y 1830 al que denomina c*ronotopo historicista* o visión histórica del mundo, uno "institucionalizado con tal fuerza que (....) pensábamos que esto era el tiempo en sí" (2016, s/p). Diez años antes, el mismo autor define el *tiempo histórico* como aquel "basado en la asunción de una asimetría entre el pasado, como un 'espacio de experiencia', y el futuro, como un 'horizonte de expectativa' abierto" (Gumbrecht, 2005, p.124):

Entre aquel pasado y este futuro, el presente parecía ser meramente un corto momento de

[3] Ídem.

> transición, en el cual los humanos daban forma a su subjetividad, y usaban su capacidad de acción al imaginar y elegir entre futuros posibles, y al tratar de contribuir a la realización del futuro específico que habían elegido. (p.124)

Para McLuhan, las diferencias entre la consciencia pre-histórica y la consciencia histórica de Flusser (2002), correspondiendo esta segunda al cronotopo definido por Gumbrecht, podrían atribuirse a si se trata de una cultura alfabetizada o de una sociedad tribal oral, la primera correspondiendo a la *existencia histórica* de Flusser y de Gumbrecht, la segunda al mundo de la consciencia mágica (el mundo del mito). Y es que, para McLuhan,

> la alfabetización crea tipos de gente mucho más simples que los que se desarrollan en la compleja trama de cualquier sociedad tribal oral. Porque el hombre fragmentado crea el homogeneizado mundo occidental, mientras que las sociedades orales están compuestas de pueblos diferenciados, no por sus aptitudes como especialistas o marcas visibles, sino por sus combinaciones emocionales únicas. El mundo interior del hombre oral es un laberinto de complejas emociones y sentimientos, que hace tiempo que el pragmático occidental ha desgastado o suprimido en aras de la eficiencia y del sentido práctico. (McLuhan, 1994, p.71)

Si Flusser propone que son las líneas, las de la escritura, las que "representan el mundo al proyectarlo como una serie de sucesiones, en la forma de un proceso [y que el] pensamiento occidental es 'histórico' en el sentido en que concibe el mundo en líneas [y] por lo tanto como proceso" (2002, p.21), serían justo éstas, las responsables del hombre fragmentado al que se refiere McLuhan.

A partir de la invención del alfabeto y su consecuente utilización con la imprenta, se tiene que seguir el texto escrito si se quiere obtener su mensaje, mientras que en una pintura, se puede obtener primero el mensaje y después tratar de descomponerlo. Esta lógica puntualiza la diferencia entre la línea unidimensional y la superficie bidimensional: la primera apunta a llegar a algún lado; la otra ya está ahí. Es una diferencia de temporalidad, llamando al tiempo involucrado en la lectura de líneas escritas 'tiempo histórico', e implicando éste el "estar en el 'mundo histórico' de aquellos que escriben y leen líneas escritas" (Flusser, 2002, p.25), imponiendo una estructura específica en el pensamiento, en tanto que representan el mundo por medio de una secuencia de puntos. A partir de aquí "el tiempo fluye irreversiblemente del pasado hacia el futuro" (p.64).

Gumbrecht atribuye a la invención de la escritura lineal, cuya forma tiene "tiene equivalencia a la temporalidad de la palabra hablada, aquella donde la escritura lineal sigue (...) a la textualidad" (2016, s/p), una nueva función, la de ser el medio de la preservación de saber y como cualquier otro medio, sin resultar inocente:

> La textualidad establece una profunda relación sujeto objeto, una relación de *delante de la mano*, en el sentido de que la materialidad de los textos, la materialidad de la textualidad contiene un saber que no es material, al que accede a través de cierta materialidad de la textualidad. La mente humana, nosotros, estamos fuera del mundo material que contiene el saber. Somos consciencia desde antes de ser cartesianos y eso va reforzando la impresión de que estamos fuera de este mundo sobre el que tenemos un saber. (Gumbrecht, 2016, s/p)

Siguiendo al mismo autor, todo lo anterior tiene repercusiones muy profundas en nuestra manera de 'estar en el mundo', o la de aquellos que entre 1780 y 1830 viven en Europa (y que posteriormente importamos en América) el surgimiento de la Teoría sistémica y con ella el llamado *observador de segundo grado*.

> Un observador de segundo grado es un observador del mundo cartesiano, consciencia fuera del mundo de los objetos, que se auto observa en el acto de observación. Ahora, deberían decir: pero eso es inherente a la consciencia humana, la consciencia humana es constitutivamente reflexiva. Si, la innovación en el tercer cuarto del siglo XVIII es que esto se vuelva habitual (...) Una consecuencia es que un observador de este tipo, de segundo grado, va a descubrir rápidamente que su experiencia del mundo depende de su punto de vista, de su perspectiva y, como también sabe que hay una infinidad potencial de perspectivas (...) para cada objeto de referencia, debe de haber una infinidad potencial de experiencias y representaciones. (Gumbrecht, 2016, s/p)

La segunda consecuencia para el observador de segundo grado es que descubre que existen dos dimensiones de apropiación del mundo, aquella que transita por la consciencia y otra por el cuerpo, por los sentidos (Gumbrecht, 2016). Es decir, se vuelven visibles ambos autorrefentes, y emerge por primera vez la cuestión de si existe una compatibilidad entre estos tipos de apropiación del mundo. No olvidemos que la 'historia' lo permite en tanto que aún “pensamos que el tiempo es un agente necesario de transformación, no hay fenómenos que resistan a la transformación en el tiempo” (Gumbrecht, 2016, s/p).

Así es como con la escritura (para Flusser) y la posterior invención de la imprenta (para McLuhan) como medio de divulgación de la primera, todos los modelos de percepción y

comportamiento fueron fundamentados en los textos (para Gumbrecht). Las imágenes resultaron utilizadas en los textos para ilustrarlos y llenarlos de imaginación; y aunque estas imágenes se originan ya en la consciencia histórica, se oponen a ella desde su versión imaginativa (Flusser, 2002, p.127). Por ejemplo, ya sea que nos resulte una aceleración en la percepción del mundo o que nos parezca que el tiempo avanza muy lentamente,

> con la tecnología tenemos una (...) aceleración, que sucede a diario sin que nos demos cuenta (...), no controlamos esta historia, (...) en ese sentido sigue siendo una evolución (...) Es un error pensar que hacemos inventos cuando más los necesitamos (...), podemos decir lo mismo de la condición electrónica (...) se ha inventado (...) por casualidad, lo tenemos y nos tenemos que enfrentar a esto (...) Se ha acelerado enormemente esta evolución histórica pero es una evolución histórica que no podemos controlar. (Gumbrecht, 2016, s/p)

1.3 Existencia Post – Histórica [La Consciencia estructural]

Al hablar de la actual autorreferencia humana, aparece como más evidente el rol de los medios tecnológicos en su evolución. Wilke (2015), por ejemplo, habla de un cambio constante en la percepción humana, que si bien podría iniciar con los primeros montajes del cine, tiene más relación con los nuevos dispositivos de percepción que se caracterizan por "la aceleración, desmaterialización y conexión en la comunicación virtual, sumándose a nuestra vida cotidiana a través de una multitud de dispositivos y computadoras personales que incorporamos y aplicamos como prótesis, estructurando nuestras vidas" (Wilke, 2015, p.2).

Gumbrecht, desde la filosofía, también evidencia la relación de los medios con el arribo de otro cronotopo. Apoyándose en Heidegger, argumenta que

> podemos ver ya hoy en día que el impacto de la tecnología electrónica ha transformado profundamente nuestra relación con el mundo (...) Estamos en una relación (...) donde no estamos fuera del mundo, donde no somos solo consciencia, [donde] tenemos el mundo de los objetos más cerca, somos parte del mundo de los objetos, eso es lo que [Heidegger] llama (...) *el mundo a mano.* (Gumbrecht, 2016, s/p)

Y es este mundo el que posibilita el cronotopo del *presente amplio*, en el que, siguiendo al mismo autor, "experimentamos el futuro como inaccesible" (2005, p.124) y en donde el pasado es imposible de dejarse atrás, comenzando "a sentir que el presente se está haciendo más ancho, y que el ritmo del tiempo está enlenteciéndose" (Gumbrecht, 2005, p.125).

En este cronotopo, que emerge hacia la mitad del siglo XX, "no dejamos el pasado detrás de nosotros, al contrario, el pasado está invadiendo el presente, en parte gracias o por causa de la imposibilidad de olvidar nada con la tecnología electrónica, todo está preservado para siempre" (Gumbrecht, 2016, s/p). No es casual la coincidencia temporal con la evolución, masificación y estudios respecto al cine, pudiendo encontrar cercanía entre las palabras de Gumbrecht y la *imagen-cristal* de la que habla Deleuze en sus Estudios sobre cine, *La imagen-tiempo* (propuesta más de tres décadas antes y de la que echaremos mano más adelante), estableciéndola como

> la operación más fundamental del tiempo: como el pasado no se constituye después del presente que él ha sido sino al mismo tiempo, es preciso que el tiempo se desdoble a cada instante en presente y pasado, diferentes uno y otro por naturaleza o, lo que es

> equivalente, es preciso que desdoble al presente en dos direcciones heterogéneas, una que se lanza hacia el futuro y otra que cae en el pasado. (Deleuze, 1987, pp.113-114)

Es en este mismo mundo, en el que McLuhan afirma que "[c]ada vez más, nos apartamos del contenido de los mensajes para estudiar el efecto total" (1996, p.46), porque "fisiológicamente, el hombre, en uso normal de la tecnología (...), es constantemente modificado por ella a la vez que descubre un sin fin de maneras para modificarla" (p.66).

Estos postulados son los que sirven como primerísimo motor para la presente investigación, apostando porque las tecnologías que permiten el más reciente tipo de existencia, el denominado por Flusser (2002) post-histórico, están modificando de manera profunda el entendimiento que se tiene hoy de la presencia, o que por lo menos se encuentra en un proceso de *fertilización cruzada* con otro sistema; entendiendo ésta como aquel momento de identificación de ruptura de cualquier sistema determinado, aunque para Gumbricht sucede en concurrencia y oscilación con el cronotopo precedente, en donde el presente amplio asume -y permite- la existencia de la visión historicista.

McLuhan lo aborda desde las palabras de Kenneth Boulding, quien dice que "en cualquier medio o estructura, hay (…) un punto de ruptura, en que el sistema se convierte de repente en otro, o bien franquea un punto de no retorno en sus procesos dinámicos" (Boulding en McLuhan, 1996, p.57), coincidiendo así, los tres autores, en que "es durante intensos intercambios híbridos y conflictos de ideas y de formas que se liberan las mayores energías sociales y surgen las mayores tecnologías" (McLuhan, 1996, p.66), "convirtiéndose en un momento de verdad y revelación del que surgen unas nuevas formas" (p.79).

Más allá de los puntos de quiebre mediáticos que se exponen párrafos más adelante, la historia del arte resulta un abanico de ejemplos de dicho abordaje, así es como de las danzas de corte se transita al ballet, siendo la danza moderna el sistema que se propone como ruptura frente a éste, mismo que se convierte en la *postmodern dance* para resultar finalmente en danza contemporánea. Aquí debe ponerse de manifiesto que estas últimas coinciden con una época de hibridez no solo en el mundo del arte sino también en relación con otras disciplinas, la ciencia y la tecnología incluidas entre ellas, entrando en contacto y conflicto, cada vez más, con medios que ponen en tensión la utilización del cuerpo y nuestra percepción de este.

Si la presente investigación se propone explorar los vínculos que se establecen entre 'percibir presente' a alguien (o a sí mismo) y cuestionar al cuerpo como soporte básico de la danza y/o la escena en una sociedad mediada por pantallas, debemos dar luz a cómo los nuevos medios son justamente la causa del quiebre, o bien los posibilitadores, para que esto comience a suceder de manera diferente. Si bien la relación medios tecnológicos-sociedad se propone como un fenómeno de incidencia bidireccional, en este capítulo es la línea que va desde los ordenadores hacía la percepción humana la que más se pone de manifiesto.

Entonces, situados en ese punto mediático y planteado como punto de quiebre y sin retorno ¿Cuál es el intercambio híbrido del que se habla en esta ruptura? ¿Qué vino después del pensamiento y la existencia en línea? Flusser responderá que la fotografía, imagen inventada a partir de los textos escritos y del pensamiento lineal, y este nuevo tipo de imagen, la fotográfica, amenazó con su aparición la supremacía de la escritura, y con esto los días del pensamiento histórico, racional y conceptual, aproximándonos a un nuevo tipo de era mítica–mágica, pero esta vez en la cultura de la imagen post-histórica (Flusser, 2002).

Y aunque las imágenes suspenden y separan momentos aislados en el tiempo, el mismo Flusser advierte que sería un error suponer que la vida será como la anterior a la escritura, ya que

> el nuevo tipo de imagen no es como sus predecesoras prehistóricas en tanto que son [ahora], en sí mismas, productos de los textos, en tanto que se alimentan de [ellos]. Son productos de la historia, [es decir,] las imágenes prehistóricas significan el mundo [mientras que] las posthistóricas significan textos. (2002, p.67)

Esta diferencia en el significado deberá tener repercusiones en la manera de 'estar en el mundo', es decir en el tipo de existencia y autorreferencia que implican estas nuevas imágenes, las llamadas ahora *tecno-imágenes* (Flusser, 2002).

Estas *tecno–imágenes* son producidas por nuevos canales capaces de "incorporar la temporalidad de las líneas escritas en las fotografías, elevando el tiempo histórico lineal de las líneas (...) sobre el nivel de las superficies" (Flusser, 2002, p.26). Esto significa que el 'pensamiento en superficie' absorbe al 'pensamiento lineal', siendo éste el requisito para un cambio radical en los patrones de comportamiento y la estructura entera de nuestra civilización y existencia, ya que esta interacción de pensamientos produce un tercero, que comienza a ser capaz de pensar en conceptos, que puede transformarlos en su objeto y puede por lo tanto comenzar un 'meta-pensamiento' del pensamiento conceptual (Flusser, 2002).

Es a lo anterior a lo que podemos atribuirle que

> la presente civilización no se ve como el resultado de un desarrollo lineal desde la imagen hasta el concepto, sino como el resultado de un tipo de movimiento en espiral que va de la imagen a través del concepto a la imagen (Flusser, 2002, p.31),

convirtiéndose en ese *mundo a mano* propuesto por Gumbrecht, del que formamos parte y en el que ya no solo somos sujetos externos que lo observan.

Flusser, lo que propone es que se genera un nuevo tipo de pensamiento, otro sentido de realidad que corresponde a una nueva generación, ahora programada por imágenes técnicas, que no comparte los valores de aquella que aún leía el mundo como lógico y matemático. A esta nueva consciencia le llama 'estar – en – el – mundo estructural', entendiéndolo como estar más allá de la historia en tanto que "no se está interesado ya en la historia como tal sino en la posibilidad de combinar varias historias. Esto significa que la historia [ya] no es un drama (...), es un juego" (2002, p.33), características compartidas con la *Sociedad de la pantalla* de Manovich (2005), como se verá más adelante.

Llegados a este punto, vale la pena hacer algunas consideraciones sobre los autores en sus nodos de cercanía pero sobre todo en aquellos de desencuentro. Para McLuham (1994), la revolución en el pensamiento se da a partir de la tecnología eléctrica, por lo que, (aunque incluyendo la fotografía analógica, con fines prácticos), deberá corresponderse con medios como el radio, el cine, la televisión y el más temprano ordenador y a partir de esto con la consciencia post-histórica de Flusser (2002). Sin embargo, aunque estos medios son, sin duda, el inicio de la sociedad de la pantalla que propone Manovich (2005), es a partir del uso del ordenador y en particular de la interacción con él a partir de una interfaz (y no del cine como suele ser planteado, aunque reconociendo su lógica como posibilitadora de ésta), que se producen y reproducen las actuales características de dicha sociedad, siendo estas últimas las que interesan de manera profunda a la actual investigación.

Subrayemos entonces que, aunque la mayoría de la imágenes a las que accedemos actualmente, llevan de manera inherente el carácter de tecno-imagen o imagen posthistórica, NO todas son producto de los llamados 'nuevos medios', entendiendo estos, a partir de aquí, como aquellos relacionados con la nueva revolución mediática que plantea Manovich, aquella que supone el desplazamiento de toda la cultura hacia formas de producción, distribución y comunicación mediatizados por el ordenador, a partir de lo que denomina *remediación*, es decir: traduciendo, transformando y dando una nueva forma a otros medios, tanto en el plano del contenido como en el de la forma, ofreciendo nuevas capacidades (a partir del mismo ordenador) como su flexibilidad para mostrar y manipular los datos, el control interactivo por parte del usuario, la posibilidad de efectuar simulaciones, etcétera (Manovich, 2005).

Toda la producción, tanto en el ámbito de la pedagogía como en el de la creación dancística, que resulta evidente durante el distanciamiento social que sucede como producto de la pandemia ocasionada por el virus COVID-12, misma que se vive mientras estas líneas son escritas (fenómeno del que se dará cuenta en la parte final de esta tesis), ya sea vía I*nstagram, You tube, Zoom, Facebook, Tik-Tok,* o cualquier otra aplicación de dispositivo móvil u ordenador, resulta acreedora justo a las características planteadas como propias de la remediación, ofreciendo nuevas capacidades al cuerpo convertido en pixel o dato numérico (característica explicada con mayor detalle en el apartado 1.5 de este capítulo, correspondiente a los objetos de los nuevos medios).

Dicho lo anterior, se debe poner especial atención en aquellas imágenes que verdaderamente resultan producto de nuevos medios, siendo estas las que aparecen como causa importante de los cambios que suceden en la percepción. Y es que, “mientras que las imágenes

tradicionales consistían de dos dimensiones y el texto de una dimensión, las imágenes técnicas solo consisten en pixeles, que ya no son comprensibles, sino calculables" (Wilke, 2015, p.35), lo que Flusser define como *la dimensión cero de las imágenes técnicas* (1995).

A partir de todo lo anterior, resulta mas sencillo atender la tipología binaria que propone Gumbrecht, en su libro *Producción de presencia*. Si bien este autor no plantea una referencia directa a lo que resultaría aquella primera existencia pre-histórica planteada por Flusser, nos daremos la concesión de analizar su planteamiento conscientes de que, al final, es el mismo autor quien realiza un guiño a aquella experiencia (2005, pp.89-92):

Tabla 1
Tipología binaria de autorreferencias según Gumbrecht

Cultura de significado	**Cultura de presencia**
La autorreferencia humana en una cultura de significado es la mente.	La autorreferencia dominante en una cultura de presencia es el cuerpo.
Es una implicación de la mente, cuando esta constituye la autorrefencia dominante, que los humanos se conciben a sí mismos como excéntricos en relación con el mundo. Esta visión hace obvio que es la 'subjetividad', o 'el	En las culturas de presencia, los seres humanos consideran sus cuerpos como parte de una cosmología . Se ven a sí mismos siendo parte del mundo (están-en-el-mundo de un modo espacial y físico).

sujeto', quien ocupa el lugar de la autorreferencia humana dominante en una cultura de significado.	En una cultura de presencia, las cosas del mundo, además de su ser material, tienen un significado inherente (no meramente un significado que se les confiere después de una interpretación), y los humanos consideran a sus cuerpos como parte integral de su existencia.
El conocimiento sólo puede ser conocimiento legítimo si ha sido producido por un sujeto en un acto de interpretación del mundo, es decir, a través de la penetración de la superficie 'puramente material' del mundo, a efectos de encontrar una verdad espiritual a través o más allá de él.	Para una cultura de presencia, el conocimiento legítimo es típicamente el conocimiento revelado por el (los) dios(es) o por variantes de 'eventos de auto-des-ocultamiento del mundo'. El impulso(...) nunca provine del sujeto, simplemente ocurren.
En una cultura de significado necesita tener precisamente la estructura metafísica que según Ferdinand de Sausurre es la condición universal del	El mundo de una cultura de presencia, es un mundo en donde los humanos quieren relacionarse con la cosmología circundante inscribiéndose ellos mismos,

signo: es el emparejamiento de un significante puramente material con un significado puramente espiritual.	es decir, inscribiendo sus cuerpos, en los ritmos de tal cosmología.
El tiempo es la dimensión primordial para cualquier cultura del significado, porque parece haber una asociación inevitable entre la conciencia y la temporalidad.	Si el cuerpo es la autorreferencia dominante en una cultura de la presencia, entonces el espacio, esa dimensión que se constituye alrededor de los cuerpos, tiene que ser la dimensión primordial en la cual es negociada la relación entre los diferentes seres humanos, y la relación entre los seres humanos y las cosas del mundo.
Una cultura de significado, se acerca más al concepto de 'acción'. En una cultura del significado los humanos tienden a pensar acerca de la transformación del mundo como su vocación principal.	La cultura de presencia se acerca más al concepto de '*magia'*, es decir, la práctica de hacer presentes cosas que están ausentes y viceversa

Extractos de la tipología binaria planteada por Gumbrecht en su libro *Producción de presencia* a partir de la cual distingue las características de una *Cultura del Significado* y las de una *Cultura de Presencia*

Si la tabla anterior es leída a través de sus ejes horizontales, se encontrará una relación comparativa entre dos tipos de culturas que corresponden a los dos cronotopos presentados por Gumbrecht, es decir, entre la cultura de significado (en relación al cronotopo historicista) y la cultura de presencia (en relación al presente amplio). Si dicha tabla es atendida en una lectura vertical, la columna izquierda resulta una descripción de la llamada existencia histórica (terminología en la que coinciden, de alguna manera, Gumbrecht, Manovich y Flusser), mientras que la derecha podría corresponder, en su relación a la *magia,* entendida como la práctica de hacer presentes cosas que están ausentes y viceversa, a cualquiera de las dos auterreferencias humanas relacionadas con las imágenes como objetos de los medios -nuevos, o no-. A partir de aquí es que se vuelve por demás importante el estudio de las características de las tecno-imágenes en la búsqueda del cronotopo que nos compete actualmente y que permitan una indagación más clara respecto al papel que juega el cuerpo -el de la danza- en este presente amplio.

Las dimensiones de espacio y tiempo también se ofrecen aquí como categorías de exploración y expansión, ya que si bien aparece el primero como dimensión dominante de las culturas de presencia -aquellas que se corresponderían con el presente amplio-, también resulta puesto en tensión por autores como Paul Virilio ya en 1995, quien afirma que "la conexión en tiempo real sustituye al espacio real [por lo que] la virtualidad ubica toda experiencia en tiempo real" (Virilio, 1995). Veinte años después, Wilke sigue a este autor al decir que "la realidad sensible y física, el *aquí* y *ahora*, amenazada por el ciberespacio y lo instantáneo, se duplica en la virtualidad" (2015, p.16). Si bien más adelante, conceptos como virtual[idad] y ciberespacio son desarrollados, pareciera comenzar a salir a la luz que, si el aquí y el ahora están sufriendo

transformaciones, la presencia -su percepción y su entendimiento- deberán acompañarlos.

Sin pretender establecer ninguna conclusión prematura respecto a la presencia, si podemos comenzar a sumarnos a Gumbrecht respecto a que

> todo (...) apunta a un deseo de presentificación [y esto] puede asociarse con la estructura de un presente ancho en donde ya no sentimos que 'dejamos atrás' el pasado, y donde el futuro está bloqueado. Tal presente ensanchado terminará por acumular diferentes mundos pasados y sus artefactos en una esfera de simultaneidad. (Gumbrecht, 2005, p.125)

Y es el "sentimiento de ser la corporeización de algo, a lo que [se refiere el mismo autor] como *presencia*" (Gumbrecht, 2005, p.138), definiendo el estado perfecto de la presencia como "la intensidad de querer estar y de estar ahí, no permeado por los efectos de la distancia. Tales momentos podrían ser el origen de la tensión entre significado y presencia" (Gumbrecht, 2005, p.140):

> La redención que imagino sería un retorno (...), un estado a ser alcanzado a través de la paradoja del éxtasis, es decir, al forzar una relación inicial, una situación de distancia dada, con la esperanza de alcanzar una unión -o mejor aún, una presencia-en-el-mundo- que al principio parecía estar tan fuera de nuestro alcance como cualquier otro sueño (...) eligiendo (...) fuertes sentimientos individuales de alegría o tristeza, y concentrándonos en ellos, con nuestros cuerpos y nuestras mentes; dejando que presionen sobre la distancia entre nosotros (el sujeto) y el mundo (el objeto), hasta un punto en que la distancia pueda volverse, súbitamente, un estado inmediato de estar-en-el-mundo. (Gumbrecht, 2005, p.141)

Sin embargo,

> el problema podría ser entonces, como lo dice Georges Bataille, escribiendo acerca de la relación (culturalmente determinada) que (no) tenemos con nuestros cuerpos, que nuestra distancia respecto de tal quietud y tal concentración puede haber llegado a un punto tal, que corremos el riesgo de ni siquiera ya anhelar lo que hemos perdido (...) el deseo está siendo incluso 're-impuesto' sobre nosotros (...) las tecnologías contemporáneas de comunicación están si duda cerca de cumplir el sueño de la omnipresencia, que es el sueño de hacer experiencia vivida con independencia del lugar que nuestros cuerpos ocupen en el espacio (y en este sentido, es un sueño 'cartesiano'). (Gumbrecht, 2005, p.142)

Tremenda contradicción pretende ser resulta a través de las siguientes líneas y en particular de la experiencia puesta en papel (o pixeles) que se presenta en el apartado práctico (sumado a todo lo observado durante la pandemia del COVID-19). Basta por el momento solo agregar que es el mismo Gumbrecht quien arroja un poco de luz sobre el tema al asumir que, si bien "nuestro entorno mediático, nos ha alienado de las cosas del mundo y su presencia (...) al mismo tiempo, tiene el potencial de traer algunas cosas del mundo de vuelta a nosotros" (Gumbrecht, 2005, p.144), poniéndonos el mundo en la mano y regresándonos a él.

1.4 El mundo organizado en pantallas

Flusser plantea diferencias importantes entre las tecno-imágenes y sus predecesoras, que resultan indispensables para un posterior acercamiento al cuerpo vuelto imagen -o digitalizado-.

Básicamente, nos atreveremos a afirmar, la diferencia reside en la superficie o el soporte de dichas imágenes: las pantallas (y su tiempo).

Al hablar de tecno-imágenes, se trata principalmente de imágenes descorporificadas, lo que significaría -y no- la descorporificación de aquellas superficies pre-históricas de Flusser (Flusser, 2002, p.74). Esto provoca que el receptor -quien mira la imagen- ya no tenga que ser transportado. Estas imágenes pueden ser reproducidas y transmitidas a receptores individuales donde quiera que puedan estar. Tenemos imágenes cada vez más portátiles para receptores cada vez más inmóviles (Flusser, 2002). Esta tendencia es, de acuerdo con Flusser y Manovich, una las principales características de la presente revolución cultural, atribuyéndole justamente a esto que diste mucho de ser simplemente una nueva técnica. Desmaterialización, ya anunciada por Lyotard como iniciada por medios electrónicos y "significando esto, al menos en parte, una descorporeización- de la vida humana" (en Gumbrecht, 2005, p.24).

Autores como Lévy, proponen que "la 'virtualización' no equivale a 'desmaterialización' (2007, p.40). Poniendo aún más en tensión los conceptos de espacio virtual, digital y real abordados más adelante, propone que cualquier 'virtualización', que podemos entender en este contexto como digitalización, "ocupa una porción determinada del espacio, moviliza un material de inscripción, una maquinaria que cuesta y pesa [y que] exige una energía física para ser grabada y restituida" (Levi, 2007, p.40). Siguiendo a Lévy, Sánchez-Mesa afirma que lo que cambia es el modo de hacerse visible de lo digitalizado, siendo así que no se vuelve "irreal o inmaterial, su codificación informática [aún] precisa de un soporte físico para existir (...) Lo que sucede es que ocupa menos, es más fluida y volátil" (Sánchez-Mesa, 2015, p.88). Si bien Sánchez-Mesa, habla de la transición de la fotografía analógica a las tecno-imágenes, ponemos

en consideración que, con sendos avances tecnológicos del siglo XXI y considerando al cuerpo fuente físico o material, todo esto pueda ser aplicable al cuerpo digitalizado.

Para entender la importancia de esta *descorporificación*[4], anunciada por Lyotard, pensemos en la 'superficie' prehistórica de Flusser (2002) en su coincidencia con la 'pantalla clásica'[5] de Manovich, ambas resultarían

> una superficie plana rectangular (...) pensada para una visión frontal (…) Existe en nuestro espacio normal, en el espacio de nuestro cuerpo, y actúa como una ventana abierta a otro espacio, que es el espacio de la representación y que normalmente presenta una escala diferente a la de nuestro espacio habitual. (Manovich, 2005, p.147)

Pero, si 'superficie', 'en nuestro espacio normal', 'en el espacio de nuestro cuerpo', resultan ideas que se contraponen con la *descorporificación* ¿cómo resulta posible la idea de imagen desccorporificada?

> Hace cien años se volvió popular un nuevo tipo de pantalla, al que llamaremos la <<pantalla dinámica>>. La nueva modalidad conserva[ba] todas las propiedades de la pantalla clásica, pero añade algo nuevo: puede mostrar una imagen que cambia en el tiempo. Es la pantalla del cine, el vídeo y la televisión. La pantalla dinámica trae también consigo una determinada relación entre la imagen y el espectador; un cierto *régimen visual*. (Manovich, 2005, p.148)

[4] Esta descroporificación se aleja de la planteada por Erika Fischer-Lichte como necesaria para el teatro dramático, en la que "todo lo que remita al cuerpo orgánico del actor, su físico esta-en-el-mundo, debe ser eliminado de él hasta que quede un cuerpo semiótico *puro*" (Fischer-Lichte, 2011, p.162). Si bien se trata de la eliminación de cuerpo orgánico, es justo lo que remite a él lo que interesa al presente estudio.

[5] Manovich la define, pensada desde la pintura hasta la aparición del cine como "*otro* espacio virtual, de otro mundo tridimensional, que está encerrado en un marco y situado dentro de nuestro espacio normal. El cuadro separa dos espacios absolutamente distintos que, de algún modo, coexisten" (2005, p.147)

No solo tuvimos más de cien años para habituarnos a este 'nuevo' régimen visual, la pantalla dinámica (inaugurada con el cine) se abre camino tras un establecido ya cronotopo historicista, lo que podría haber permitido una oscilación inicial entre las dos autorreferencias humanas previas. El tiempo que nos enseñaron a construir las líneas aparece como un factor determinante, aquel que fluye unidireccionalmente, de pasado a futuro. Así fue como "la cultura audiovisual ganó la partida. Los templos para la representación habían sido reconvertidos, progresivamente, en espacio para la proyección fílmica" (Tortosa, 2015, p.45). Habíamos "sustituido una civilización del conocimiento humano a través de la palabra por otra, abruptamente, de la imagen: el *homo sapiens* ha dado lugar en palabras del filósofo Giovanni Sartori, al *homo videns*" (en Tortosa, 2015, p.43).

Para que una imagen cambiara en el tiempo, resultó indispensable un soporte diferente al de las <<pantallas clásicas>>. O a la inversa, la aparición de nuevos medios posibilitó que las imágenes reconfiguraran su naturaleza; ante la pérdida de cuerpo (o la transformación de este) y de peso en su soporte, ganaron un tiempo en el que son capaces de 'avanzar' y/o desarrollarse (o desenrrollarse). Sin embargo, en cualquier caso se trataba, todavía, de la captura de un tiempo pasado, ya que

> la imagen fotográfica es una impresión permanente que se corresponde con un único referente: lo que esté delante del objetivo cuando es tomada. [En] el cine, [que] se basa en los mismos principios (...) la imagen queda fijada de una vez por todas. De ahí que la pantalla sólo pueda mostrar acontecimientos pasados. (Manovich, 2005, p.151)

Esta velocidad y simultánea atadura al pasado resultarán importantes, en las reflexiones finales, al considerarse características tanto de la videodanza como de la presencia con Realidad

Aumentada de la que se hace uso en la segunda parte de la investigación, aunque insertándose en la naturaleza de la llamada interfaz gráfica de usuario, que se abordará más adelante.

La pérdida de cuerpo y de peso en el soporte de estas nuevas imágenes descorporificadas, comienzan a poner en tensión la dimensión espacial que, según Gumbrecht, le es propia o determinante a una cultura de presencia (ver tabla 1) y es que,

> aunque la pantalla es en realidad solamente una ventana de proporciones limitadas ubicada dentro del espacio físico del espectador, funciona como una ventana hacia otro espacio y le posibilita una relación diferente con la imagen. La realidad se corta por el rectángulo de una pantalla, este corte garantiza la existencia de otro espacio virtual, otro mundo tridimensional delimitado por un marco y situado dentro del espacio normal: el espacio de representación (...) le permite existir en dos espacios simultáneamente: el espacio familiar de su cuerpo real y el espacio virtual de una imagen en la pantalla que enmarca y enfoca su atención en la representación haciendo que ignore el espacio físico externo. (Vargas-Rojas, 2012, p.3)

Pero aún con el movimiento que el cine o la televisión (dejando fuera aquella transmitida en tiempo real o 'en vivo')[6] logran darle a la imagen post-histórica, al ser estas 'pantallas dinámicas' las que han modelado bajo sus características y posibilidades nuestro 'estar en el mundo', la imagen resultaba un hecho estable... hasta la llegada de la pantalla del ordenador.

Antes de adentrarnos en ella y sus características, debe hacerse una mención de la pantalla de televisión como posibilitadora de todo lo que viene después con el ordenador. La

[6] Durán Castro propone que, a diferencia del cine, la televisión tiende a anular la imagen en favor del acontecimiento en directo.

diferencia radical entre ésta y la del cine (más allá de su luminosidad o textura) es su capacidad de teletransmisión de imágenes en directo a múltiples receptores, es decir, permite ver lo que está sucediendo en otro lugar, sin que exista necesariamente un soporte físico donde permanezca la imagen percibida. "En la pintura, la fotografía, el cine, e incluso el vídeo, la imagen es una cosa; en la televisión la imagen no es más que percepción" (Durán, 2003, p.121).

Salvada dicha especificidad para la televisión, una nueva pantalla pone en entredicho la estabilidad encontrada por aquellos medios, porque ahora "en vez de mostrar una sola imagen, lo normal es que desplieguen varias ventanas en coexistencia" (Manovich, 2005, p. 149), dando paso a la llamada *interfaz gráfica de usuario*, donde "no hay una sola ventana que domine por completo la atención del espectador [pudiendo] compararse con el fenómeno del zapeo (...) y [tratando] la página como una colección de bloques de datos distintos (...) pero de igual importancia" (p.149). Antes de indagar en los efectos de estas nuevas pantallas dinámicas, hay otra diferencia importantísima que notar entre las imágenes pre-históricas y las tecno-imágenes, o mejor dicho, diferencias en nuestro posicionamiento frente a ellas.

Por un lado, el pensamiento imaginal propuesto por Flusser en 2002, aquel derivado de la existencia en superficies, soportaba una relación con el mundo en donde cada cosa tenía su sitio y en caso de salirse de él, el mismo tiempo (circular) lo regresaba. Por otro, la autorreferencia humana que se desprende de las tecno-imágenes, como dice Gumbrecht (2016), oscila con la existencia historicista y algunas de sus costumbres, por ejemplo, el "valor positivo que nuestros lenguajes le atribuyen, bastante automáticamente, a la noción de 'profundidad'" (Gumbrecht, 2005, p.35) que inevitablemente coloca la pura de idea de 'superficie' como algo negativo.

> Si llamamos 'profunda' a una observación, se supone que la elogiamos por haber dado un significado nuevo, más complejo y particularmente adecuado a un fenómeno. Lo que sea que califiquemos de 'superficial', en contraste, tiene que carecer de todas esas cualidades, pues lo que implicamos es que no ha tenido éxito en ir 'más allá' o 'más hondo' respecto de la primera impresión producida por el fenómeno en cuestión (normalmente, no nos imaginamos que algo o alguien pudiere desear quedarse sin profundidad)[7] (...) presuponemos también que la calidad de las observaciones e interpretaciones depende de que el observador sea capaz de tomar la 'distancia adecuada' en relación con el fenómeno del que se ocupa (Gumbrecht, 2005, p.35).

El presente amplio planteado por Gumbrecht no solo pretende acercarnos a lo observado, sino volvernos parte de él y a él parte de nosotros, con lo que la pérdida en términos de distancia podría resultar ganancia desde el punto de vista de profundidad, sin pretender determinar lo positivo o negativo de estos términos, sino poniéndolos en diálogo a partir de la apariencia de superficie y la profundidad del código que subyace en las imágenes de los nuevos medios, como una de sus características principales, como se verá más adelante, adquiriendo el papel de interfaz que aspira a 'meternos' en la imagen.

La mirada, que Monroy (2009) expone como resultado de la "distancia y [el] juicio, [como] características atribuidas al sentido de la modernidad" (p.66), de alguna manera seguirá presente, pero esta vez viendo desde adentro y asumiéndose como parte de lo que se ve. Desde esta postura, y sin pretensión de resultar una propuesta fenomenológica, "es verdad que el mundo es lo que vemos y que, con todo, precisamos aprender a verlo" (Merleau-Ponty, 1992, p.16), sin embargo y por la importancia que esto toma en el apartado práctico, será retomado con mayor

[7] El paréntesis es del autor.

detalle más adelante apoyándonos en Santiago Cao (2012), quien propone que son los medios los que reconfiguran y permiten nuestra manera de ver, siendo quienes producen y enseñan como debe ser vista la realidad. Lo que se quiere decir con esto (y que se pone a prueba en los tres eventos que conforman el aparato práctico, especialmente en el último) es que, aunque siendo la mirada o la vista el sentido para el que están diseñadas las pantallas, hoy en día ponemos estas en nuestras manos y, no conformes con esto, nos metemos en ellas.

Heidegger resulta de los primeros en aproximarse a tal planteamiento (y de donde simultáneamente se desprende) al remplazar el paradigma sujeto/objeto (en el que el sujeto se aleja a observar al objeto para producir conocimiento profundo) por el concepto de 'estar en el mundo'

> que volvía a poner la autorreferencia humana en contacto con las cosas del mundo (en este sentido, 'estar-en-el-mundo' era una reformulación, más que un reemplazo radical del paradigma sujeto-objeto)[8]. Oponiéndose al paradigma cartesiano, él reafirmó la substancialidad del cuerpo y las dimensiones espaciales de la existencia humana. (Gumbrecht, 2005, pp.57-58)

Dimensiones que, insistimos, están puestas en tensión a partir del concepto de *descorporificación* que conllevan los objetos de los nuevos medios y permiten la manera de experimentar[se] en el mundo a partir de las pantallas.

[8] El paréntesis es del autor.

1.4.1 Pantalla dinámica en tiempo real [la desaparición de la imagen].

Tenemos entonces dos recorridos que, aunque separados historicamente, convergen para dar forma a modos sociales actualmente ya adoptados. De la suma de la "informatización de la cultura, [que] no [conduce] sólo al surgimiento de nuevas formas culturales (...) sino que redefine las que ya existían" (Manovich, 2005, p.52) por un lado, y las tecnologías mediáticas por otro, surgen los llamados nuevos medios, compuestos por "gráficos, imágenes en movimiento, sonidos, formas, espacios y textos que se han vuelto computables" (Flusser, 2002, p.65), y que son los que verdaderamente nos permiten organizar el mundo en pantallas, mismas que, inevitablemente nos ofrecen el mundo en imágenes: 'tecno-imágenes dinámicas' sumando los conceptos de Flusser y Manovich pero esta vez en tiempo real, inaugurando con esta categoría -la del tiempo real- la posibilidad de sumergirnos con menos miedo en el presente amplio propuesto por Gumbrecht (2016).

La nueva pantalla, llamada 'dinámica en tiempo real', tiene su origen en el uso masivo del radar, a partir de este la imagen puede ya cambiar en el tiempo, reflejando de manera constante las modificaciones en el referente, actualizándose continuamente y con esto la manera de entrar el tiempo en la pantalla

> la imagen (...) ¡deja de existir! (...) por costumbre [es] que seguimos llamando <<imágenes>> a lo que vemos en una pantalla en tiempo real (...) lo que parece una imagen estática (...) ya no es la norma, sino la excepción de un nuevo tipo de representación (...) para el que aún no tenemos un término. (Manovich, 2005 p.152)

Para Dubois, cualquier imagen electrónica, vista en detalle, se convierte en puros procesos de señales codificadas y junto con la desaparición de la imagen, la distancia entre signo y referente también es inevitable, incluso la distancia entre presencia y aparición (Dubois, 2000), generando entre estos últimos dos conceptos la tensión necesaria para la existencia de la presente investigación.

Sin embargo, a pesar de que la imagen electrónica "no hace otra cosa que actualizar una posibilidad de un programa matemático, [reducirse] a una señal numérica, [tornarse] intangible y resulta[r] más una abstracción que una imagen" (Dubois en Lieban, 2017), debe considerarse el medio por el que llegan a nosotros y, aunque en muy diversas modalidades, hoy en día, se tratará de pantallas que, conservando muchas de las características de los subtipos que la anteceden presentan nuevos elementos a considerar, por ejemplo,

> uno puede conservar ['las imágenes', que en realidad son datos,] en la pantalla (y en la memoria de la computadora). Entonces, uno puede modificar estas imágenes (…); uno puede llegar a comprometerse en una especie de dialogo entre nuestra propia imaginación y la imaginación alimentada en la computadora. Las imágenes modificadas de esta manera pueden ser transmitidas a otros creadores de imágenes (…) y estos creadores pueden modificar las imágenes antes de ser enviadas de regreso a sus emisores originales. (Flusser, 2002, pp. 114-115)

Consideremos a partir de aquí que, si bien seguimos utilizando el referente 'imagen' por falta de uno nuevo o mejor, sabemos ya que ésta ha dejado de existir y que los objetos de los nuevos medios, con los que nos relacionamos cotidianamente, ya no son de la misma naturaleza que antes y que la 'historia' aquí contada sugiere que estarían afectando toda nuestra referencia

respecto a cómo 'estar en el mundo' al incidir de manera directa en el régimen visual.

Y es que la imagen video, cuando aún existía la imagen, no existía ya en el espacio pero conservaba su existencia temporal, se trataba ya de una imagen sin cuerpo ni consistencia (Dubois, 2000) pero existía en un tiempo, capturando el pasado y transmitiéndose en el presente. En la imagen de la pantalla dinámica en tiempo real, deja de existir también en el tiempo y simultáneamente comienza a existir en todos, o por lo menos en el que corresponde al del presente amplio, ampliando con esto la contingencia que le es característica.

Es a partir de todo lo anterior que la segunda parte de esta investigación pretende ser una exploración de los cambios que provocan la pantallas, como contenedoras de ventanas diversas, y como posibilitadoras de nuevas temporalidades, espacialidades y corporalidades, reconociendo el surgimiento de una nueva (o reciente) categoría cultural que, como dice Manovich, resulta digna de rastrear, en la que no deja de estar presente la oscilación entre los cronotopos como plantea Gumbrecht, pero que ya no se corresponde con la del cine (quizá la más estudiada).

Es buen momento para mencionar que, en los instrumentos propuestos, explicados en capítulos posteriores, hay una mezcla de naturalezas de pantallas, permitiendo el uso de aquel tiempo pasado capturado por el cine (video en este caso), de la 'presencia' en tiempo real a través de la llamada 'telepresencia' (abordada más adelante) y de la expansión de la percepción espacio-temporal a partir del uso de Realidad Aumentada (que corresponde también a un tiempo pasado pero en un espacio expandido), y apostando porque sea en este despliegue multipantalla donde pueda la propia investigación, acercarse a la construcción de una 'pantalla dinámica en tiempo real' que permita la indagación del tema central: la presencia del cuerpo.

Lejos de intentar buscarle un nombre a eso que ya no es una imagen, nos interesa lo que esta provoca, en particular a partir de “la pantalla como un medio de entrada y salida de información” (Manovich, 2005, p.154); es decir, a partir de que “la pantalla en tiempo real se [vuelve] interactiva (...) que es un subtipo del tipo de tiempo real, que es un subtipo del tipo dinámico que es un subtipo del tipo clásico” (Manovich, 2005, p.155).

Para indagar en sus efectos, partamos de las que podríamos llamar, arriesgadamente, tecno-imágenes interactivas, las generadas a partir del ordenador o de los 'nuevos medios', propuestas por Manovich (2005). Este tipo de imagen

- Es discreta, se descompone en píxeles.
- Es modular, porque consiste normalmente en una serie de capas cuyos contenidos se corresponden con partes significativas de la imagen.
- Constan de dos niveles, una apariencia de superficie y un código subyacente.
- Normalmente están comprimidas por medio de técnicas de compresión con pérdidas. Por tanto, la presencia de ruido (en el sentido de interferencias indeseables y pérdida de información original) es una cualidad esencial y no accidental.
- Adquiere el nuevo papel de interfaz. En vez de permanecer en su superficie, lo que esperamos es 'meternos' en la imagen.
- Está situada entre dos polos opuestos, el de una ventana ilusionista abierta a un universo de ficción y el de una herramienta para el control del ordenador.

- En términos visuales, esta oposición conceptual se traduce en la oposición entre profundidad y superficie; entre una ventana que da a un universo de ficción y un panel de control.
- Funcionan también como imágenes instrumento que permiten al usuario afectar a distancia la realidad física en tiempo real. Esta capacidad no sólo de actuar sino de 'teleactuar' distingue las nuevas imágenes instrumento basadas en el ordenador de sus predecesoras.
- Está hipervinculada con frecuencia a otras imágenes, textos y elementos mediáticos. En vez de ser una entidad cerrada en sí misma, señala, conduce y dirige al usuario fuera de ella.
- La variabilidad y la automatización, principios generales de los nuevos medios, tienen validez también para las imágenes.
- De una sola imagen que representa la 'unidad cultural' de un periodo anterior, pasamos a un banco de imágenes, ya no se trata de crear la imagen sino de encontrarla.

Y aunque cada una de las características mencionada encontrará su espacio de desarrollo en este documento, la última resulta por demás importante para el campo del arte, al poner en diálogo la autorreferencia humana generada por dichas imágenes y la modificación que sufre el concepto de creación artística que "ya no se concibe (...) como una creación *ex nihilo* (de la nada)[9], sino más bien como hacer cosas nuevas a partir de los elementos existentes" (Pérez Buchelli, 2012, p.39). Si bien estas posibilidad abren una serie de reflexiones en torno a la idea

[9] El paréntesis es del autor.

de repertorio de la danza y la música, estas corresponden a una línea de investigación tangencial a la presente.

1.4.2 Nuevo régimen espacio-temporal.

Tanto la alquimia como el teatro son artes virtuales, por así decirlo, que no llevan en sí mismas ni sus fines ni su realidad.

Artaud, 1938

Lo virtual, lo digital, lo real, parecen ser referentes de uso cotidiano y nos permiten, en lo general, un entendimiento respecto a esos temas, sin embargo, buscando la certeza de entablar un diálogo entre ellos que disminuya el espacio de confusión, tomaremos prestada la distinción que López, siguiendo a Rodriguez de las Heras (2004), hace entre espacio virtual, espacio digital y espacio real.

> E l *espacio virtual* es aquel generado por la actividad cerebral del ser humano. Es el espacio por el que transitamos cuando imaginamos, cuando soñamos, cuando nos relacionamos con el más allá, cuando contemplamos un cuadro o cuando abrimos un libro. Al realizar estas actividades navegamos entre los conceptos de nuestras abstracciones cognitivas, vemos imágenes y percibimos las sensaciones de lo acontecido a través del poder sugestivo de nuestra mente y nuestra imaginación. Por tanto, la literatura y el teatro pertenecen al terreno del espacio virtual (...) El *espacio digital* 'es un

> espacio virtual creado por la actividad tecnológica' del ser humano (...) Sin tecnología informática no podríamos hablar de espacio digital. Por tanto, cuando nos referimos al ciberespacio, [por] realidad virtual (...) estamos haciendo alusión a una categoría específica de lo virtual que podríamos describir como *virtualidad digital*. De modo que todo lo virtual (o virtualizante) no tiene relación con lo digital, pero en cambio podemos afirmar que todo espacio digital pertenece al ámbito de lo virtual. Por último, el *espacio real o natural* es en el que vivimos y nos movemos habitualmente, y a pesar de regirse por leyes espacio-temporales y características diversas al espacio virtual, se relaciona con él, y es en esa intersección donde habitamos. (López, 2013, pp.24-26)

Dado que no todo lo virtual pertenece al terreno de lo digital, no es de sorprender que los estudios que desarrollan este tema antecedan al uso que hoy hacemos cotidianamente de ambos términos. Deleuze, por ejemplo, desde los estudio del cine propone que una "propia imagen actual tiene una imagen virtual que le corresponde como un doble o reflejo" (1987, p.98) y "cuando la imagen virtual se torna actual, entonces es visible" (p.100). Esto resulta importante por su cercanía a la idea de presente amplio de Gumbrecht.

> Lo que es actual es siempre un presente. Pero, precisamente, el presente cambia o pasa. (...) podemos decir que se vuelve pasado cuando ya no está, cuando un nuevo presente lo reemplaza (...) El presente tiene que pasar para que llegue el nuevo presente, tiene que pasar al mismo tiempo que está presente (...) La imagen, por lo tanto, tiene que ser presente y pasada, aún presente y ya pasada, a la vez, al mismo tiempo (...) El presente es la imagen actual, y su pasado contemporáneo es la imagen virtual, la imagen en espejo (...) Todo momento de nuestra vida ofrece, pues, estos dos aspectos: es actual y virtual, percepción de un lado y recuerdo del otro. (Deleuze, 1987, p.110-111)

Y esta resulta justamente la 'imagen-cristal', mencionada páginas antes, “el punto de indiscernibilidad de las dos imágenes distintas, la actual y la virtual” (Deleuze, 1987, p.114).

Lo cierto es que, cotidianamente no nos referimos al *espacio virtual* como aquel relacionado a la imaginación, lo onírico, o a las sensaciones a partir de sugestiones mentales, y mucho menos lo pensamos en relación a la llamada imagen actual que le corresponde. La referencia cotidiana es a aquello generado a partir de las tecnologías informáticas – *lo digital*- lo que perteneciendo a él no lo reduce, sino que lo amplía para llegar a lo *virtual digital.* Hecha esta especificación, a partir de aquí tanto *lo virtual* como *lo digital* será entendido como lo *virtual digital*, y a la inversa, salvo que se haga una especificación.

Respecto al espacio real, ese en el que vivimos y nos movemos habitualmente y que se rige por leyes espacio-temporales, resulta probablemente al que tengamos menos acceso hoy en día, considerando que el espacio y el tiempo, la autorreferencia que tenemos de ellos, son modificados constantemente a partir de nuestra convivencia con entornos *virtuales digitalizados*, en particular si, como afirma Ceriani

> cada innovación tecnológica nos enfrenta a un nuevo modo de producción de espacio y de tiempo, en donde hoy, más que un enfoque de la proximidad, se prevalece un enfoque desde lo instantáneo, un espacio y un tiempo actualizable, (Ceriani, 2009, p.49)

reforzando la idea de que “no [es] del todo cierto que la percepción del espacio sea una forma pura de nuestra sensibilidad totalmente independiente de la experiencia” (Muñoz-Rengel en Cao, 2012, s/p).

Para López, el espacio virtual-digital puede estar en relación también con la llamada cibercultura que, para Alonso y Arzoz resulta "todo evento humano mediado directa o indirectamente por las nuevas tecnologías de la información" (en López, 2013, p.24). De aquí se puede desprender la idea del *ciberespacio* como *espacio social y cultural* que actualmente habitamos y, si "cada una de nuestras rutinas, actualmente, está mediada por una interacción con el código binario (...) nuestra relación con el espacio digital [transforma] el espacio simbólico y cultural en el que nos encontramos inmersos" (Sánchez-Mesa, 2015, pp.191-192). Estos conceptos serán retomados en el segundo capítulo y puestos en relación directa con el mundo del arte, sirvan por lo pronto para seguir el recorrido de cronotopos posibles y sus intersecciones con los ya planteados.

A partir del entendimiento del ciberespacio, aparece el *cronotopo cibernético* propuesto por Marín, que resulta muy cercano al del *presente amplio*. El cronotopo cibernético aparece re-estructurando las posibilidades de relación con la realidad a partir de una extensión del espacio/tiempo,

> y esa posibilidad genera, entonces, nuevas problemáticas. La relación 'persona frente a persona', ahora es una relación con variantes (...) pudiendo ser inclusive una relación 'persona-pantalla a pantalla-persona' trayendo consigo un posible desdoblamiento del ser mismo, o la posibilidad de 'abrir ventanas' en las que su corporalidad se transforma. (Marín, 2014, s/p.)

Con todo esto, resulta ya evidente que el nuevo régimen al que nos enfrentan los nuevos medios no se reduce a modificaciones en lo visual, al igual que los anteriores, implica repercusiones tanto temporales como espaciales. Temporalmente, contra pantallas que muestran

imágenes del pasado, aunque ya en movimiento, a partir de la pantalla en tiempo real de Manovich (2005, p.155) las imágenes muestran el presente. Espacialmente, hasta antes de la imagen de ordenador, distinguíamos "dos espacio: el físico y familiar [del] cuerpo real, y el espacio virtual de una imagen dentro de la pantalla" (Manovich, 2005, p.156), pero con el mundo virtual digital, incluyendo en este la Realidad Aumentada, existe la posibilidad de que éste se sincronice de manera precisa con el físico

> siempre que la escala de la representación sea la misma que la de nuestro mundo humano, de manera que los dos espacios mantengan una continuidad. Se trata de la tradición de la simulación, más que la de una representación ligada a una pantalla. La tradición de la simulación persigue mezclar los espacios, físico y virtual, en vez de separarlos. Por tanto, los dos espacios presentan la misma escala, se le resta importancia al límite entre ambos (...) y el espectador es libre de moverse por el espacio físico. (Manovich, 2005, p.165)

Para Dussel (2011), en la simulación digital, al no solo mirar sino también podernos meter en ella y manipularla, aparece una 'segunda naturaleza', poniendo incluso en duda cuál resulta una versión más pobre o más borrosa de cuál, pudiendo "poner en la discusión pública cuáles serán los efectos de abandonar toda distinción entre un espacio y otro" (Dussel, 2011, p.202) y, aunque sigue a Turkle en que "la capacidad de seguir dudando es un componente central de una operación reflexiva sobre la simulación, [también pone en evidencia que] esa capacidad de dudar está muy asociada a prácticas intelectuales que tienen menos prestigio en la vida contemporánea" (Dussel, 2011, p.203).

La duda es planteada ya en el Teatro Posdramático de Lehmann, preguntándose, aunque él desde el teatro *high tech*, si "la difuminación de la frontera reiteradamente reconocible entre

virtualidad y realidad tiene en efecto lugar, o [si] más bien toda percepción se cubre con una duda permanente" (Lehmann, 2013[10], p.387), proponiendo que esta duda sea el punto de partida de un posible efecto estético.

Esta mención es importante por el uso que se hace de la Realidad Aumentada en los instrumentos. Sin perder de vista que en este caso sigue estando diseñada para ser vista a través del rectángulo de la pantalla del móvil, no deja de pretender estar integrada al espacio en el que se encuentra el espectador, produciendo una presencia virtual-digital y un espacio-escenario expandido. Ya en el teatro posdramático de Lehmann comenzaba a volverse evidente la búsqueda de una estética tendiente a una "percepción artificialmente modificada, como a la transición fluida; es decir, la escena [debía] asemejarse al mundo sensorial externo para articular una experiencia" (2013, p.388). En una propuesta como la presente, el grado de continuidad de escala tendría que ser llevado al máximo, descartando ya la pertinencia de la inquietud de Lehmann respecto a la existencia de una disputa en torno a las artes teatrales en vivo (2013, p.390), dada la ya probada capacidad de éstas para coexistir junto a medios como el cine y, apoyándonos en la voz de Deleuze respecto a que sería preciso

> volver al viejísimo problema de la oposición del teatro con el cine. Quienes amaban profundamente al teatro objetaban que el cine carecía siempre de algo, 'la presencia', la presencia de los cuerpos, que seguía siendo patrimonio del teatro: el cine no nos mostraba más que ondas y corpúsculos danzantes con los cuales simulaba cuerpos. Cuando André Cazin encara el problema, se pregunta en qué sentido hay otra modalidad de presencia, cinematográfica, que rivaliza con la del teatro y que incluso puede aventajarla con otro

[10] Deberá considerarse a lo largo de todo el documento que, si bien se cita la traducción al castellano de 2013, es un texto escrito originalmente en 1999. Esto en relación a los medios que cada época pone a disposición.

> tipo de recursos. Pero si el cine no nos da la presencia del cuerpo y no puede dárnosla, es quizá porque se propone otro objetivo (...) Lo que (...) produce es la génesis de un 'cuerpo desconocido' que tenemos detrás de la cabeza, como lo impensado en el pensamiento, nacimiento de lo visible que aún se sustrae a la vista. (Deleuze, 1987, p.267)

Disputa que, si acaso hoy existiera, se presentaría entre los nuevos medios que permiten la interacción en tiempo real, la telepresencia o la realidad virtual, frente al performance, aunque apostado desde la presente investigación por la posibilidad de que, lo que fue entendido en su momento como génesis de un cuerpo desconocido, hoy ya resulta en entendimiento y percepción de una presencia cinematográfica (un cuerpo ya no tan desconocido), en un cambio de régimen visual que permite a su vez el aquí propuesto.

Este cambio en el régimen visual, y por simple que parezca, no se trata solo de una modificación en la naturaleza de las llamadas imágenes sino que con esto, bidireccionalmente, cambia el concepto de lo que es una imagen (o de lo que ya no es), porque convierten al espectador -y al intérprete también, en este caso- en un usuario activo; se espera interacción por parte del sujeto, “la pantalla está todo el tiempo alternando entre las dimensiones de representación y control. Lo que en un momento dado era un universo de ficción se vuelve luego un conjunto de botones que piden acción” (Manovich, 2005, p.273), obligando a alternar entre clases distintas de actividad cognitiva:

> la moderna interfaz de usuario, que permite ejecutar varios programas al mismo tiempo y mantener diversas ventanas abiertas en la pantalla de manera simultánea, está postulando la multitarea como la norma cognitiva y social (...) que pide del usuario una 'multitarea cognitiva': alternar de manera rápida entre clases diferentes de atención, solución de

> problemas y otras habilidades cognitivas, (Manovich, 2005, p.276)

siendo justamente esta característica la que pone en tensión una serie de definiciones que podrían, cada vez más, resultar incompatibles: "profundidad y superficie, opacidad y transparencia, e imagen como espacio ilusionista e imagen como instrumento para la acción" (Manovich, 2005, p.143), o simplemente reafirmar la oscilación de cronotopos propuesta por Gumbrecht (2016). Es justamente la tensión entre profundidad y superficie que se seguirá desarrollando en este apartado, uno de los principales elementos a atender a lo largo de la aplicación de todos los instrumentos y que será por demás relevante para las conclusiones de la presente investigación.

De forma paralela a la multitarea cognitiva se presenta el concepto de *pericia adaptativa* (*adaptive expertise*) que es puesto en tensión con el de *eficiencia*. Si bien, inicialmente el desarrollo de esta habilidad no se plantea en relación directa con los nuevos medios, basta una revisión rápida de lo que significa para ligarla con las actitudes frente a estos, modificando con ello todas nuestras maneras de relacionarnos:

> La pericia, cuando requiere múltiples disciplinas, puede ser vista como un balance entre eficiencia (desarrollo de actividades bien conocidas) e innovación (desarrollo de nuevas actividades que pueden ir en desmedro de eficiencias previas). Pericia incluye la necesidad de abandonar creencias o modalidades preexistentes, eficientes en su momento pero no adaptadas a situaciones nuevas que exigen innovación o nuevas competencias. Eficiencia indica rutina, no necesariamente comprensión. (Sabelli, 2011, pp.181-182)

Tanto la idea de pericia frente a una pantalla dinámica en tiempo real, como la de

multitarea y su demanda de alternancia de diferentes clases de atención, sitúan la interacción que se tiene con estas nuevas 'imágenes' muy cerca de la *estética de lo performativo* planteada por Fischer-Lichte, en la que

> por medio del cambio de roles [entre el espectador/usuario y el actor/performer, en el caso de las artes escénicas] se pone de manifiesto que el proceso estético de la realización escénica se ejecuta siempre como autogeneración, cómo bucle de retroalimentación autopoiético en continuo cambio. Autogeneración quiere decir que todos los participantes la crean conjuntamente, que no puede ser completamente planificada, controlada y, por así decirlo, producida por ninguno de ellos en concreto, que escapa tenazmente al poder de disposición de cada uno de ellos. (Fischer-Lichte, 2011, p.102)

La conversión del espectador en un usuario activo del que las nuevas imágenes esperan interacción, la oscilación entre la dimensión de representación y la de control y el entendimiento de esto como un bucle de retroalimentación autopoietico apunta, poniéndolo en diálogo con el fenómeno escénico, a una de las categorías que la misma autora plantea como fundamental para dicha estética: la 'transformación' (Fischer-Lichte, 2011, p.104), haciendo posible que estos nuevos medios adquieran la cualidad de ser performativos, abonando a su propuesta de hablar de 'cogeneradores' más que de productores o receptores[11] (pp.102-103).

Sabemos con todo esto que el régimen visual y temporal que domina nuestra autorreferencia de 'estar en el mundo' sufre modificaciones, y que los nuevos medios, sus pantallas y los objetos de estos podrían estar involucrados de manera directa en estos sucesos. Trataremos ahora de establecer dichas modificaciones, para lo cual resulta útil partir del

[11]La imperiosidad necesidad de una copresencia física, planteada también como categoría fundamental, quedará pendiente para el siguiente capítulo.

concepto de cronotopo que hemos venido usando.

Mientras que el concepto de cronotopo (del griego: crono-tiempo, topo-espacio o lugar) que viene de Bajtin, "aparece como una puerta teórica de la integración de tiempo y espacio" (Marín, 2014, s/p.), Gumbrecht lo presenta

> con un sentido de construcción social de temporalidad, sin implicar el espacio, y equiparando dicha construcción a una mentalidad completa, partiendo del tiempo que propone Husserl como la forma de la conciencia humana, considerando que la conciencia humana es fluida, nunca se para, siendo por esto que se habla de la corriente del pensamiento. (2016, s/p)

Parece aquí estar refiriéndose al tiempo objetivo que propone Husserl cuando dice que "los eventos suceden en un orden universal y de manera personal. Es el individuo-o grupo social- el que modifica su entendimiento de tiempo/espacio, para comprenderse a si mismo" (Husserl, 1959, p.51 en Marín, 2014, s/p).

Edgar Morin lo complejiza al afirmar que, el tiempo es *politemporal*, que contiene otros tiempos , "con momentos de decadencia, pausados, fragmentados, reiterativos, irreversibles, reversibles, renovados" (Morin, 2005, p.33). Esta complejidad es quizá la que, en el presente amplio, planteado por Gumbrecht, permite que el futuro se nos presente como bloqueado o agresivo y que el presente ya no sea una transición imperceptiblemente breve,

> sino un presente cada vez más amplio, un presente de simultaneidad, es un presente enormemente complejo (...) existen muchísimas cosas, cada cosa tiene su perspectivismo y a cada momento tenemos que hacer juicios (...), por eso hablo de un campo de

> contingencia, pocas cosas que nos parecen necesarias y algunas cosas que nos parecen imposibles, que podemos imaginar pero que no creemos en su realización, pero básicamente nuestro diario es un presente amplio de simultaneidades que se presentan como campo de contingencia. (Gumbrecht, 2016, s/p)

Más allá del cronotopo del presente amplio y/o del cronotopo cibernético, como actual autorreferencia humana, vale aclarar que, la llamada 'realidad virtual', aunque queda fuera de los límites de este estudio, al hacer plausible que la pantalla pueda desaparecer al abarcar por completo el espacio real y ya no estar limitada a una pantalla o a un cuadro (desapareciendo la frontalidad, la superficie rectangular y la diferencia de escala), podría proponer un cronotopo más, al que parece que no hemos llegado muy probablemente por la aún incipiente diseminación de dicha tecnología.

La Realidad Aumentada, aunque definida por Minafro como “la superposición de información virtual sobre información real a partir del uso de una aplicación digital [que] nos permite la interacción en tiempo real sobre el mundo virtual proyectado” (Minafro, 2015, pp.128 y 133), en la utilizada en este estudio, al comprometer solo al sentido de la vista (y en algunos casos al oído) por medio del uso de una aplicación para dispositivo móvil y al ser desplegada en la pantalla del mismo, no sobre un mundo generado artificialmente sino sobre la captura del mismo espacio real, aún se conserva dentro de la Sociedad de la pantalla, apostando porque el régimen visual que correspondería a la llamada realidad virtual no resultaría predominante sino hasta que tecnologías virtuales más sofisticadas se vuelvan de uso común y accesibles para un número importante de personas, como lo es hoy la pantalla del móvil o del ordenador, sin poner en duda la velocidad con que se avanza para que esto suceda.

Prueba de lo anterior resultan avances como la *startup* desarrollada por *Mojo Vision*: unos lentes de contacto con realidad aumentada que "contarán con pequeñas pantallas integradas que transmiten información directamente a los ojos, a través de lo [denominado] *computación invisible"* (Tabares, 2020, s/p), por lo que las pantallas de los móviles serían remplazados por información que se despliega a nuestro alrededor:

> Es una pantalla, por lo que puede poner cualquier información que quiera ver en ella (...) Podría ser tan simple como las notificaciones, como si estuvieras en tu *Apple Watch*. Pero puede ser tan complejo como cualquier cosa que encaje en el mundo real y le dé contexto al mundo real, que creo que es lo que la gente espera cuando habla sobre AR. (Sinclair en Tabares, 2020, s/p)

E incluso con estos desarrollos, al ser definidas como pantallas se tendría que analizar que tan profundo es, si es que sucede, un cambio en nuestra actual autorreferencia de 'estar en el mundo' o si solo se trata de una ampliación, por evidente que resulte que "de llegarse a consolidar cambiaría en gran medida la manera en cómo nos comunicamos, más aún la manera sobre cómo recibimos la información" (Tabares, 2020, s/p).

Pero independientemente de tal desarrollo y las modificaciones que este genere, González (2017), secunda la idea de que la pantalla resulta ya naturalizada,

> como si formara parte de nuestra percepción (y por tanto, no de lo percibido). [Así,] la forma rectangular es la mediación fundamental a través de la cual nos relacionamos con la cultura. Está en la pintura, en los textos (libros, revistas, cuadernos, etc.), en la

> fotografía, en el cine, la televisión, las computadoras, los celulares, los pizarrones, los e-readers, incluso los discos (que son circulares) vienen en cajas rectangulares (...) incluso a las pinturas circulares las llamamos 'cuadros'[12][palabra que] por otra parte, es fundamental en la teoría y en la práctica cinematográfica (...) ¿Qué es YouTube? Podríamos responder: un rectángulo de video enmarcado en otro rectángulo (el navegador web)[13] que a su vez se encuentra dentro de ese rectángulo mayor y estable que es la pantalla de la computadora. (González, 2017, p.44)

Para Manovich, "dinámica, en tiempo real o interactiva, una pantalla sigue siendo una pantalla" (2005, p.168), mientras no alcancemos una democratización de interfaces de realidad virtual como la mencionada mas arriba, y pese al despliegue que se pueda hacer en el uso de la interactividad, la simulación y la telepresencia, "igual que sucedía hace siglos, seguimos mirando una superficie plana rectangular, que existe en el espacio de nuestro cuerpo y que actúa como una ventana a otro espacio. No hemos dejado aún la era de la pantalla" (Manovich, 2005, p.168).

Justo por la contundencia del párrafo anterior y por las investigaciones realizadas por Manovich en torno al tema, es que se vuelve el autor de referencia en los apartados subsecuentes al presente capítulo, ya que, si bien aparece en diálogo con otros teóricos, estos mismos lo toman muchas veces como punto de partida y regresan a él en sus propios trabajos.

[12]Los apóstrofes sustituyen las comillas del autor.
[13]Los tres paréntesis son del autor.

1.4.3 La interfaz [... cultural].

La complejidad de los dispositivos tecnológicos se esconde detrás de su simple uso a través de las interfaces, sus diversas aplicaciones y convergencia de lenguajes.

Lila Pagola, 2011

Para Manovich, "el término interfaz entre el hombre y el ordenador, o interfaz de usuario, describe las maneras en que éste interactúa con el equipo" (2005, p.119). Esta interacción, convirtiéndose en una triada junto a la imagen y al alfabeto, "desarrolla una manera singular de organizar la información, presentarla al usuario, relacionar el tiempo con el espacio y estructurar la experiencia humana en el proceso de acceder a la información" (Manovich, 2005, p.122), permitiendo que vayamos *entrando cada vez más en interfaz* "a medida que la distribución de todas las formas culturales va pasando por el ordenador" (p.120).

Para Timón, la interfaz de usuario, equiparada con el *software user friendly*, "surge como una disciplina en sí misma que se explica (...) por [una] tendencia a la individuación[14], y [que] estudia la interacción del usuario con el hardware y el software de las computadoras personales. (Timón, 2017, pp.218-219). El mismo autor afirma que "el software no es sólo un mecanismo, [sino que es] altamente procesual, codifica el mundo en reglas, rutinas, algoritmos y bases de datos, que se coordinan para (...) incluso, tomar decisiones sin participación humana, rehaciendo el mundo a su imagen computacional" (Timón, 2017, p.411).

[14]El mismo autor la traduce en un distanciamiento de lo comercial, de lo *mainstream*, aunque no con la intención de eliminarlo, sino de sustituir el contenido.

Nos situamos frente a tal potencia de los modelos de la interfaz de usuario que logran instaurar su propia lógica, como ya sugería Manovich, descartando cualquier otra, logrando incluso que el usuario conciba al ordenador bajo este nuevo paradigma, por lo que "en lugar de considerar la interfaz como un mero diálogo entre el hombre y la máquina [su] papel principal (...) consiste en proveer los medios necesarios para la comunicación, la coordinación y la colaboración" (Pagola, 2011, p.233), convirtiendo poco a poco dichas actividades en las directrices del estar en el mundo, volviendo cada vez más real la afirmación de González (2017) respecto a que "es (...) la interfaz de usuario, la que en la actualidad está mediando y dándole forma a nuestra relación con la realidad" (González, 2017, p.47).

Es también González quien propone detenerse en el 'ícono' como elemento que, debido a su reiterada presencia en las interfaces, nos permite comprender mejor que en ellas no se limita a 'representar', sino que se trata de acciones tan específicas como apagar una computadora (González, 2017, pp.46-47).

Parafraseando a Manovich (2005), en una evidente concordancia con los autores mencionados hasta el momento, una interfaz no resulta entonces, desde ningún ángulo, una ventana transparente a los datos que alberga el ordenador, sino la metaherramienta de la sociedad de la información que llega con sus propios y potentes mensajes, incluyendo las operaciones (o comandos) que vienen incluidas en el software y que no están ligadas a él, ya que no sólo se emplean dentro del ordenador sino también en el mundo social fuera de él; es decir,

> la comunicación entre un mundo social que es más amplio y el uso y diseño del *software* es un proceso bidireccional. Cuando trabajamos con *software* y empleamos las

> operaciones que vienen incluidas en él, éstas se convierten en parte de cómo se entiende uno a sí mismo, a los demás y al mundo. Las estrategias de trabajo con datos informáticos se vuelven nuestras estrategias cognitivas de carácter general. Al mismo tiempo, el diseño del *software* y de la interfaz entre el hombre y el ordenador refleja una lógica social, una ideología y un imaginario de la sociedad contemporánea de carácter más amplio. Por tanto, si se encuentran operaciones concretas que dominan en los programas de *software*, cabe esperar que estén también en juego en la cultura en general. (Manovich, 2005, p.171)

Timón plantea lo anterior como un proceso circular en el que "la tecnología se desarrolla porque existe el caldo de cultivo necesario, pero luego esa misma tecnología impone una forma de ver el mundo, de experimentarlo y, por lo tanto, de conocerlo" (Timón, 2017, p.301).

Dicha circularidad se evidencia en el flujo propuesto por Muñóz al respecto, en el que más allá de las funciones y aplicaciones específicas con que un producto es diseñado, el uso pragmático y contextual que se hace del mismo desafían el diseño inicial (Muñoz, 2011, p.44), "este tipo de procesos tienden a naturalizarse, es decir, son tan intensos que se invisibilizan, se asumen como extraculturales y, por lo tanto, ajenos a la capacidad de decisión de los grupos sociales" (Timón, 2017, p.302). Para Berry, el que la tecnología funcione como un *medioambiente*, es lo que genera que resulte en extremo problematizable, generando "una relación específica entre el uso de dispositivos tecnológicos y nuestra manera de experimentar el mundo" (Berry, 2011, pp.119). Desde aquí, pareciera que

> la interfaz soporta una lógica que suministra su visión del mundo, en este caso esa visión se plasma en la forma en que organiza y muestra la información y, así, aquella

> información que se crea expresamente para ser transferida a través de la interfaz lo hace, irremediablemente, coaccionada para que dicha transmisión se realice de la mejor forma posible. (...) La interfaz impone su lógica y despoja a los objetos de la suya, también transmite ideas acerca de como ordenar el mundo, ya sea jerárquicamente (...) o metonímicamente a través de enlaces al modo del hipertexto. (Timón, 2017, pp.416-417)

Desde tal afirmación de Timón o como el denominado *medioambiente* de Berry, se vuelve más sencillo el planteamiento metafórico que hace Manovich de la interface como *el motor de combustión y la electricidad de este siglo,* reconociéndolo también como metaherramienta:

> El software ha reemplazado toda una serie de tecnologías físicas, mecánicas y electrónicas que antes del siglo XXI se empleaban para crear, almacenar y distribuir y acceder a los objetos culturales [...]. El software se ha convertido en nuestra interfaz con el mundo, con los demás, con nuestra memoria y nuestra imaginación: un lenguaje universal que el mundo emplea para hablar y un motor universal que propulsa el mundo. (Manovich, 2013, pp.16-17)

A partir de tal potencia en el software es que podemos aproximarnos a la idea de interfaz cultural como aquella capaz de atravesar al hombre, al ordenador y a la cultura, a través de la cual "ya no nos comunicamos con un ordenador sino con [una] cultura codificada en forma digital" (Manovich, 2005, p.120).

Para lograr un mayor acercamiento a lo que significa 'cultura codificada en forma digital', seguiremos a Timón (2017), quien ayuda a separar las diferentes capas que aparecen aquí. Iniciemos con que el "código fuente es el que establece las funciones que el software está

diseñado para llevar a cabo, algunas controlables a través de la interfaz de usuario, otras ocultas, por lo que se puede considerar que es en el código en el que reside la esencia del software" (Timón, 2017, p.319). A partir de aquí, sabemos que el código fuente es distinto de aquello llamado software y de la llamada interfaz y que, si bien se utilizan como sinónimo en algunos entornos digitales, vale la pena diferenciar:

> El código es el texto escrito en un lenguaje de programación, mientras que el software serán los programas comerciales y las aplicaciones (...) El paso de uno a otro se logra a través de un proceso de compilación que transforma el código fuente en código ejecutable, que se expresa en formato binario (...) para poder estudiar un objeto cultural digital deberíamos poder describir el proceso que va desde su información binaria a la representación concreta que de él está realizando una aplicación de software (...) el software reclama [con esto] su papel de objeto mediador de cultura, puesto que para estudiar un objeto cultural digital debemos, por lo menos en teoría y muchas veces en la práctica, conocer como funciona el software con el que ha sido creado y, también, con el que lo estamos ejecutando. (Timón, 2017, pp.320-322)

No debemos olvidar que, al hablar de código, es el texto el que sigue siendo utilizado como el metalenguaje de los ordenadores, y que por lo tanto

> las interfaces culturales, a su vez, heredan los principios de la organización textual que ha desarrollado la civilización humana a lo largo de su existencia. Uno de esos principios es la página: una superficie rectangular que contiene una cantidad limitada de información, diseñada para acceder a ella en un cierto orden, y que tiene una relación determinada con otras páginas. (Manovich, 2005, p.125)

El reconocimiento del texto 'dentro' de la imagen como vehículo para la aparición de las tecno-imágenes, es lo que permite que sin dejar de ser un soporte entre otros, resulte el "metalenguaje de los medios informáticos, un código en el que se representan todos los otros medios" (Manovich, 2005, p.124), dándole el lugar privilegiado que todos reconocen en la cultura del ordenador al asumir que la programación -la arquitectura de software- parte de líneas de texto que resultan códigos específicos.

Hay que considerar, siguiendo a Manovich, que aunque no tan nueva como medio, la forma cinematográfica resulta aún la forma de conectar el tiempo con el espacio, permitiendo que "lo que antes era cine, ahora [sea] la interfaz entre el hombre y el ordenador" (Manovich, 2005, p.138). Este es el punto de quiebre para que la 'sociedad de la pantalla' vea la luz, volviéndose *habitat* de las tecno – imágenes o de las imágenes post – históricas y provocando que la pantalla sea pensada como la 'superficie' modeladora de la sociedad actual.

Evidenciado ya que estas formas culturales deben ser tomadas en cuenta para los objetivos de la investigación, ya que es a través de ellas que entendemos la actual manera de 'estar en el mundo', hay que sumar que, es a partir de la interfaz gráfica que tenemos, por un lado, un sistema jerárquico de archivos y por otro, a través de los llamados hipervínculos, uno no jerárquico, con la *world wide web* como su mejor ejemplo.

> Internet permite que cada receptor pueda construir su propio programa de navegación, bajada y utilización de información, con lo cual es más difícil que haya coincidencia en el tránsito. Si bien puede haber patrones relativamente estabilizados y también ciertas trayectorias similares en aquellos que tienen intereses parecidos, los caminos que cada usuario describe tienden hacia lo particular (...) La red de redes tiende a la

> metaestabilidad (...) Los internautas se parecen más a los flujos que se mueven por un espacio liso: sus trayectorias son caóticas y difíciles de reducir a un solo patrón (...) Sumamos la particularidad de que cualquier usuario puede convertirse a su vez en un productor de contenidos o, en menor escala de compromiso, en un publicador de información o, todavía en un grado de implicación menor, en un republicador o circulador de contenidos producidos por otros. Internet muestra claramente su carácter de medio equiparado entre la oferta y la demanda o, dicho de otro modo, entre la recepción y la emisión de los mensajes. (Urresti, 2011, pp.19-20)

Para nuestros fines, damos foco tanto al sistema jerárquico por archivos como a la base de datos, como principales formas de expresión cultural, por encima de la narración que la novela, y más tarde el cine, privilegiarían.

Respecto al archivo como sistema, basta decir que este no cuenta con propiedades o funcionalidades, dado que "éstas vienen determinadas por el software que se utilice para acceder, navegar y editar ese contenido [por o que] el usuario percibe e interactúa (...) con los datos más los algoritmos, ya que no puede ser de otra manera" (Timón, 2017, p.434). Sin embargo, es este sistema de archivos, sumado a la escala de la realidad virtual la que permite que en un juego, por ejemplo, el simulacro busque eliminar la consciencia de estar jugando, induciendo a experimentar el espacio y tiempos recreados como si fuesen la misma realidad espacio-temporal. "El futuro se convierte en lo inmediatamente posible en el juego" (Durán, 2003, p.122).

Estos archivos jerárquicos, suelen ser referidos como "sistema de árbol que prevé distintas rutas accesibles y simultáneas, pero donde la posibilidad de lo simultáneo queda anulada ante el ordenamiento secuencial del devenir del juego" (Durán, 2003, p.122), resultando

importante la consciencia de que

> la presencia potencial de rutas simultáneas y la posibilidad de acceso a una sola en cada acción, devuelve al régimen de lo secuencial propio del relato, pero permitiendo en el instante de la interactividad la conciencia de lo simultáneo, propio de la imagen fija. También la imagen con que la internet ha regulado el ciberespacio ordena el magma de lo simultáneo y lo posible en un sistema de árbol, al que sólo se accede secuencialmente. (Durán, 2003, pp.122-123)

Resonando en estas palabras la capacidad de la imagen post-histórica de Flusser de absorber a sus predecesoras a partir de la incorporación de los mismos códigos senso-espacio-temporales que generan.

Consideremos entonces que, igual que muchos de los objetos de los nuevos medios, entendidos dentro de los sistemas recién expuestos, ninguno de los instrumentos utilizados en esta investigación, busca contar una historia; no tienen un principio ni un final como tal; algunos, de hecho, no tienen desarrollo alguno, ni temática, ni formalmente ni de ninguna otra manera, que pudiera organizar elementos en secuencia. Se aspira a formar parte de ese universo de "conjuntos de elementos individuales, cada uno de los cuales posee la misma relevancia que cualquiera de los demás" (Manovich, 2005, p.283).

El permiso que nos concedemos, anunciado en el párrafo anterior, tiene que ver con que los objetos de los nuevos medios, en los que se profundizará en el siguiente apartado y cercanos a la propuesta de Manovich, aparecen como módulos sobre los que el usuario/performer/creador puede efectuar diversas operaciones, alejándose de la pretensión o de cercanía con la idea de leer

un relato o ver una película, acercándose más a la estética de lo performativo (planteada por Fischer-Lichte) que a una estética cinematográfica (independientemente del desplazamiento de la imagen-movimiento por la imagen-tiempo que plantea Deleuze) o al teatro dramático (entendido desde Lehmann).

Las interfaces culturales, su definición y entendimiento en la presente propuesta, son el núcleo en el que viven todas las posibilidades de conclusiones (independientemente de las posibles estéticas consideradas). Si bien se trata de rastrear el estado de la presencia y del cuerpo, particularmente en la danza, se propone que es a través del uso de distintos *softwares* que los cambios resultan posibles y además visibles, considerando que los 'instrumentos' utilizados resultan interfaces que a su vez generan interfaces, capaces -o no- de 'presentar' el cuerpo desde distintos tiempos, espacios y profundidades.

1.5 Objetos de los nuevos medios

Este apartado tiene como finalidad tanto definir, principalmente desde los postulados de Jenkins (2008) y Manovich (2005), los llamados objetos de los nuevos medios y sus características, como propiciar una reflexión en torno a si el cuerpo logra ponerse en diálogo con esto, para establecer líneas de generación de pensamiento en torno a una nueva y/o diferente presencia del mismo.

Antes de adentrarnos en los objetos, consideremos que para Jenkins (2008), desde un punto de vista menos tecnológico, los nuevos medios resultan protocolos o prácticas sociales y

culturales: “son, en definitiva, sistemas culturales. Tanto es así [que] como sistemas culturales que son, nunca desaparecen, sino que van cambiando su configuración, y lo que desaparece son las herramientas” (Timón, 2017, p.199). Esta definición pone por separado los 'aparatos' de los sistemas culturales, diferenciando también los objetos que, para Jenkins, resultan el 'contenido de los medios' (Jenkins, 2008). Así, “por objetos [se] entenderá el producto de los medios, su contenido, y por medios las convenciones que forman el lenguaje cultural propio de esa forma de expresar información” (Timón, 2017, p.199).

Desde los estudios de Manovich, deberemos considerar que los objetos de los nuevos medios

> representan, tanto como ayudan a configurar, determinados referentes externos, que pueden ser un objeto con existencia física, la información histórica que presentan otros documentos, o un sistema de categorías que emplee en la actualidad la totalidad de la cultura o grupos sociales específicos. E igual que sucede con todas las representaciones culturales, las de los nuevos medios también son inevitablemente parciales. Representan y construyen algunas características de la realidad física a expensas de otras; se trata de una visión del mundo entre otras, de un sistema posible de categorías entre otros muchos. (Manovich, 2005, p.60)

Partamos también de que, si “todos los medios actuales se traducen a datos numéricos a los que se accede por ordenador [y todos los datos] se vuelven computables, [es decir,] conjuntos simples de datos informáticos, en definitiva, los medios se convierten en nuevos medios” (Manovich, 2005, p.71), como es el caso hoy del cine digital, en su relación con la pantalla de un ordenador para su acceso, sin importar si hablamos de gráficos, imágenes en movimiento,

sonidos, formas, espacios, textos. Desde lo que atañe a la investigación, la pregunta es ¿el cuerpo -su presencia- es susceptible de convertirse en uno de estos datos computables? Pregunta puesta en relación con que los objetos de los nuevos medios son, según Manovich (2005):

- Representaciones numéricas
- Programables
- Cuantificables
- Modulares
- Automatizados / Automatizadores
- Variables / Aleatorios

Teniendo claras las características de los objetos de los nuevos medios, se deberá entender la digitalización justo como "la representación numérica de los mismos, [siendo] lo que diferencia los nuevos medios de los antiguos, y [siendo] esa digitalización [la que] va a tener consecuencias en el contenido de los mensajes culturales y, por lo tanto, en la cultura misma" (Timón, 2017, p.149). Siendo de la digitalización de donde se desprenden entonces las demás características y permitiendo "un nuevo arte [que] hace que los datos numéricos se visualicen de otra manera y que la lectura gráfica exija nuevas alfabetizaciones (...) la «cultura pantalla» requiere el dominio de otros códigos" (Igarza, 2011, p.91) y es que

> la transformación de los objetos culturales en datos almacenados en código numérico y manipulados por algoritmos cambia lo que significa conocer esos objetos, sobre todo si, además, son distribuidos por internet y despedazados para servir de fuente a otros objetos, (...) la experiencia con el objeto vendrá determinada por su contenido, pero también por el software con que se accede al mismo. (Timón, 2017, p.433)

Aspirar a una respuesta inmediata respecto al cuestionamiento de si el cuerpo -su presencia- es susceptible de convertirse en uno de estos datos computables, resulta incluso peligroso, sin embargo, es justo el recorrido que se propone por los principios de los objetos de los nuevos medios, el que podría ofrecer pistas respecto a la tendencia del cuerpo y su presencia en el contexto cultural de la informatización, o bien, sugerir cuestionamientos que activen una reflexión respecto al cuerpo en la 'sociedad de la pantalla', la relación entre sus elementos, etc. Basta, para cerrar el presente apartado, haber enumerado dichos principios, siendo en *El cuerpo en/de los nuevos medios [Trascodificación Cultural]* (el apartado siguiente) donde se encuentra pertinente establecer las posibles relaciones que guardan con el cuerpo, mismas que tratarán de ser llevadas al arte, y a la danza, en el siguiente capítulo.

1.5.1 El cuerpo en/de los nuevos medios [Trascodificación Cultural].

Parece pertinente, antes del intento de meter el cuerpo a/en los nuevos medios, retomar la idea de remediación como una de sus características principales, encontrando diferentes apropiaciones de la misma.

Por un lado, desde Bolter y Grusin (2000), la remediación resulta la representación de un medio dentro otro. Pero, según Deuze (2006), también debe ser tomado en cuenta que, mientras los nuevos medios tienden a imitar a los viejos, estos se reorganizan para responder a los nuevos, dando paso a lo planteado por Timón respecto a que

> los nuevos medios reproducirán a los antiguos, y los viejos buscarán desarrollar nuevas estrategias para poder competir con aquello que ofrecen los nuevos, que, concretamente, no será más que la concentración técnica de aquello que podían hacer los viejos medios. (Timón, 2017, p.218)

Dussel, siguiendo a Turkle (2009), reconoce las posibilidades que este movimiento de la manipulación física a la virtual, es decir la remediación, abre para la investigación, el aprendizaje y la creatividad (Dussel, 2011, p.203). Para la presente investigación, se vuelve fundamental la afirmación de que dicho fenómeno

> puede tentar a sus usuarios a una falta de lealtad con lo real (...) La simulación demanda inmersión, y la inmersión vuelve difícil poner en duda la simulación. Cuanto más poderosas se vuelven nuestras herramientas, más difícil es imaginar el mundo sin ellas (Turkle, 2009, p.8)

Si pensáramos por un momento al cuerpo como un objeto de los nuevos medios (sin darlo por hecho pero sin descartar su posibilidad), este tendría que sufrir dicha manipulación de lo físico a lo virtual y por lo tanto se tendría que liberar de su soporte físico, formando parte del fenómeno en el que "hoy en día, a medida que los medios se están viendo <<liberados>> de los tradicionales soportes de almacenamiento físico (...) también son <<liberados>> los elementos de las interfaces de la palabra impresa y del cine que antes estaban fijados al contenido" (Manovich, 2005, p.123). Así, el cuerpo como medio, cómo soporte, incluso como interfaz, tendría que ser cuestionado, al igual que su condición y su capacidad de 'estar en el mundo' ya que, siguiendo a Ceriani, "el cuerpo es carne pero también es imagen, píxel, interfaz [sumando cuestionamientos respecto a] ¿cómo se incorpora a la digitalización, al número, al algoritmo, sin ser obstáculo y sí

herramienta, expresión?" (Ceriani, 2012, p.129-130).

El soporte físico no desaparece, se remplaza. La digitalización sigue requiriendo de uno, un disco, una usb, la nube, etcétera. Es decir, los objetos (cuerpo incluido) susceptibles de ser traducidos a datos numéricos también demandan ser almacenados en un algún tipo de soporte (González, 2017, p.41). Y este tema aparece como más trascendente que el 'puro' formato, porque "se vincula también con transformaciones sociales y culturales muy profundas" (González, 2017, p.42).

Hay dos consideraciones sustanciales que hacer al respecto para lograr hablar del cuerpo en este contexto. Por un lado, no se debe perder nunca de vista que "todos los objetos de los nuevos medios, ya se creen partiendo de cero en el ordenador o sufran una conversión a partir de fuentes analógicas, se componen de código digital" (Manovich, 2005,p.72). Por otro lado, "la versión que se encuentra en el mismo soporte que la <<propiedad>> original es considerada la fuente" (p.90).

Cao, hablando de las tecno-imágenes que albergan al cuerpo fuente (aunque no con esos términos), reflexiona y ofrece respuestas, esta vez ya desde la escena, en torno a si

> ¿podríamos pensar que dichas imágenes cobrarían presencia en sí mismas desplazando al cuerpo que les sirvió de origen? (...) Las nuevas tecnologías, los nuevos espacios virtuales como Internet, lo posibilitaron. Lo impusieron. Ya sin un cuerpo -o al menos sin el cuerpo tal y como se lo pensaba hasta hace pocos años- una nueva materia sin materia, un nuevo Cuerpo, el virtual, comenzó a hacerse presente en escena (...) Donde sus características están dadas por los conceptos de 'Ubicuidad' y 'Presencia a distancia'. (Cao, 2012, s/p)

En este punto parecería ya no tan difícil asumir que el cuerpo físico -de un bailarín- en la danza, que es capturado por un lente y procesado por un ordenador, resulta la fuente y no el objeto y es que, como se verá en el recorrido por los llamados instrumentos de la investigación, hay capas de cuerpo en diferentes soportes, en donde la nitidez de la fuente pierde frente a la del objeto de los nuevos medios. Pareciera que las fronteras entre un objeto nativo de los nuevos medios y un soporte fuente, son borradas, o por lo menos desplazadas, cuando ambos son expuestos simultáneamente a través de una pantalla.

Es decir, con plena consciencia de que en primerísima instancia existe un cuerpo fuente, éste es sometido a tal procesamiento (cámara de video, *software* como *adobe premier* e *Isadora*, e l *scanner* d e *HP Reveal*, la cámara del dispositivo móvil, en el caso de la presente investigación) que, la distancia entre la fuente original y los objetos que se generan a partir de esta, permiten concebir a estos últimos como fuentes de los subsecuentes, posibilitando que un cuerpo digital (o digitalizado), ahora como soporte informatizado, resulte fuente ya de la misma naturaleza que el objeto. Y es el espacio virtual antes planteado en su acepción aumentada como virtual-digital el que permite que siga siendo un cuerpo o que lo entendamos como tal.

Permitiéndonos asumir que el cuerpo puede resultar fuente física pero también un soporte ya informatizado e incluso un objeto de los nuevos medios, habrá que preguntarlos por todas (o casi) las características que estos depositarían en él. Por ejemplo, si los medios se vuelven programables debido a que sus objetos son descritos por medio de una función matemática, cabría la pregunta respecto a si ¿el cuerpo se vuelve programable? No perdamos de vista que hablamos de un cuerpo *digitalizado,* que no necesariamente es ya la fuente, aunque resulte susceptible de volverse una de un nuevo objeto.

La respuesta se vuelve sencilla si hablamos de un cuerpo digitalizado, ya que ahora sabemos que se trata de una

> representación numérica [que] implica la conversión de los objetos de los medios en código binario digital, y [así] su naturaleza cambia porque se vuelven programables. Es decir, que variando su código binario pueden modificarse, frente a los objetos de los medios anteriores, que fijos en un soporte material eran difícilmente manipulables. (Timón, 2017, p.149)

Para hablar de un cuerpo digitalizado/programable, tendríamos que considerar también si el mismo es y/o cómo se podría considerar cuantificable, y para esto habría que revisar conceptos propios de la sociedad informatizada, propuestos por Manovich (2005):

- La digitalización consiste en la conversión de datos continuos, en una representación numérica.
- Se compone de dos pasos: la toma de muestras y la cuantificación.
- Las muestras se toman normalmente a intervalos regulares.
- La frecuencia de muestreo recibe el nombre de *resolución.*

Inevitablemente, el cuerpo al ser digitalizado transita por este proceso. Así es como podemos asumirlo píxel o interfaz y es esta posibilidad de adquirir determinada resolución (su frecuencia de muestreo) la que permite en un momento dado que determinados cuerpos sean percibidos como más reales o más presentes al 'aparecer' en la pantalla de un dispositivo, anticipando que no necesariamente, incluso difícilmente, será el cuerpo fuente.

El proceso de digitalización lo que hace es convertir "los datos en datos *discretos*, es decir (...) en unidades diferenciadas [donde] cada muestra es cuantificada" (Manovich, 2005, p.73), resolviendo así el tema de la capacidad del cuerpo (digital) de ser cuantificable. Y aquí vale la pena hacer una acotación más respecto al uso cotidiano que se le da la palabra 'digital', que si bien se utiliza para referirse justamente a este tipo de datos, Gere (2008) advierte que tiene otras aplicaciones, sin reducirse siquiera a las computadoras electrónicas binarias en general.

> Referirse a lo digital es hacer una llamada, metonímicamente hablando, a toda la panoplia de simulacros virtuales, comunicación instantánea, medios ubicuos y conectividad global que constituye gran parte de la experiencia contemporánea. Es aludir al basto rango de aplicaciones y formas mediáticas que la tecnología digital ha hecho posibles, incluyendo la realidad virtual, los efectos especiales digitales, el cine digital, la televisión digital, la música electrónica, los juegos de ordenador, el multimedia, internet (...) así como varias de las manifestaciones artísticas y culturales que responde a la ubicuidad de la tecnología digital, como la literatura y el cine ciberpunk (...) y muchas más. (Gere, 2008, pp.15-16)

Desde el entendimiento anterior del término 'digital', es que Timón lo plantea ya metaforizado, asumiendo que ahora puede comprender incluso "nuevas experiencias comunicativas que (...) las nuevas formas que los medios de comunicación (...) han tomado, así como los cambios culturales que se están sucediendo en las formas de socialización, el arte, la economía y la política, entre otros" (Timón, 2017, p.145). Este planteamiento suma a la posibilidad de proponer la existencia de una cultura nueva y distintiva que sugiere este autor, y encontrando un paralelismo con Gere, quien engloba en la idea de lo 'digital' una manera particular de articular la vida en un momento histórico determinado y ejercida por un

determinado grupo de personas (Gere, 2008).

Regresando al cuerpo como plausible objeto de los nuevos medios: si las colecciones de los datos discretos, es decir, las muestras tomadas a intervalos regulares, son las que permiten que los objetos resulten modulares, y hablamos ya de un cuerpo digitalizado, parecería sencillo responder a ¿cómo es que el cuerpo se entiende, o si podría entenderse, como modular?

Partiendo de que "los propios objetos pueden combinarse (...) dando lugar a objetos aún más grandes, sin perder, ellos tampoco, su independencia" (Manovich, 2005, p.76), se desdoblan las posibilidades de entender el cuerpo modularmente. Por un lado podemos entenderlo como un módulo en sí mismo, pensándolo desde su posibilidad de combinarse con otros. Pero por otro lado, y de manera quizá más interesante, a partir de herramientas de Realidad Aumentada, del mismo videodanza, o de la manipulación de video en tiempo real (como se verá en la evolución del instrumento utilizado en la investigación), el cuerpo que llega a un espectador resulta ya un conjunto de diferentes módulos, que pueden ser pensados como escenas, como tomas, incluso como cuerpos diferenciados o superpuestos que, como en Photoshop, parafraseando a Manovich, pueden estar ubicadas en capas separadas y que resultan sustituibles o prescindibles al alcance de una tecla.

Si para el cuerpo físico, como fuente originalísima, se tendrían que pensar estrategias específicas para considerarlo modular (aunque el punto de vista anatomista[15] nos podría dar pistas), el digital, aquel al que ya estamos habituados a través de cualquier pantalla, resulta fácilmente producible y reproducible como módulo y modular. Habrá que analizar, desde el

[15]Entendiendo este como el estudio de la anatomía a partir de la concepción del cuerpo como conjunto de estructuras (semi)independientes.

dispositivo propuesto en la segunda parte, si el cuerpo, ese al que le venimos llamando físico/fuente, comienza a percibirse también como modular a partir de la influencia de los nuevos medios y sus objetos en nuestro cotidiano. Y es que (aunque este tema será retomado en el segundo capítulo), según Timón,

> la digitalización no tiene por qué afectar al contenido de los objetos en sí mismo (...) los objetos de los nuevos medios se componen de código digital, son representaciones basadas en un código numérico compuesto de ceros y unos, que describen módulos -píxeles, caracteres, scripts, etcétera- que los componen, finalmente, sin perder su independencia. Esto los vuelve programables, puesto que si cambiamos su código numérico mutan, lo que se puede hacer con facilidad y rapidez, y también los transforma en fácilmente editables gracias a esa modularidad. (Timón, 2017, p.205)

Con el cuerpo ya metido en los medios, transitando a otro soporte, uno mucho más portátil y siendo con esto programable y modular, se puede también comenzar a conectar con otros objetos de naturaleza parecida, con esto "aumenta la probabilidad de los registros, la combinación entre ellos y los resultados híbridos, inesperados e incluso inéditos a los que este tipo de operaciones puede hacer lugar" (Urresti, 2011, pp.20-21). Esta última característica resulta de vital importancia para el mundo del arte al lograr poner en tensión el concepto de composición e incluso el de autoría, confirmando el cronotopo del presente amplio, en donde las cosas que tenemos 'a mano' resultan los materiales para la creación de objetos, "re-usando aparatos ya existentes e incorporándoles solo algunas partes y piezas" (Hartley, 2002, p.22), una concepción del mundo que está presente, particularmente -aunque no solamente- en el arte décadas atrás y que responde a

> la necesidad de tomar lo existente y adecuarlo a las circunstancias concretas. (...) En los medios digitales, (...) atiende a su propia lógica, puesto que están programados para poder modificar, cortar, deformar y unir los objetos mediáticos con gran facilidad gracias [justamente] a su modularidad. (Timón, 2017, p.222)

En el segundo capítulo cobrarán mayor sentido las ideas de hibridación, mezcla, préstamos, etcétera, al implicar "la reutilización de conceptos o símbolos preexistentes, su remezcla o reconstrucción para lograr un todo que les dote de nuevos significados" (Timón, 2017, pp.221-222), como actitudes ya naturalizadas en la composición digital y la creación escénica.

Ahora bien, si la misma codificación numérica de los medios y la estructura modular de sus objetos "permiten automatizar muchas de las operaciones implicadas en su creación, manipulación y acceso" (Manovich, 2005, p.77), se abre la puerta a la variabilidad.

Si pensamos que, en el caso de nuestro apartado práctico, existe un creador - intérprete, o varios, y que a partir del uso de interfaces, como *Isadora,* el instrumento (esta vez entendido como objeto de los nuevos medios) se automatiza, comienzan a suceder versiones diferentes en cada acceso del espectador, variando con esto los cuerpos que son presentados a través de este.

No se debe perder de vista que "las diferentes versiones de un objeto de los nuevos medios pueden variar exclusivamente en términos cuantitativos; es decir, en la cantidad de detalle que esté presente" (Manovich, 2005, p.85), y desde esta premisa, el cuerpo resulta tan variable como lentes lo capten y/o pantallas lo reproduzcan, pudiendo "existir en diferentes versiones (...) potencialmente infinitas, en contra de los viejos medios, que se fijan en un soporte

material de manera definitiva o, por lo menos, esa es su intención" (Timón, 2017, pp.205-206).

Considerando todas las características de los objetos de los nuevos medios, dado su procesamiento y sumado a que, siguiendo a González, "la pantalla clásica nos preparó para observar la imagen más allá de su materialidad, (...) y sobre todo nos enseñó a hacer como si lo que viéramos fuera 'real'[16] (tridimensional, vivaz, a escala natural, etc.)[17]" (González, 2017, pp.48-49), aparecen posibilidades y/o evidencias de que percibimos la presencia de un cuerpo (incluido el nuestro) de manera(s) muy distinta(s) a la de épocas pasadas:

> Este entramado de máquinas y personas entrelazadas entre sí genera una serie de posibilidades de conexión a distancia y en tiempo real, algo que se irá volviendo más denso a medida que el soporte físico de las redes –el ancho de banda de las autopistas– permita el intercambio de paquetes de información cada vez más pesados. La telepresencia a través de la mensajería instantánea y la telefonía IP, la teleinteracción en foros de intercambio, plataformas de trabajo cooperativo, de educación a distancia o de conferencias colectivas, y la teleacción a través de diversos soportes que posibilitan la participación en procesos de toma de decisiones o la circulación de información (...) son algunas de las actividades que se han vuelto corrientes en nuestros días con solo acceder a una computadora conectada con la red. (Urresti, 2011, p.18)

Teniendo, si acaso, que sumar una cámara *web,* a partir de aquí, se hacen posibles "nuevos comportamientos y afectos, a partir de la ampliación de las redes sociales y las oportunidades de interactividad y participación social [conviviendo] con tecnologías que permiten estar virtualmente en varios lugares al mismo tiempo" (Castro, 2011, p.77). En esta misma línea

[16]Los apóstrofes sustituyen las comillas del autor.
[17]El paréntesis es del autor.

(nueve años antes de ser experimentado y comprobado por el mundo a partir de la pandemia provocada por el Covid-19), Urresti (2011) advierte tanto en la presencia como en la interacción y la acción

> la superación de la distancia, el acercamiento entre actores individuales y colectivos lejanos entre sí, como la conexión de instancias que, remotas en el espacio concreto, se ven hermanadas y contiguas en un espacio virtual, fantasmático o simulado, en el que se instaura una forma de realidad paralela o secundaria con efectos directos sobre lo que desde un sentido común fenomenológico se entiende como realidad. (Urresti, 2011, p.18)

Con todo lo anterior parece más sencillo seguir la idea de *trascodificación cultural* que, aunque deberá ser aplicada posteriormente al cuerpo, es considerada como la consecuencia más importante de la informatización de los medios:

> una imagen informatizada (...) en el plano de la representación, pertenece al lado de la cultura humana, y entra de manera automática en diálogo con otras imágenes, con otros <<semas>> y <<mitemas>> culturales. Pero a otro nivel, se trata de un archivo informático que consta de un encabezamiento que la máquina puede leer (...) A este nivel, entra en diálogo con otros archivos informáticos. Y las dimensiones de este diálogo no son el contenido de la imagen o sus significados ni sus cualidades formales, sino el tamaño y el tipo de archivo, la clase de compresión utilizada, el tipo de formato, etcétera (...) se trata de dimensiones que pertenecen a la cosmogonía propia del ordenador y no a la de la cultura humana. (Manovich, 2005, pp. 92-93)

Es justo el párrafo anterior el que describe el proceso al que es sometido el cuerpo y la percepción de y a través del mismo a lo largo de la investigación. A partir de aquí,

> se puede pensar en los nuevos medios en general [y en el cuerpo, como fuente y objeto de estos] como si constaran de dos capas diferenciadas: la <<capa cultural>> y la <<capa informática>> [en donde] la capa informática y la cultural se influyen mutuamente [y] se están integrando en una composición, el resultado de la cual es una nueva cultura del ordenador: una mezcla de significados humanos e informáticos, de los modos tradicionales en que la cultura humana modeló el mundo y de los propios medios que tiene el ordenador para representarla. (Manovich, 2005, pp.93-94)

Considerando que la bidireccionalidad entre estas capas es la que permite que la *transcodificación cultural* suceda y que "en el argot de los nuevos medios, <<trascodificar>> algo es traducirlo a otro formato" (Manovich, 2005, p.94), comienza a clarificarse que de lo que estamos hablando, de manera concreta, es de la trascodificación del cuerpo, su presencia y su percepción.

1.5.2 Pérdida de información [Resolución].

Existen postulados básicos de los que ahora podemos partir para entender la presencia del cuerpo en los nuevos medios. Sabemos ya, por ejemplo, que "la conversión de analógico a digital inevitablemente conlleva una pérdida de información" (Manovich, 2005, p.100). Es decir que, sin pretender aquí un debate respecto a la idea de pérdida de aura de Benjamin (1936), por más resolución que se tenga en la captura de una imagen -un cuerpo-, por más lúmenes con que cuente la proyección de la misa, hay pérdida de información. Incluso si pensamos en el cuerpo presente en un escenario, de manera física o palpable, al ser visto o captado a través de cualquier

dispositivo de cámara -lente- o pantalla, pierde información. Sin embargo, según Del Val, "en función de [la estandarización sensorial de la cámara] las imágenes técnicas han adquirido su estatus hiperreal, donde parece que lo que está contenido en sus marcos sea más real que lo que está fuera de ellos" (Del Val, 2012, p.67).

Tal afirmación de Del Val puede ser puesta en relación con que nuestra percepción ya ha sido habituada a las imágenes -cuerpos- digitales. Así como es cierto que un cuerpo capturado por un lente -digitalizado- pierde información, también es cierto que cada vez estamos más acostumbrados a relacionarnos con objetos que son nativos informáticos desde su fuente y que, hoy en día, se ofrecen muchas posibilidades para la reconstrucción de la información perdida de aquellos que no.

Habría que pensar si nuestra percepción da cuenta de esta pérdida o bien, si en esta hibridación entre objetos y fuentes, pone más atención a unos que a otros. Podría resultar que la resolución y la pérdida de información no necesariamente se encuentran ya ligadas a la percepción consciente, por lo menos no evidenciadas a partir de ella; sin embargo, esto correspondería más a un estudio estético que queda fuera del presente. Lo que si puede interesar a esta investigación es pensar la pérdida de resolución o de información en/desde el cuerpo y en/desde el movimiento. Es decir, un cuerpo presentado en una pantalla como Realidad Aumentada, a diferencia de una presencia física o palpable, nunca perderá resolución (más allá de la del dispositivo a través del que es visto y que afectará a todos los cuerpos en éste), nunca se cansará, será igual cualquier día en cualquier lado, con posibilidades mayores de estar presente en cualquier sitio, consideremos que "en la cultura digital <<una imagen puede copiarse de manera ilimitada, y la copia sólo se distingue del original por la fecha, pues no hay pérdida

alguna de calidad>>" (Daniel Bell, en Manovich, 2005). La pérdida de información o de datos continuos podría resultar, dadas las altas definiciones, capacidad de captura y proyección actual, no tan determinante para percibir un cuerpo presente y/o para percibirnos como tales.

1.5.3 Interacción / Interactividad.

Christoph Neuberger, desde la sociología, ofrece una diferenciación entre el concepto de interacción y el de interactividad. Mientras que el primero "denomina la relación entre dos o más personas, cuyo comportamiento se refiere a la orientación hacia el otro en un estado de percepción mutua, el concepto de la interactividad introduce a la maquina en el proceso de comunicación" (Christoph Neuberger en Wilke, 2015, p.24). Esto quiere decir que cuando hablamos de medios tecnológicos con los que se establece algún tipo de relación, en realidad estamos hablando de medios que cuentan como característica con la capacidad de 'interactividad', que no necesariamente de interacción, debido a que "la tendencia se desplazó de la interacción social a la interactividad tecnológica. Esto marca una diferencia entre una acción concreta de interacción y el potencial de interactividad que no tiene verbo propio -se puede interactuar, pero no interactivar-" (Wilke, 2015, p.24).

La diferencia planteada en el párrafo anterior hace que la afirmación de Fischer-Lichte, respecto a que el teatro ofrece muchas más posiblidades para la interacción que los medios electrónicos, no sin tomar en cuenta que se refería a los de los años setenta (Fischer-Lichte, 2011, p.147) deba ser revisitada a la luz de los nuevos medios y sus especificidades, considerando que hoy en día la interactividad es posibilitadora de la interacción.

Manovich propone tener cautela justamente con estos conceptos al pensar en los nuevos medios y en sus objetos como *interactivos*, ya que

> corremos el peligro de interpretar la <<interacción>> de manera literal [como] interacción física (...) a expensas de la interacción psicológica. Pero los procesos psicológicos de completar lo que falta, de formación de hipótesis, de recuerdo y de identificación, que necesitamos para poder comprender cualquier tipo de texto de imagen, son erróneamente identificados con una estructura de enlaces interactivos, de existencia objetiva. Este argumento se basa en una perspectiva congnitivista que resalta la importancia de los procesos mentales activos que se dan en la comprensión de cualquier texto cultural. (Manovich, 2005, p.105)

Frente a este riesgo de un entendimiento reducido de la interactividad de los nuevos medios, Manovich propone entenderla como la

> versión actualizada del concepto del filósofo francés Louis de <<interpelación>>, [en la que] se nos pide que confundamos la estructura de la mente de otra persona con la nuestra. [Así,] se trata de un nuevo tipo de identificación, que resulta adecuado para la era de la información, con su trabajo cognitivo. (2005, p.105)

Los riesgos que se corren en el entendimiento de la interactividad versus la interacción en los nuevos medios podría estar en relación a que el nivel de la primera, según Wilke, puede tener grandes variaciones, yendo desde la "mera navegación, hasta estados de conversación y colaboración" (Wilke, 2015, p.24) y encontrando por lo menos "dos formas de interactividad que se superponen: la comunicación entre humanos a través de la tecnología, y las que conectan al humano y la máquina" (Dixon, 2007 en Wilke, 2015, p.25).

Toda la segunda parte de esta tesis dejará ver formas de interactividad que transitan entre el creador/intérprete y el espectador, el cuerpo físico con el cuerpo digital (el creador/intérprete consigo mismo), el tiempo pasado con el cuerpo 'presente', el espectador con el dispositivo electrónico, el creador/intérprete con el ordenador, el espacio 'real' con el espacio 'aumentado', apostando porque sea la interactividad del dispositivo propuesto una llave hacia la interacción, entendida desde la sociología, como motor de producción de nuevas formas perceptuales (Del Val, 2017).

1.6 Nueva autorreferencia de 'estar en el mundo'

Regresemos a la idea de los dos cronotopos de Gumbrecht, el que corresponde a la existencia histórica y el llamado presente amplio que aporta "otra construcción social de temporalidad" (Gumbrecht, 2016, s/p).

Para este autor, la invención de la electrónica no es la consecuencia de estos cronotopos, sino que es entre su simultaneidad y su oscilación contemporánea que "la invención de la tecnología electrónica se golpea con estos dos cronotopos" (Gumbrecht, 2016, s/p), plateando que

> una configuración que solía ser básica (...) hoy en día ya no existe: la configuración en que 'saber' está ligado a la escritura, a la textualidad (...) Bajo condiciones electrónicas, esto ya no es el caso, teniendo consecuencias muy profundas para nuestro cotidiano. (Gumbrecht, 2016)

En la propuesta de Manovich (2005) respecto a la bidireccionalidad que permiten los nuevos medios, poniendo en primer plano lo que está en último y en último aquello que nos ha resultado más accesible, se encuentra la posibilidad de oscilación mencionada por Gumbrecht (2016), de las nuevas narrativas promovidas por los nuevos medios y su efecto a través del contacto cotidiano con sus objetos, modificando día a día nuestra manera de 'estar en el mundo'.

Habrá que ser cauteloso respecto a si estas formas, entendidas como de -no- narración, están privilegiando la espacialización en relación a la tipología binaria de Gumbrecht (ver Tabla 1) y si este privilegiar el espacio por encima del tiempo, resulta consecuencia directa de las nuevas ventanas, pantallas e interfaces. Pensemos que, si desde los años ochenta del siglo pasado convivimos con la posibilidad de establecer enlaces entre diferentes elementos multimedia, sin un orden aparente, con documentos distribuidos por todo el *espacio,* la página que habita éste

> se puede interpretar de una manera distinta: no como un desarrollo más de la forma códice, sino con un retorno a formas previas, como el rollo de papiro de los antiguos (...) la World Wide Web tiene más en común con un desenrollar que con pasar las páginas de un libro moderno. (Manovich, 2005, p.126)

Esta *espacialización* del mundo sobre el tiempo, explicaría desde otro sitio la imagen post-histórica de Flusser (2002), una donde son los códigos escritos los que permiten el regreso al pensamiento imaginal, donde lo sincrónico de la imagen se desenrrolla desde un texto diacrónico, pero esta vez, entre una cantidad ilimitada de imágenes y datos que, “potencialmente podría seguir cambiando siempre” (Manovich, 2005, p.145).

No solo nuestra percepción se ha habituado a una nueva visualidad, al grado de confundir nuestros sentidos, sino que el trabajo cognitivo también ha sufrido un importante impacto a partir de las formas de narración que estos adoptan, teniendo en la base de datos y en el hipertexto (insistiendo en la World Wide Web, como principal ejemplo) a los mayores responsables de esto y siendo tanta la interactividad como la interacción que al parecer la misma hace posible, las actividades que lo permiten.

Simultáneamente, no se pueden perder de vista los fenómenos que suceden respecto al tiempo y las transformaciones que se producen en nuestra forma de percibirlo. Según Virilo "las nuevas tecnologías nos llevan a descubrir el equivalente de lo infinitamente pequeño en el tiempo. Ningún ser humano puede estar presente en un tiempo tan intensivo como aquel al que pertenece a las máquinas" (Virilo, 2001, p.71). Según este autor, no es solamente el tiempo del hombre lo que se manipula, sino la esfera entera del espacio-velocidad en su relación, que denomina *dromosfera* y que pertenece a la máquina, partiendo de aquí para considerar el tiempo como un medio que tiende a escapar de nosotros (Virilo, 2001).

Es probable que éste salto a la *dromosfera* de Virilo, suceda gracias a uno previo planteado por Regis Debray (1994) al proponer el régimen visual de la *videosfera* como transformador de la experiencia espacio-temporal frente a imágenes en movimiento, anulando toda distancia en la reducción del espacio y haciendo coincidir en un solo presente los tiempos del acontecimiento visto y del acto de ver.

> En el aquí y ahora propio de la videosfera entran en crisis las nociones tradicionales de espacio real y de tiempo real: la telepresencia ubica al sujeto en un lugar que no es ni el

> de la recepción ni el de la emisión, anulando la experiencia de la distancia y del viaje (...) Se achatan las perspectivas del espacio y del tiempo: la imagen televisiva reduce la profundidad de campo, y la instantaneidad elimina la perspectiva temporal, en favor de un continuo presente convertido en vértigo del acontecimiento puro. (Durán, 2003, p.121)

A la variabilidad, como principio de los objetos de los nuevos medios, también se le debe poner especial atención en esta nueva autorreferencia del mundo, dado que

> el principio de variabilidad (...) también puede verse como una consecuencia de la manera que tiene el ordenador de representar los datos -y de modelar el mundo mismo- como variables, en vez de como constantes, [a partir de que] el ordenador (...) sustituye cada constante por una variable. (Manovich, 2005, p.90)

Consideremos que, a partir de esto, todo es libremente modificable (el tamaño, el detalle, el formato, el color, el desplazamiento, la duración, el ritmo,etc.) y desde aquí "comporta una responsabilidad moral. Al traspasar dichas elecciones al usuario, el autor le traspasa también la responsabilidad de representar el mundo y a la condición humana" (Grahame Weinbren en Manovich, 2005, p.91).

Este traspaso de responsabilidad, esta libertad de modificación, es lo que permite que nuestro presente sea visto por Gumbrecht como un campo de contingencia, uno "que nos pide en cada momento decisiones, y (...) como falta de certidumbre, se está transformando hoy en día en un universo de contingencia" (Gumbrecht, 2016, s/p),

> estamos siempre agitados, estamos en cada momento haciendo decisiones (...) pero no sabemos dónde nos movemos (...) la base mundial trabajamos mucho menos de lo que

> solían trabajar nuestras generaciones anteriores, un trabajo mucho menos duro corporalmente, pero nos sentimos exhaustos en cada momento porque estamos confrontados, o sea por causa también en la industria electrónica, con esta multiplicidad de posibilidades, que son ganancias de libertad pero que son demasiadas. (Gumbrecht, 2016, s/p)

Dentro de las características de este cronotopo se puede inscribir entonces la actitud del ser post-histórico planteado por Flusser, más cercana a

> la de un juego calculado de oportunidades, [donde] su fotografía es un campo de posibilidades inscritas en un programa [y] el hombre ya no juega para otros. Se juega para sí mismo. El juego comienza independientemente del hombre, sigue sus propias reglas determinadas por las posibilidades; comienza una auto-ruta de permutaciones, transformando al hombre en piezas del juego, en números. (Flusser, 2002, p.123)

En esta nueva manera de 'estar en el mundo' consideramos importante en relación a la creación artística, por las implicaciones que se evidenciarán el siguiente capítulo, la propuesta de que ya no se trata de "una era genios en el sentido sujeto-objeto, de genios tipo Einstein (Gumbrecht, 2016, s/p). Gumbrecht cree que

> los 'genios', el equivalente, la gente que más ha transformado nuestro diario en las últimas décadas (...) es una persona que absolutamente no inventó nada, que no produjo ninguna verdad clásica, [sino] una persona que, trabajando por variaciones, ha encontrado 'lugares de a mano' para desarrollos tecnológicos (...) Vivimos en una edad de ingenieros mucho más que de científicos (...) Se trata de una cosa de invención que no es invención clásica, no se trata de realidad, es una cosa que funciona. (Gumbrecht, 2016, s/p)

En este mundo de variables, posibilidades y decisiones, resultado de que "un medio informático no sea más que un conjunto de números y caracteres guardados en un ordenador, [y múltiples] maneras en que se podrían presentar al usuario, [solo] unas pocas de esas posibilidades parecen realmente viables en un momento histórico dado" (Manovich, 2005, p.121). Dentro de las pocas posibilidades que permite nuestro momento histórico es que resulta posible la presente investigación. Hoy la presencia puede ser expuesta de diferentes maneras a un usuario-espectador (incluso creador-performer), independientemente de si se trata solamente de un conjunto de números guardados en un código y no del cuerpo (como lo hemos querido entender tradicionalmente), la idea de telepresencia y la posibilidad de diferentes tipos, niveles, estados o naturalezas de presencia, es la que permite la indagación y el cuestionamiento en torno a cómo podemos percibir[nos] presentes o qué de esta percepción cambia.

Es decir, si "los usuarios son capaces de asimilar nuevos lenguajes culturales, ya sea el cine hace cien años o la interfaces culturales hoy, porque están basados en formas culturales previas que les resultan familiares" (Manovich, 2005, p.131), la cámara móvil, como principal influencia del cine, podría ser un nítido antecedente para que una videoconferencia (como objeto estrella del *streaming*) permita percibir a otro cuerpo presente estando a kilómetros de distancia, pasando de manera 'orgánica' de la llamada telefónica a la video llamada.

Y es así como en el cronotopo del presente amplio, en la consciencia post-histórica, como producto de los nuevos medios, las pantallas dinámicas en tiempo real y los objetos que estas producen, una *app*, se puede presentar hoy, siguiendo a Gumbrecht, como la solución para tener *un saber absolutamente amplio*:

> Lo que me parece interesante es que la relación de este saber, ya no es un saber relacionado con [la] textualidad, este saber no está almacenado en un texto, no está en un libro en la biblioteca, este es *un saber* -en el sentido literal- *a mano* (...) tengo el mundo en la mano y yo creo que en un sentido no metafórico, las *apps* son extensiones de nuestra corporalidad, yo quiero decir que teniendo esta *app* (...) el saber, por primera vez desde hace 4000 años se vuelve parte de nuestro cuerpo. (Gumbrecht, 2016)

En esta nueva relación con el saber es que Gumbrecht deposita la posibilidad de estar viviendo el momento de desvelamiento del ser que se proponía desde Heidegger al inicio del capítulo, porque

> la relación que se tiene, una relación a mano con el mundo, no es una relación con un mundo transformado en concepto, no es una relación con el mundo transformado en matemática (...) es una relación de a mano, es una relación que nos obliga a colocar nuestro cuerpo en una relación nueva con este mundo. (Gumbrecht, 2016, s/p)

2. El cuerpo en ESCENARIOS CIBERNÉTICOS [Referentes desde el arte digital]

2. El cuerpo en ESCENARIOS CIBERNÉTICOS [REFERENTES desde el arte digital]

Propongo una doble pirueta: para deshacer las categorías hegemónicas que constituyen al sujeto en términos de género, sexualidad, clase, especie, raza, edad, salud o forma corporal no se trata solo de producir nuevas anatomías, sino que se trata en definitiva de construir un cuerpo pos-anatómico, irreductible a las cartografías de los modos conocidos de representación.

(Jaime de Val, 2008)

Con un contexto más claro respecto a los cambios en el trabajo cognitivo del ser post-histórico -y su sensibilidad frente al mundo- tras la revisión del primer capítulo, se propone a partir de aquí hacer un recorrido por las repercusiones que todo esto ha tenido y tiene en el arte, acercándonos a los principales referentes artísticos que tiene esta investigación, pero siempre bajo la mirada de las consideraciones hechas en el capítulo anterior y por lo tanto, conscientes de que

> la posibilidad de crear un nuevo lenguaje estable (…) es subvertida por la introducción constante de nuevas técnicas con el tiempo. De ahí que los paradigmas de los nuevos medios no sólo contengan muchas más opciones que los de los de los viejos medios, sino que además siguen aumentando. Y en una cultura regida por la lógica de la moda, es decir, por la demanda de innovación constante, los artistas tienden a adoptar las opciones que sólo recientemente están disponibles y a abandonar las que ya resultan familiares. (Manovich, 2005, p.310)

Frente a tal contundencia en la afirmación de Manovich, la presente investigación presenta lo anterior solo como una posibilidad de varias, pero dándole foco importantea que ahora

> las obras de arte de los nuevos medios [pueden poseer] otras dimensiones estéticas o <<experimentales>> de carácter más tradicional, que justifican su estatuto como arte y no como diseño de información. Entre dichas dimensiones se cuentan una determinada configuración del tiempo, el espacio y la superficie que se expresa en la obra, una determinada secuencia de las actividades del usuario durante el tiempo de interacción con la obra, y una determinada experiencia formal, material y fenomenológica del usuario. (Manovich, 2005, p.116)

Dichos efectos y configuraciones, que en el apartado correspondiente al desarrollo de la Investigación Performativa se abordan de manera más profunda, se dejan ver a simple vista en el campo del arte y en la lógica de los nuevos objetos de este, por ejemplo, así como en un hipertexto o en una base de datos, cada lector construye su propia versión final de un objeto, en una instalación interactiva, por ejemplo, cada usuario recibe su propia versión de obra (Manovich, 2005).

Es justamente la video instalación la que Lehmann propone como zona fronteriza entre las artes escénicas y visuales (2013, p. 413), , proponiendo que en la video-instalación "la dialéctica entre imaginación y proyección retorna al observador: [moviéndonos] corporalmente en este espacio del mismo modo en que nos movemos por el mundo como espacio"[1] (Lehmann, 2013, p.418) y considerando igual la temporalidad inscrita en ambas (p.414), existiendo aquí un primer acercamiento a la posible remediación de las artes escénicas.

[1] Hay que mencionar, sin embargo, que el autor propone esta característica como residencia de "la superioridad de una instalación sobre un monitor, en el cuál todas las imágenes terminan en el marco" (p.418).

***Live/Taped video corridor*, 1970, Bruce Nauman**

En la instalación de circuito cerrado *Live / Taped Video Corridor*, Nauman colocó dos monitores, uno encima del otro al final de un corredor de casi diez metros de largo y solo 50 cm de ancho. El monitor inferior presenta una cinta de video del corredor. El monitor superior muestra una grabación de cinta de circuito cerrado de una cámara en la entrada del corredor, colocada a una altura de unos tres metros.

Al ingresar al corredor y acercarse a los monitores, rápidamente se encuentra debajo del área inspeccionada por la cámara. Pero cuanto más te acercas al monitor, más lejos estás de la cámara, con el resultado de que tu imagen en el monitor se vuelve cada vez más pequeña. Otra causa de irritación: te ves desde atrás. Además, la sensación de alienación inducida por alejarse de uno mismo se ve reforzada por estar encerrado en un pasillo estrecho. Aquí, la orientación racional y la inseguridad emocional chocan entre sí. Una persona así monitoreada de repente se desliza en el papel de alguien que supervisa sus

	propias actividades. Fuente: https://proyectoidis.org/bruce-nauman/

Bruce Nauman

Artista multimedia. Su práctica incluye escultura, neón, video, dibujo, grabado, y performance. Sus cintas de video de la década de 1960 y 70 se encuentran entre las aportaciones más innovadoras al arte de los medios (media art). Nauman suele utilizar su cuerpo como materialidad mediante la ejecución de acciones repetitivas en su estudio. La explotación de la fenomenología del medio, incluyendo su inmediatez, el espacio, la intimidad y sus gestos performáticos en tiempo real son parte fundamental del proceso de hacer arte.

https://proyectoidis.org/bruce-nauman/

Figura 1 Live/Taped video corridor, 1970 de Bruce Nauman. Referente de la experimentación con monitores, ordenadores, circuito cerrado e instalación participativa.

Marín ya planteaba estos temas como medulares para el desarrollo del arte y por lo tanto de la escena, distinguiendo diferentes tipos de nexos como el de la tecnología con el arte y el cuerpo, diferenciado de el de tecnología, arte, percepción, y siendo ambos distintos al de tecnología, arte y construcción de dinámicas relacionales. En estos entramados es en donde, para Wilke "se encuentran y parcialmente se unen diversas disciplinas, implicando inevitablemente otros campos de tensión alrededor de la presencia, la inmediatez, la corporalidad y la relación

entre espacio y tiempo en la época post-medial" (2015, p.14).

De entre estas relaciones -y sus subconjuntos-, es la que sucede entre tecnología, arte y percepción, propuesta por Marín, en la que se incluye el uso de pantallas, video de circuito cerrado, uso de programas y sensores. Aunque el mismo autor plantea este nexo como un "ataque [que] se enfoca en la mirada del espectador" (Marín, 2014, s/p.), al tratarse ésta de una indagación que concluye con una investigación performativa, la percepción del bailarina/performer (en este caso la misma investigadora) adquiere una importancia mayor no solo desde la visualidad, al resultar aquella *desde* la que se habla e interesándonos la experiencia de poner el cuerpo -todo- en la exploración.

Es decir, si bien es la relación entre tecnología, arte y percepción la que se aborda, no es la mirada del espectador la que interesa de manera profunda, sino los estímulos que recibe el performer-artísta para, desde aquí, indagar en la experiencia corporalizada que se vive desde el dispositivo propuesto y corroborar las tensiones que se crean -o no- entre la presencia, el cuerpo, el espacio y lo inmediato.

2.1 Cibernética: ciencia[S] de las relaciones (Nam June Paik como pauta)

Para lograr abarcar los nexos planteados párrafos arriba y conectarlos, tanto con el capítulo precedente como con los siguientes, parece pertinente repasar lo que Nam June Paik, en 1998, nombrara como la ciencia de las relaciones: la *cibernética*, así como a la actualización que Norbert Eiener, el padre de la misma, hiciera de la observación de Marshall McLuhan, "según la

cual el medio mismo forma el mensaje en una reformulación de señales transmitidas entre emisor y receptor que apunta al principio de la comunicación desmaterializada" (Eiener en Paik, 1998, s/p).

La obra de Paik, junto a *Live/Taped video corridor*, de Bruce Nauman (1970) y *PM Magazine* de Dara Birnbaum (1982), resultan de interés particular para esta investigación al articularse como puntos de anclaje para el desarrollo del dispositivo que, en colaboración con Jonathan Reyes y como su TFM en Producción artística, se presenta en la segunda parte como instrumento de investigación. Siendo el uso del circuito de cerrado, la búsqueda de un discurso estético a partir del monitor y la imagen en movimiento y el procesamiento de la misma como entorno doméstico referentes artísticos, desde el ámbito de la instalación, para el entendimiento de la presente tesis.

Para Giannetti (1997), no es casual la alineación temporal entre el tecno-determinismo de la cibernética y lo que en arte resultó el movimiento Fluxus, proponiendo el concepto de la información como nuevo parámetro de comunicación entre seres humanos y máquinas, e implementando la cuestión de la retroalimentación (*feedback)* (Giannetti, 1997). De aquí se desprende todo un campo para el arte y las relaciones humanas en general, ya que, la cibernética, al alimentar "una noción no logocéntrica y a la vez abierta de la comunicación basada en el sistema de intercambio de información [permite] establecer un diálogo abierto entre obra, observador y entorno" (Giannetti en Wilke, 2015, p.12), con lo que se explica que las obras del mismo Paik y otros artistas influenciados por la llamada *Ciencia de las relaciones*, resulten sistemas abiertos a la participación y/o a la interacción e interactividad.

Participation TV, 1969, Nam June Paik

Participation TV es una obra de vídeo interactiva en la que un amplificador de frecuencia sonora y dos micrófonos aparecen conectados a un televisor. Al utilizar uno de los micrófonos, las líneas de color en mitad de la pantalla se comban en respuesta al tipo y volumen de ruido emitido. Participation TV elabora un discurso estético a partir de la televisión y la imagen en movimiento, transformando la relación entre el espectador y el medio, a la vez que demostrando las nuevas experiencias visuales que la interacción con las nuevas tecnologías provoca.

Imágenes recuperadas de

http://www.medienkunstnetz.de/works/participation-tv/images/2/

Fuente: http://www.laboralcentrodearte.org/es/recursos/obras/participation-tv-1969-replica-1984

Nam June Paik

Nam Jun Paik se presenta como uno de los principales referentes de la investigación por la estrecha relación que guarda su investigación y propuesta artística con la que se expone en el aparato práctico. Si bien los ejemplos de sus que se ofrecen tienen que ver con la televisión y el video y no con nuevos medios como tal, Paik fue el primer artista visual en adquirir una grabadora y reproductor de video de media pulgada de Sony en 1965, para capturar imágenes en movimiento por la ciudad, buscando ya proporcionar inmediatez y control sobre la imagen y abordando la capacidad de ver la imagen en tiempo real mientras se estaba grabando.

Después de pasar un tiempo investigando el potencial revelador de la grabadora de video, Paik comenzó a producir obras que incorporaban sistemas de circuito cerrado de televisión, teniendo en esto la principal liga y punto de interés para lo que a la investigación compete. A partir de esto, sus trabajos se caracterizan por una calidad temporal distinta a diferencia de las instalaciones que usan películas o secuencias de video pregrabadas, capturadas y editadas. Bajo estas características es que construye *Three Eggs,* obra que se presenta a continuación y que resulta una de las principales inspiraciones para la estructuración del dispositivo utilizado en esta investigación. (Hohnston, 2013)

Three Eggs, 1975 – 1982, Nam June Paik

Imágenes recuperadas de https://www.tate.org.uk/art/artworks/paik-three-eggs-t14877

Three Eggs es una instalación de video que fue concebida y desarrollada durante un período de siete años entre 1975 y 1982. Incorpora una cámara de televisión de circuito cerrado y dos receptores de televisión en color Sony KV-4000, uno en funcionamiento y el otro sin el tubo de televisión para revelar un caso hueco. Los componentes están dispuestos en línea sobre una mesa y funcionan uno en relación con el otro: la cámara de video, colocada en el piso y en ángulo hacia la mesa, filma un huevo; el primer receptor de televisión proyecta el metraje filmado de este huevo; y el segundo receptor de televisión muestra un huevo real donde debería estar el tubo de televisión extraído. El trabajo

funciona como una meditación sobre la mirada, en el que se muestran al espectador diferentes modos de presentar y recibir información. Mediante la disposición de los huevos, tanto reales como representados, Paik nos anima a cuestionar la realidad de la imagen grabada. Sirviendo como una reflexión sobre el proceso de producción y recepción de imágenes. *Three Eggs* funciona, en este sentido, como una representación de la experiencia vivida de la era digital. (Hohnston, 2013)

Figura 2. Participation Tv (1969) y Three Eggs (1975 – 1982) de Nam June Paik, obras pioneras en la exploración de las relaciones de los medios y la percepción.

Los referentes de la *Figura 1* y *Figura 2* permiten comprender con mayor claridad la comunicación desmaterializada a la que se refería Eiener y simultáneamente vuelve evidente su vínculo con las llamadas tecnologías de la percepción, entendiéndolas como *tecnologías relacionales* (Del Val, 2012), siendo estas las que permiten "hablar de procesos [también] relacionales en los que los dominios tradicionalmente asociados a la percepción y los asociados a la cognición y la producción de sentido no pueden separarse" (Del Val, 2012, p.67).

Desde los postulados de Manovich, tal imposibilidad de separación podría traducirse como la conexión que existe, en el arte, entre forma y contenido o en los medios, entre la interfaz y contenido (asumiendo por lo tanto la interfaz como forma); es decir, "la elección de una interfaz determinada viene motivada por el contenido de la obra, hasta tal punto que ya no se puede pensar en ella como en un nivel aparte" (Manovich, 2005, p.116). Aclaremos aquí que en esta búsqueda de relaciones (cibernéticas y no), no se trata solamente de la presencia mediática en escena, ya que como dice Grande (2015), esta no establece su especificidad,

> no es que las nuevas tecnologías se incorporen a la acción performativa como otro tipo de lenguaje adscrito a la pluricodicidad constitutiva del espectáculo teatral: podemos elegir prescindir de filmaciones, periféricos o imágenes electrónicas, pero es imposible sustraerse a la imagen del mundo fabricada por medios de comunicación. (Grande, 2015, p.10)

Sin embargo, debemos anticipar que los instrumentos utilizados en esta investigación sí resultan una puesta en relación de dispositivos[2] mediáticos.

[2] El concepto de *dispositivo* se analiza más adelante.

En este contexto, el de la cibernética y las relaciones que genera, es que Sánchez-Mesa propone a la cibercultura como aquella que "nos ofrece un panorama de transición e intersección entre modos de comunicación, creación y representación cultural propios de la sociedad de masas y otros propios de esta nueva sociedad emergente" (Sánchez-Mesa, 2015, p.82), marcando un paralelismo con la llamada *Sociedad Red*[3] de Castells (2006) que "contribuye a la redefinición contemporánea de lo dramático, lo escénico y lo performativo" (Castells en Grande, 2015, p.16) y que en su misma nomenclatura asume su vínculo y relación con la *world wide web* que permite la pantalla dinámica en tiempo real de Manovich (2005).

Podría resultar que el cronotopo del presente amplio, anunciado por Gumbrecht (2016), también esta puesto en relación con el surgimiento de la cibercultura, asumiendo que es ésta la que permite la "búsqueda de nuevas combinaciones que puedan alterar la conciencia [ampliando] las posibilidades electrónicas de combinación y manipulación [que] dan lugar a una ampliación de nuestra percepción" (Kuspit, 2006, pp.44-45).

[3] La concepción de *La sociedad red* de Jan Van Dijk y Manuel Castells fue acuñada por el primero en la obra de 1991 del mismo titulo y desarrollada por el segundo en *La era de la información*,Vol. 1, *La sociedad red* (2006). Esta sociedad será aquélla que de forma creciente organiza sus relaciones a través de redes digitales, lo que se manifiesta en factores culturales, económicos y políticos. (Timón, 2017, p.119)

2.1.1 Relaciones del nuevo principio de la modificación (Dara Birnbaum como pauta).

El concepto de creación ha ido sufriendo transformaciones, cambiando sutilmente su sentido. Ya no se concibe la creación artística como una creación ex nihilo (de la nada), sino más bien como hacer cosas nuevas a partir de los elementos existentes.

(Pérez Buchelli, 2012)

Con los universos de nuevas relaciones que la cibernética permite y asumiendo que la nueva lógica del ordenador alcanza todas las actividades del hombre, incluida en esta última y casi por obviedad el tipo de proceso por el que se crean los objetos de los nuevos medios, sabemos que en la creación (artística o no) difícilmente se partirá de cero, que normalmente se trata de "un montaje a base de fragmentos que ya están hechos" (Manovich, 2005, p.171). Dicho en otras palabras, aunque siguiendo al mismo autor, la selección sustituye, de alguna manera y desde la cultura del ordenador a la llamada 'auténtica creación'.

En el campo artístico, el llamado *arte electrónico* fue el que puso en escena el nuevo principio de modificación en donde, cercano a la figura de 'nuevo genio' advertida por Gumbrecht (2016) y expuesta en el capítulo anterior,

> el artista ya no era un genio romántico que generaba un mundo nuevo puramente a partir de su imaginación [sino que] se convertía en un técnico que le da vueltas a un botón aquí, aprieta un interruptor allá (…) en un accesorio de la máquina. (Manovich, 2005, p.180)

A partir de aquí es que tiene sentido que “la energía creativa del autor empiece en la selección y distribución de elementos, y no en una idea original” (Manovich, 2005, 184). Y por supuesto esto tiene repercusiones que no solo atañen al campo del arte (partiendo de la bidireccionalidad planteada en el primer capítulo), según Frederic Jameson, la cultura, en general, ya no trata de 'hacer algo nuevo' (en Manovich, 2005, p.185). En vez de eso, el reciclaje, la cita, los estilos artísticos y las formas del pasado, se convirtieron en el nuevo ‘estilo internacional’. En vez de reunir nuevos documentos de la realidad, la cultura se encuentra de lo más ocupada remodelando, re-combinando y analizando el material mediático ya acumulado (resultando incluso el aparato teórico de la presente investigación un claro ejemplo de estas acciones).

***PM Magazine*, 1982, Dara Birnbaum**	
Trabaja con material tomado de un programa de televisión emitido en horario de máxima audiencia en Estados Unidos y de un anuncio de ordenadores. Birnbaum selecciona	 Imagen recuperada de https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/pm-magazine

imágenes de familias americanas en su entorno doméstico y las altera con un programa de procesamiento de imágenes: las acerca, las aleja o acelera su movimiento, para crear un collage de fuerte impacto visual.

Imagen recuperada de: https://www.sfmoma.org/artwork/91.229.A-K/

La artista sitúa esas imágenes en un entorno artificial como es la recreación de un set de televisión, donde el azul croma junto con dos paneles fotográficos y las imágenes en continuo movimiento de los monitores de televisión simulan e intensifican la percepción que el espectador tiene de los medios. Birnbaum pone en escena la ambivalencia de esa percepción, entre la seducción y la alienación, al mismo tiempo que deconstruye los códigos y la sintaxis del lenguaje televisivo para desvelar el planteamiento sexista y dirigido al consumo que subyacen en este tipo de programas. (Cámara Bello, 1982)

Figura 3. PM Magazine, 1982, Dara Birnbaum. Referente del nuevo principio de la modificación y la composición digital desde la instalación.

Si bien la selección, entendida en esta manera amplia, está presente en el campo del arte muchas décadas antes, la de ahora, resuena desde otro sitio, como podría ser el de la deconstrucción de Jaques Derrida que, aunque desde el pensamiento de la escritura y en diálogo con el cronotopo post-historicista, "desplaza sus acentos o su puntuación oculta, potencializa, formaliza, economiza enormes discursos, multiplica entre ellos los tratos, las transacciones, el contrabando, el injerto, el parasitismo" (Derrida, 2010, p.21), irrumpiendo como "escritura de la escritura que (...) obliga a otra lectura" (Vásquez, 2016, s/p).

Como contrapartida a la selección, y dentro de la lógica de los nuevos medios, está la composición. Aunque la lógica de estas dos operaciones -selección y composición- pueda sugerir que siempre van una detrás de la otra (primero la selección y luego la composición), Manovich explica que, en la práctica, su relación es más interactiva.

> Cuando el objeto apenas está ensamblado, puede hacer falta que se añadan nuevos elementos, o que se remodelen algunos de los que ya existen. Esta interactividad la hace posible su organización modular en diferentes escalas. A lo largo del proceso de producción, los elementos mantienen sus identidades diferenciadas (…). Cuando tenemos el objeto completo, lo podemos *volcar* como un único *flujo.*[4] (Manovich, 2005, p.195)

Fletcher (2015), analiza de manera detallada la modularidad de la literatura digital performativa, sirviendo aquí de ejemplo justamente desde su naturaleza interactiva, al considerar que

> el texto digital comprende un conjunto de interpretaciones dispersas que solo se unen en el momento del inicio. Antes de que tenga lugar el rendimiento digital y después de que termine, no hay texto digital para examinar. Se dispersa por toda la máquina, lista para

[4] Las cursivas sustituyen los apóstrofes del autor.

> volver a ensamblar cuando el ejecutante / máquina invoca sus elementos componentes. Los elementos individuales son menos importantes que las relaciones y la línea de fuerza que tiene lugar entre ellos (Fletcher, 2015, p.39)

A partir de estos procesos, se vuelve evidente que "la obra se convierte en una herramienta para su propia construcción" (Wilke, 2015, p.31), haciendo presente su organización modular. Esta será abordada, párrafos adelante, desde la *composición digital* y los postulados de Fletcher respecto a la literatura digital, aspirando a que sirva como vehículo de entendimiento de la construcción de los instrumentos utilizados y como punto de anclaje para una posterior discusión en torno a principios de modularidad y modificación desde el cuerpo, la presencia y la escena.

2.1.2 Relación artista - programador - programa informático (Mio Loclair y Moon Ribas como pauta).

Desde una mirada tecnológica, el proceso de cambio y cuestionamiento de las categorías canónicas del arte se inició con la introducción de la imagen técnica. Las posibilidades por las mediaciones con máquinas condujeron a 'la tensión entre autor de la obra/operador de la máquina, originalidad/repetición o programación de la obra'.

(Pagola, 2011)

Para ahondar en la relación que el nuevo principio de modificación establece entre la figura del artista y la del programador, así como del programa informático, partiremos de que es

> a través de programas (o *softwares*)[5] que diseñadores y artistas crean los objetos de los nuevos medios; y estos mismos actúan como un filtro más, que moldea la imaginación de lo que es posible hacer con un ordenador. De la misma manera, el *software* que emplean los usuarios finales para acceder a dichos objetos, tales como los navegadores de Internet, los visualizadores de imágenes, los reproductores de medios, moldean su comprensión de lo que son los nuevos medios (...) Los datos iniciales suministrados por el programador actúan como un genotipo que el ordenador expande hasta convertirlo en un fenotipo completo. En ambos casos, el contenido de la obra de arte es el resultado de una colaboración entre el artista-programador y el programa informático. (Manovich, 2005, p.171)

Develada la figura del artista-programador queda entendiendo que, si bien existe un programador-creador de los códigos iniciales que permiten tener acceso al funcionamiento de un ordenador, el artista se convierte también en uno, capaz de darle usos específicos a aquel código primario en función de una obra pero siempre dentro de límites y posibilidades específicas que el mismo programa informático ofrece.

La relación del programa informático, queda subsumida en la performatividad de la máquina, es decir en su propio bucle de retroalimentación autopoietico, poniéndolo en relación con la estética de lo performativo de Fischer-Lichte. En palabras de Katherine Hayles (2006), desde la literatura digital performativa,

> los códigos implican que las funciones de lector y escritor son siempre múltiples, e incluyen acciones realizadas por agentes humanos y no humanos. La máquina lee y escribe, así como los programadores que componen sus instrucciones codificadas, los

[5] El paréntesis es del autor.

> escritores deben usar estos programas para crear obras artísticas, y los usuarios emplean funcionalidades de 'revelar código' para entender las instrucciones que aparecen en el texto - pantalla. (Hayles en Fletcher, 2015, p.32)

No olvidemos que, si bien este recorrido ayuda a entender la construcción de los instrumentos, nos interesa también lo que esta relación genera en el artista-investigador en el caso particular de la presente indagación y cómo esta relación es la que se convierte en la autorreferencia del mundo, siendo justamente las posibilidades que se desprenden de aquí las que permiten el presente amplio de Gumbrecht (2016). Consideremos que, siguiendo a Flusser, todos pueden hoy en día convertirse en programadores, ya que es con "la adquisición de los códigos (...) que la nueva conciencia se articula a sí misma" (Flusser, 2002, p. 171), implicando un nuevo compromiso en la producción de los mismos y resultando ésta -la producción- la relación estrella de la época y para la cual trabaja el nuevo principio de modificación. El concepto de 'cogeneradores' de Fischer-Lichte, expuesto en el capítulo anterior, cobra un sentido profundo llegados a este punto.

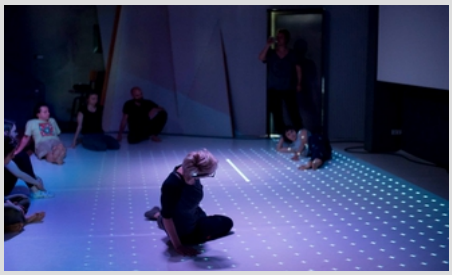
La idea de 'cogeneración', desde la estética de lo performativo, trasciende sus propios límites. Si en su planteamiento original se trataba del performer y del espectador en su cambio de roles, ahora, en obras como *Pathfinder*, de Mio Loclair, se expande al código que hace posible incluso esos roles, o que adopta uno de esos roles. La participación que los nuevos medios demandan, parece abrir el espectro del bucle de retroalimentación autopoiético de Fischer-Lichte al infinito y de manera independiente a la 'copresencia física' que ella misma propone como esencial para la realización escénica (Fischer-Lichte, 2011).

Christian Mio Loclair

En Christian Mio Loclair, artista de medios y coreógrafo (director creativo de Waltz Binaire en Berlín Alemania), encontramos a uno de los más actuales referentes para el presente proyecto al basar su búsqueda en la mezcla de los cuerpos humanos, sus movimientos y la estética digital de entornos generativos.

"reducir las posibilidades de los algoritmos modernos a la medición y la traducción no refleja el papel contemporáneo de los algoritmos dentro del campo de la investigación artística y el diseño generativo"

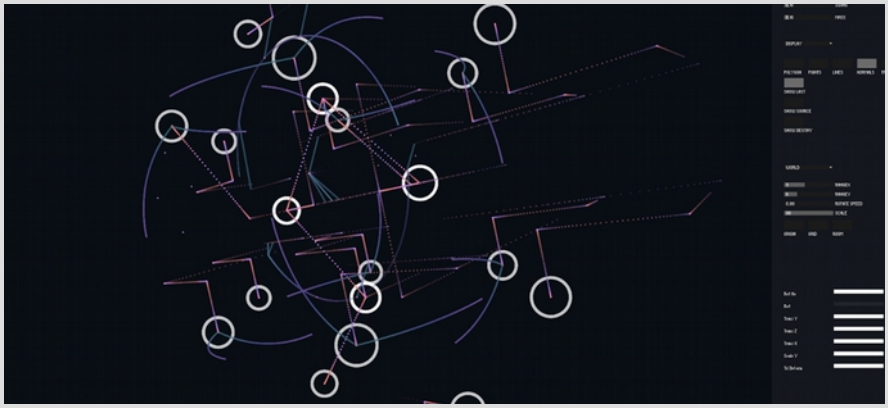
Fuente: https://christianmioloclair.com/pathfinder



***Pathfinder*, 2013, Christian Mio Loclair**

El proyecto experimental *Pathfinder* tiene como objetivo contribuir a los procesos creativos del desarrollo coreográfico, en lugar de servir como gestión y abstracción de datos. Para hacerlo, los algoritmos generan patrones gráficos para estimular la creatividad de los bailarines y abrir nuevas perspectivas. Por lo tanto, Pathfinder es una herramienta experimental que tiene como objetivo crear inspiraciones visuales en lugar de recreaciones y, por lo tanto, se convierte en su propio bloque creativo.

Pathfinder es un enfoque generativo para la investigación conceptual coreográfica de los movimientos corporales al generar continuamente formas geométricas para inspirar al bailarín, desarrollando un lenguaje visual de gráficas reducidas que se van transformando. Al generar una gran cantidad de inspiraciones geométricas, también le permite al bailarín generar cualquier cantidad de interpretaciones y realizaciones.



Para definir el tipo deseado de animación, la coreografía puede ajustar ciertos parámetros del algoritmo, como la velocidad, la complejidad u objetos geométricos. Sin embargo, no puede definir la salida visual precisa. Implementamos esta limitación para garantizar que los algoritmos aporten al proceso. El bailarín puede ver esta salida y reaccionar de una manera preferiblemente espontánea para provocar resultados inciertos y sorpresas.

El proyecto *Pathfinder* se finalizó y se presentó en la codificación coreográfica que es un laboratorio inventado en 2013, como parte del proyecto de investigación Motionbank de Forsythe Company. Junto con socios como el Foro NODE para Artes Digitales.

Fuente de texto e imagen: https://christianmioloclair.com/pathfinder

Un fragmento de la obra se puede consultar en: https://vimeo.com/111361109

Figura 4. Pathfinder, 2013, Christian Mio Loclair. Referente desde las artes escénicas de la nueva relación que se establece entre el artista, el programador y el programa informativo.

Wilke propone que la perspectiva de la práctica artística como construcción de lenguajes en vez de obras, aportada por Kozak (2011), contribuye a la idea del artista como programador. (Wilke, 2015, p.31). Esta afirmación está ya en relación a la performance y al uso que hace de la tecnología, que parece estar, en primera instancia y desde su uso instrumental, "determinado por el discurso dicotómico entre lo vivo (*live*) y lo mediatizado" (Wilke, 2015, p.30).

Frente a lo anterior, la cibernética y sus relaciones, por tanto la cibercultura, comienza a desdoblarse al servicio del artista-programador-performer, posibilitando que Gianetti (2003) trace una nueva 'asociación' / relación: “una mixtura entre el cuerpo y el cálculo, la improvisación y el algoritmo, [que] se definiría más por el contexto que por el medio” (en Ceriani, 2009, p.52), estableciendo con esto la conexión “entre la idea de construcción del cuerpo, la metáfora tecnológica y la noción de proceso estético” (Ceriani, 2009, p.52).

Es también Ceriani quien, años más tarde, afirma que “dentro de las performances digitales híbridas, el discernimiento de lo que sucede con el cuerpo en movimiento atañe a la mixtura entre el cuerpo y los algoritmos de la programación, entre el movimiento y el procesamiento de datos” (Ceriani, 2012, p.139), siendo este discernimiento al que se aspira en las conclusiones de esta tesis.

Dentro de estas mixturas propuestas, Kozak (2007) distingue entre dos estrategias artísticas opuestas,

> la primera emplea la tecnología para aumentar un efecto deseado y el impacto sensorial de un espectáculo, mientras que la segunda se apropia de los mecanismos propios de las máquinas y los procesos que éstas recogen de sus usos cotidianos, permitiendo reflexionar acerca de las propias condiciones de producción, recepción y experimentación. (Kozak en Wilke, 2015, p.28)

Frente a esto, vale la pena reiterar que, si bien los instrumentos utilizados se construyen desde la primera de estas estrategias, resultan solo vehículo para una aproximación a la segunda como fin último de esta investigación.

Para reforzar lo anterior, partamos de la distinción hecha por Abuín González (2008) entre la *hipermediación* y la *inmediación*. Mientras que en la primera existe una utilización explícita del medio, confrontando al usuario con este y por lo tanto con su mediación, en la segunda, dicha utilización resulta implícita, escondiéndose a la conciencia del usuario. Para Wilke, tal distinción esta en función "del grado de transparencia que se emplea en el momento de la creación (...) Un dualismo que se puede ampliar a la oposición entre el objetivo de crear inmersión y la deconstrucción de la misma" (Wilke, 2015, p.28). Ambos conceptos deberán tenerse en consideración a lo largo de la lectura de toda la segunda parte, ya que se trata de una indagación que los mantiene en tensión al ir de uno a otro, aunque pretendiéndose más cercano a la investigación de los efectos de la inmediación en lo cotidiano a partir de instrumentos hipermediáticos.

Con todo lo anterior, la relación manifiesta entre artista-creador-programador-programa informático, permite la producción de *híbridos escénicos*, término propuesto por Marín, a partir de las reflexiones de García Canclini y el concepto de *hibridez* que desarrolla a partir de la idea del mestizaje, "en este caso mestizaje entre máquina, dispositivo y humanidad" (Marín, 2014, p.31), haciendo evidente con esto "la coexistencia de naturalezas, la digital, tecnológica, científica y artística en la escena" (Marín, 2014, p.31), que poco a poco, en la lectura de este texto y para los fines de la presente investigación, se convertirán en presencias de distinta naturalezas.[6]

[6] A lo largo de toda la segunda parte, se propone la presencia palpable (el cuerpo físico), la presencia en videodanza (el cuerpo grabado previamente y proyectado), la presencia remota (en circuito cerrado o telepresencia) y la presencia aumentada (construido a partir de tecnologías de Realidad Aumentada). Todas como presencias de distinta naturaleza que el 'estar en el mundo' post-histórico o el cronotopo de presente amplio permiten en coexistencia.

En relación a la interacción de lo vivo con lo virtual, donde para Tortosa reside la esencia del llamado arte híbrido, se han establecido diferentes escalas "de lo que hoy pudiéramos llamar ciberteatro o teatro virtual, drama hipertextual o hiperdrama en denominación de otros, al ofrecer la posibilidad de alternar la carne actoral sobre el escenario con los medios digitales nacidos con las tecnologías cibernéticas" (Tortosa, 2015, p.53-54). Sobre dichas escalas se están desarrollando interesantes tipologías[7] y definiciones, principalmente en Sudamérica y desde el Teatro como disciplina principal en deconstrucción pero, si bien resulta plausible su aplicación a la danza, las artes del movimiento o las artes de la presencia en general, demandarían un estudio independiente y/o paralelo a la presente investigación.

Apartándose de lo que la presente investigación pretende estudiar, pero sin restarle importancia en cuanto a vínculos posibles entre tecnología-cuerpo-arte se refiere y casi a nivel de paréntesis o solo de guiño, se debe mencionar el Posthumanismo como corriente filosófica que da cabida al movimiento cyborg. Donna Haraway, en su Manifiesto de 1984, plantea que "un ciborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción" (s/p), definición desde donde se han desarrollado diferentes apuestas artísticas híbridas de muy diferentes índoles.

[7] Laura Borrás en su ensayo *Ciberteatro: posibilidades dramatúrgicas en la era digital* (2009), establece una útil tipología de estas dramaturgias tecnológicas diferenciando entre teatro digital, hiperdrama, ciberperformance, dramaturgia, electrónica, desktop theatre, ciberteatro, dramma interactivo... podría reducirse a cuatro... subgéneros... hiperdrama, teatro digital, ciberteatro y teatro de robots" (Grande, 2015, p.10-11)

***Waiting for Earthquakes*, 2013, Moon Ribas y Neil Harbisson**

Un fragmento de la obra se puede consultar en: https://www.youtube.com/watch?v=1Un4MFR-vNI en el que se lee: "La bailarina viste sensores que se activan cuando sucede un terremoto en el mundo. El sensor le permite sentir la intensidad y la ubicación de cada terremoto. Si no hay terremoto, no habrá danza."

Obra de danza creada por Moon Ribas, en colaboración con Neil Harbisson. Se basa en la interacción entre los movimientos de la tierra y un bailarín. La bailarina usa sensores conectados a su cuerpo que le permiten sentir terremotos tan pequeños como 1 en la escala de Richter en cualquier lugar del planeta durante la presentación.

Imágenes recuperadas de: https://www.cyborgarts.com

	“Moon empezó por llevar a modo de pulsera un sensor que vibra ante cualquier sísmo a partir de 1 grado en la escala Richter. Eso fue en 2013. Luego se lo implantó en un codo, y finalmente decidió incorporar un sensor en cada tobillo, mediante una pequeña cirugía, para sentir los temblores en sus pies.” (Barrio, 2019)

Recientemente le han quitado los sensores sísmicos de sus pies. Después de siete años de sentir terremotos como un cyborg, ahora está aprendiendo cómo adaptarse a la vida sin que la actividad sísmica se registre en su fisiología. Sin embargo, Moon ha informado que está experimentando movimientos fantasmas, confundiendo su sistema nervioso.

"He comenzado a experimentar cómo se siente carecer de un sentido cibernético y ahora estoy sintiendo terremotos fantasmas. ¿Cuánto tiempo durarán? ¿La extracción del órgano cibernético afectará mi identidad? ¿Soy un cyborg fantasma ahora?" (Moon Ribas)

Fuente: http://www.residencyunlimited.org/moon-ribas-removes-her-seismic-sensors/

“Aún sin anular el cuerpo actoral, investiga las relaciones entre éste y sus prótesis digitales” (Tortosa, 2015, p.48).

Figura 5. Waiting for Earthquakes, 2013, Moon Ribas y Neil Harbisson. Referente de cuerpo híbrido desde la cultura ciborg.

Insistiendo en que la presente investigación no se inserta en el universo cyborg al no considerar ningún tipo de prótesis (que no sea desde el sentido McLuhaniano), no podíamos dejar de presentar a Moon Ribas como referente artístico, pensando que en su trabajo, más allá de resultar un parteaguas en el acercamiento que la propia investigadora ha tenido con el nexo danza- tecnología, la incidencia en el cambio de la percepción de la artista a partir del uso o no de los sensores implantados, marca una clara pauta para afirmar (ambiciosamente) que todo nuestro nuestro sistema nervioso se ve tocado por su contacto a dispositivos o medios de diferentes naturalezas y evidenciando que

> las máquinas de [fin del siglo XX] han convertido en algo ambiguo la diferencia entre lo natural y lo artificial, entre el cuerpo y la mente, entre el desarrollo personal y el planeado desde el exterior y otras muchas distinciones que solían aplicarse a los organismos y a las máquinas. Las nuestras están inquietantemente vivas y, nosotros, aterradoramente inertes. (Haraway, 1984, s/p)

Cerrando el paréntesis ciborg, lo que no se debe perder de vista es que "la intervención activa del artista en una cultura tecnológica permite el uso de nuevas estrategias composicionales basadas en procesos creativos sensoriales ya no logocéntricos" (Grande, 2015, p.10). Y, aunque teniendo claro que éste no resulta un estudio sobre la recepción de la obra, valdría tener presente que es a partir de todo lo expuesto hasta aquí que

> resignificamos (...) el objeto artístico, que podemos aproximar, no ya como objeto sino como proceso relacional, estudiando las coreografías de la percepción que tienen lugar tanto en la producción como en la recepción de una obra de arte (...) en la que no existiría la obra de arte como tal sino el proceso relacional cambiante. (Del Val, 2012, p.73)

2.1.3 De la composición digital a la cultura AudioVisualEspacial (Stinehelfer, Chico, Martinson, Schneider como pauta).

Dado que la composición no es una operación que se limite a los nuevos medios, se distingue la composición digital como aquella en que, "los elementos no se yuxtaponen sino que se mezclan, y sus bordes se borran en vez de resaltarse" (Manovich, 2005, p.213), poniéndose así en correspondencia con el nuevo principio de modificación.

La composición digital se podría equiparar con el montaje característico del cine, solo que mientras este privilegia el tiempo, en la composición digital cobra importancia el montaje en el interior del plano, es decir en el espacio. De esto se desprenderá que "la imagen digital en movimiento [deje] de ser un subconjunto de la cultura audiovisual, para pasar a formar parte de una cultura audiovisual-espacial" (Manovich, 2005, p.215), teniendo repercusiones en nuestra compresión del mundo y asociándose al surgimiento del cronotopo del presente amplio de Gumbrecht.

El espacio aparece como uno distinto en esta nueva manera de 'estar en el mundo', por ejemplo,

> la realidad virtual nos permite viajar por espacios tridimensionales inexistentes. Un monitor de ordenador conectado en red se convierte en una pantalla por la que podemos entrar en sitios a miles de kilómetros de distancia (...) con la ayuda de un ratón y de una cámara de vídeo, el ordenador se puede transformar en un ser inteligente capaz de entablar una conversación con nosotros. (Cao, 2012, s/p)

Apareciendo con lo anterior cierta tensión entre lo que resulta una ilusión y lo que suponemos real, así como las modificaciones que estos conceptos sufren a partir de nuestra convivencia con los nuevos medios, no olvidemos que

> realidad virtual (...), telepresencia (...) interactividad (...), se han vuelto reales gracias a una tecnología mucho más antigua (...) la pantalla (...) -una superficie plana y rectangular situada a cierta distancia de los ojos- [y que a través de ella] es como el usuario experimenta la ilusión de navegar por espacios virtuales, de estar físicamente presente en otro lugar. (Manovich, 2005, p.146)

Para hablar de la nueva cultura AudioVisualEspacial, nos apoyaremos en dos de las definiciones más importantes de las que parte Gumbrecht en su libro *Producción de presencia* (2006). Por un lado, deja claro que la palabra 'presencia' se refiere a una 'relación espacial con el tiempo' mas que a una relación temporal con el mundo de los objetos. “Algo que está 'presente' se supone tangible a las manos humanas, lo que implica que puede tener impacto inmediato en los cuerpos humanos” (Gumbrecht, 2005, p.11). Esto debe ser tomado con cierta cautela, ya que para el mismo autor en su conferencia *La condición electrónica*, de 2016, lo presente podría tratarse de aquello que tenemos a mano, incluso a través de un dispositivo o de una *app*, siendo el desarrollo del término de presencia en el mismo autor el que puede resultarnos más útil.

Antes de pasar al segundo concepto de Gumbrecht ('producción'), vale la pena hacer un repaso por los conceptos que Fischer-Lichte propone también para la presencia (algunos de ellos debatibles desde la presente investigación en particular por el desarrollo que los nuevos medios permiten quince años después de la primera edición de su *Estética de lo performativo*).

Fischer-Lichte denomina *concepto débil de presencia* al "tipo de actualidad que se da con la mera comparecencia del cuerpo fenoménico del actor" (Fischer-Lichte, 2011, p.195), partiendo de que

> la presencia no es una cualidad expresiva, sino puramente performativa [que] genera por medio de procesos específicos de corporización con los que el actor engendra su cuerpo fenoménico en tanto que dominador del espacio y acaparador de la atención de los espectadores. (Fischer-Lichte, 2011, pp.197-198)

Al "dominio del espacio por parte del actor y a su capacidad para centrar la atención en sí" (Fischer-Lichte, 2011, p.198) lo llama *concepto fuerte de presencia,* generado cuando "el espectador siente la fuerza que proviene del actor [como] una fuerza que le obliga a centrar toda su atención exclusivamente en él" (p.198). Debe considerarse que, si para la autora, la intensa actualidad del actor es lo que permite la capacidad a los espectadores de "sentirse actuales ellos mismos también de manera inusualmente intensa, [es decir, que] la presencia acontece para ellos en tanto que intensa experiencia del ahora" (p.198), podría ponerse en diálogo con la *imagen cristal* de Deleuze (expuesta en el capítulo anterior) y la relación que puede guardar este concepto de presencia, como actual, con lo virtual, por lo pronto desde los estudios cinematográficos.

El tercer concepto propuesto por la autora, es el llamado *concepto radical de presencia*, refiriéndose con él a la experiencia en que,

> en presencia del actor, el espectador experimenta, siente al actor y, al mismo tiempo a sí mismo como *embodied mind*[8], como ser en permanente devenir: la energía circulante es

[8] El actor aparece como *embodied mind c*uando "genera su cuerpo fenoménico en tanto que energético y produce así

> percibida por él como fuerza transformadora y, por lo mismo, como fuerza vital. (Fischer-Lichte, 2011, p.204)

Es a partir de este concepto que se deberán tener ciertas consideraciones respecto a los planteamientos de Fischer-Lichte, permitiéndonos jugar entre la cercanía y la lejanía con estos desde la experiencia que proporciona la segunda parte de esta investigación, retándolos incluso a una actualización o revisita desde los nuevos medios entendidos desde Manovich, como se han venido desarrollando en esta Tesis y es que, si bien podemos seguir a la autora en tanto que

> en la presencia no aparece, pues, algo extraordinario, sino que en ella algo perfectamente ordinario se hace patente y deviene acontecimiento: la singularidad de que el hombre es *embodied mind*. Experimentar a los demás y a uno mismo como actuales, como presentes, significa experimentarlos y experimentarse como *embodied mind* y vivir con ello la propia existencia ordinaria como extraordinaria, cómo transformada, transfigurada (Fischer-Lichte, 2011, p.205),

también nos alejamos de ella cuando propone que

> ninguno de estos conceptos se puede aplicar a productos de medios técnicos y electrónicos que pueden ser capaces de generar *efectos de presencia*, pero no presencia. Mientras que el concepto de presencia, al centrarse en el aparecer, hace que la dicotomía entre ser y parecer, (...) los llamados efectos de presencia de los medios técnicos y electrónicos la dan por supuesta. Hacen que surja la apariencia de actualidad sin hacer por ello que los cuerpos (...) aparezcan realmente como actuales. Con ayuda de determinados procedimientos logran transmitir la promesa de actualidad. Cuerpos

presencia él mismo (...) como un ser en el que cuerpo y mente o conciencia son absolutamente inseparables, un ser en el que ambos están dados De antemano como uno." (Fischer-Lichte, 2011, p.203-204)

> humanos, (...) cosas o paisajes parecen actuales de una manera particularmente penetrante, aunque de lo que se trata en realidad es de un juego de luces proyectado sobre una pantalla o de una específica combinación de píxeles: Ni sobre la pantalla ni sobre el monitor de televisión o del ordenador aparecen realmente como actuales cuerpos humanos, o paisajes. Es precisamente la lograda apariencia de actualidad la que origina los efectos de presencia. Los cuerpos reales, los objetos reales y los paisajes reales se han desvanecido en los juegos de luces y en los píxeles. Estos son actuales, pero no lo que en y con ellos parece ser actual. (Fischer-Lichte, 2011, pp.206 - 207)

A partir de esto es que Fischer-Lichte plantea que la Estética de lo perfomativo es "una estética de la presencia, no de los efectos de presencia, una *estética del aparecer*, no una estética de la apariencia" (2011, p.208), desprendiéndose de todo esto, y sin pretenderlo como objetivo de la presente tesis, un posible debate frente a algunas de estas idea, dejando pendiente para otra investigación la indagación y/o generación de una estética de la performatividad de los nuevos medios, donde el *streaming* con su tiempo real y su capacidad de interactividad y telepresencia, estén puestos en el centro, entendiendo quizá estos ciberespacios como posibilidades del espacio performativo que, al igual que el propuesto por la autora se "distingue precisamente porque posibilita otro empleo además del previsto. Aunque muchos participantes pueden considerar ese empleo no previsto como inapropiado e incluso se indignen" (Fischer-Lichte, 2011, p.223). Incluso se puede pensar hoy en la interacción y en la interactividad, como características diferenciadas del bucle de retroalimentación autopoiético performativo, al hacer coincidir el espacio propuesto por Fischer-Lichte (llamado aquí tradicional) con el ciberespacio. Referente importante de esto resulta *Skype Duet* (2011) de Brina Stinehelfer, Arlene Chico Lugo, Zoey Martinson, Nikolaus Schneider, expuesta páginas más adelante.

Superados acuerdos y desacuerdos con Fischer-Lichte, se puede avanzar al segundo concepto que nos interesa de Gumbrecht, que es el de producción y que, en palabras del autor se refiere “al acto de 'traer hacia adelante' un objeto en el espacio [por lo que] no se asocia [en este contexto] con la manufactura de artefactos” (Gumbrecht, 2005, p.11). Podría resultar esta misma idea la que permite el desplazamiento del entendimiento de la presencia que el mismo autor postula.

Ambas palabras, *presencia* y *producción*, resultan importantes porque, al estar la primera en relación directa con el espacio (más que con el tiempo), el 'traer hacia adelante' dicha relación, en particular a través de dispositivos electrónicos, podría ser lo que 'produce' la cultura AudioVisualEspacial casi a nivel de sinónimo del presente amplio.

Lo anterior significaría que son los medios 'productores de presencia' los que están marcando lo que entendemos o vemos como espacio. Al respecto podemos seguir a Santiago Cao y unirnos a algunas de sus reflexiones, en cuanto a que

> si cada época generó un sistema para representar su 'realidad' podríamos pensar que dicho sistema no solo expuso dicha 'realidad' sino que también enseñó a verla (...), quienes tuvieron el control de los medios de producción visual han tenido a fin de cuentas el control de los medios de 'Producción de Realidad' (...) ¿Pero qué sucede cuando, hoy en día, dichas imágenes se reproducen y difunden -vía Internet- más allá de sus contextos contenedores originales? ¿Enseñan a 'Ver' o son (re)leídas? (Cao, 2012, s/p)

Con esta reflexión vuelve a 'producirse' la tensión entre lo que es una ilusión y lo que suponemos real como producto de la telepresencia, entrando en juego la presencia del cuerpo en

la cotidianidad y de ahí en la escena.

Monrroy abona a esta problematización el 'borramiento' ritual del cuerpo en la cotidianidad que propone Le Breton, que se produce a través de la "repetición incansable de las mismas situaciones y la familiaridad de las percepciones sensoriales" (Le Breton en Monroy, 2009). Si "el conjunto de estas percepciones de los sentidos es lo que atribuye consistencia y orientación a las actividades cotidianas del hombre" (Monroy, 2009, p.67), cobra sentido que el acto de 'traer al frente la relación espacial con el tiempo' a partir de las posibilidades de los nuevos medios, nos permitan Ver la presencia de aquellos cuerpos que son presentados desde otras percepciones sensoriales, dado que

> cuando un proceso relacional no está redundando en una modalidad perceptual dada, sino que está interviniendo en la anatomía perceptual, transformándola, no hacia la definición de otra anatomía, sino en un proceso de redefinición permanentemente abierto, el resultado son medios y disciplinas *potenciales* cuyo devenir es siempre inconcluso.[9] (Del Val, 2012, p.72)

Las relaciones establecidas en los procesos mencionados arriba, podrían equipararse al denominado, por Echeverría, 'tercer entorno' y que resulta el espacio electrónico, aquel que "precisa de distintos requisitos, [como la] digitalización, telematización y reticularidad" (2008, p.526), a diferencia de "la Physis y la polis que serían, (...) los otros dos entornos en los que nos hemos desarrollado los seres humanos" (Borrás 2015, p.72). Esto significaría que, así como hace siglos en Atenas la búsqueda intelectual privilegia al ser humano y su organización social (*polis,* entendida como el segundo entorno) por sobre el estudio de cuestiones físicas y cosmológicas

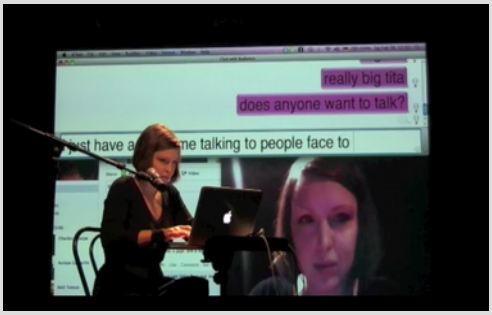
[9] Dicho proceso corresponde al llamado 'metamedia' por el autor.

(*physis*, que se asume como el primer entorno), hoy existe un particular interés por saber lo que ocurre en este nuevo entorno digital (el tercero) y cómo éste podría incluso incidir -o no- en los anteriores o modificar nuestro desarrollo e interacción en ellos y con ellos.

Este llamado *tercer entorno*, cobra vital importancia al momento de casi concluir esta tesis, considerando el uso de las redes, la proliferación de clases vía *streaming* abiertas -o no- a partir de diferentes plataformas a las que empujó el estado de confinamiento provocado por la pandemia generada por el virus COVID-19; tanto, que se presenta un interludio, previo a las reflexiones finales, que pone atención justo a dicho fenómeno y la cualidad de la presencia en este nuevo entorno.

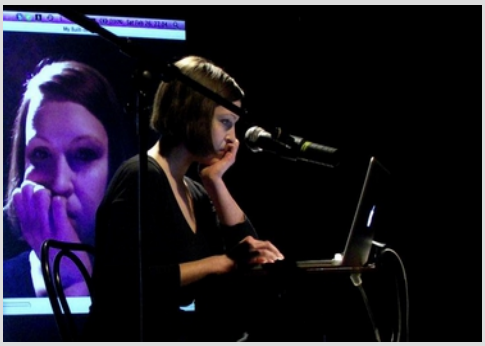
***Skype Duet*, 2011**

Brina Stinehelfer, Arlene Chico Lugo, Zoey Martinson, Nikolaus Schneider



Realizado en vivo simultáneamente en Nueva York y Berlín a través de Skype. En Nueva York es un sitio específico para un café, mientras que en Berlín sucede en un teatro. Con la interacción de la audiencia en línea y muchas cosas inesperadas, esta pieza brinda a la audiencia la oportunidad de interactuar directamente con personas de ambos países.

Dos mujeres jóvenes en diferentes continentes están buscando la conexión humana en el mundo moderno. Conmovedor, divertido y familiar, Skype Duet analiza nuestro miedo a la soledad, el hermoso poder de la comunicación mediada por computadora y lo que hemos



sacrificado como resultado de nuestra necesidad. Una visión de la evolución de las relaciones humanas a través de la tecnología.

Fuente: https://www.smokemirrors.org/skypeduet
Trailer de la obra: https://vimeo.com/55329817

"En el caso de un supuesto primer encuentro de dos sujetos en una networked performance a través de internet, el cruce de miradas en el que se percibiría esa cualidad de las presencias, cumpliría un efecto similar en las características del intercambio performativo (...) el encuentro mediatizado con el compañero para realizar una performance telemática, tiene implicaciones especiales... podríamos considerar diversas perspectivas referentes al intercambio sensorial a través de dispositivos tecnológicos y sus implicaciones en el intercambio de una danza o performance a través de una red de telecomunicación." (Monroy,2009, p.70)

Figura 6. Skype Duet, 2011, Brina Stinehelfer, Arlene Chico Lugo, Zoey Martinson, Nikolaus Schneider. Referente del uso del 'tiempo real', como productor de espacios compartidos.

La cultura AudioVisualEspacial, o el presente amplio, entendiéndolo desde Ceriani, "no solo trabaja con el fluir del espacio y tiempo real sino también con el fluir de un espacio y un tiempo virtual y/o aumentado, recreados por las programaciones del software [generando una] vivencia espaciotemporal inaudita" (Ceriani, 2009, p.49).

Si bien las palabras de esta autora resultan aplicables al tercer entorno planteado por Echeverría, como espacio electrónico general, Ceriani habla ya desde las artes escénicas, acotando aún más el tema al afirmar que

> el espacio real (...) se reconvierte, se reedita en un espacio virtual; y el tiempo se torna instante. El cuerpo deja de presentarse tan solo en el espacio concreto del territorio y pasa a presentarse en el espacio interactivo de la comunicación real-virtual. (Ceriani, 2009, p.49)

Y así es como el nuevo artista se convierte en "un arquitecto del espacio de eventos, en ingeniero de mundos de millones de futuras historias, un escultor de lo virtual" (Levy, 1992, p.118).

Nuevamente es en la literatura digital donde encontramos un ejemplo de la transición que un arte, entendido tradicionalmente como temporal, encuentra hacia la producción de una cultura AudioVisualEspacial, ya que siendo

> menos un objeto que un evento, el texto digital emerge como una danza entre inteligencias artificiales y humanas, máquinas y lenguajes naturales, ya que estos se unen a través del tiempo (...) Permitiéndonos ser impresionados con ojos frescos, la literatura electrónica revela el texto como un Rendimiento plagado de tiempo incluso cuando también se extiende en el espacio. (Hayles, 2006, p.187)

María Ángeles Grande advierte "la inflexión de la dimensión temporal y espacial, hasta ahora inédita" (Grande, 2015, p.15) en una obra, al asumirla justamente como un aparato, acontecimiento o reunión performativa, más que como objeto.

Desde los instrumentos que propone la presente investigación, hay que sumar también el movimiento y el cuerpo (su entendimiento) a dichas dimensiones en inflexión a partir de los dispositivos como posibilidad de vínculo entre arte y tecnología. Vargas-Rojas, por citar un ejemplo, propone a la videodanza, "como eje de creación [que] genera un espacio donde confluyen dos ritmos diferentes: el del cuerpo y el de la cámara en su relación con este" (Vargas-Rojas, 2012, p.3), evidenciando nuevamente a los medios como productores de espacio, es decir, los responsables de la nueva amplitud del presente, llevada al extremo a partir del ordenador y de la digitalización que lo acompaña.

2.2 Cuerpo Palimpsesto como productor de sentido (Keersmaeker y Cowie como pauta)

Zum Raum wird hier die Zeit

(El tiempo se transformará en espacio)

Wagner, Parsifal

Aunque para la Real Academia de la Lengua, palimpsesto es un "manuscrito antiguo que conserva huellas de una escritura anterior borrada artificialmente", Gabriel Restrepo lo propone como "una palabra que conserva huellas de palabras antiguas borradas artificialmente" (1992,

p.1). Esta conceptualización nos sirve para un entendimiento del cuerpo y su presencia desde otro sitio, uno donde podemos entenderlo como palimpsesto y por lo tanto como "membrana - piel - película enjugada con esponja una vez más, para que pueda escribirse sobre ella muchas veces [buscando] rastrear la evolución de toda escritura, pues figura la simultaneidad de significaciones sobre un mismo material o espacio" (Restrepo, 1992, p.1). Buscamos que al entender esta posibilidad de reescritura y simultánea lectura de las huellas del cuerpo, lo distante se torne próximo (Restrepo, 1992), entendiendo que el cuerpo lleva escrito en sí mismo todas las posibilidades de entendimientos y significados que se le han dado a lo largo de la historia, incluso de la que se está gestando a partir de su incursión en el llamado *tercer entorno.*

La apuesta es que todo lo anterior, desde las relaciones estudiadas y posibilitadas por la cibernética, la figura emergente del artista-programador, la aplicación del nuevo principio de modificación al cuerpo y su presencia como detonadores de la cultura AudioVisualEspacial, la sociedad de la pantalla y sus nuevos objetos, permitan la comprensión de un cuerpo-membrana, uno que se permite ser una piel reescribible y resignificable, por lo tanto re-entendible. La búsqueda es que en su interacción con nuevos dispositivos, "los propios lenguajes disciplinares [cambien] su modo de abordaje, a nuevas herramientas de producción, de reflexión y comprensión. [Abriendo] otras instancias, otra gramática del cuerpo, una nueva realidad mixta de mayores combinaciones posibles y por lo tanto de mayor complejidad" (Ceriani, 2009, p.47), pudiendo sumar una nueva membrana a aquel cuerpo que entendíamos, una sobre la que se puede reescribir desde su concepción.

Es nuevamente desde el pensamiento de la escritura, esta vez desde el de Derrida, la idea de palimpsesto cobra un mayor sentido, y es que en relación a lo planteado por Restrepo,

> el rasgo singular de la huella derriniana es precisamente la imposibilidad de encontrar originales en su presencia inmediata (...) cada huella es la huella de una huella y así hasta el infinito. A consecuencia de que no hay ninguna huella originaria, los presupuestos del origen y de la presencia son puestos en duda (...) la huella sólo simula estar presente en un breve instante para inmediatamente ausentarse. (Vásquez, 2016, s/p)

Es así que la deconstrucción, como tendencia, permite el entendimiento del cuerpo como palimpsesto, irrumpe en un pensamiento de la escritura, como una escritura de la escritura, que por lo pronto obliga a otra lectura, pudiendo también llevarlo al terreno de la estética (nuevamente sin que esto el interés principal de la tesis) al considerar que "la lectura deconstruccionista, o desconstructiva, trata de dar con el desliz textual en el que se manifiesta que el significado del texto no es justamente el que se está proponiendo, sino otro caso contradictorio" (Vásquez, 2016, s/p), situándola incluso como una de las herramientas utilizadas para la (des-)construcción del presente documento.

Desde lo anterior, no se trata de suplantar el cuerpo físico con el digital (o si, en determinados casos), se trata de entenderlo, a cualquier nivel, como piel, no de "la anulación de la naturaleza sino [de la 'producción', desde la definición de Gumbrecht de] una nueva naturaleza, *nuestra segunda piel* diría McLuhan" (Marín, 2014, s/p.), generada a partir de "la forma vertiginosa, creativa e impredecible de enlazar la creación con una mirada científica o tecnológica [como] estimulación primordial" (Marín, 2014, s/p.), nada alejado de la relación entre creación-principio de modificación y aquella establecida entre artista-programador.

La idea del cuerpo como palimpsesto que 'abre a otras posibilidades de producción de sentidos' está dada ya en los estudios sobre videodanza (que al momento de estudiar la relación

danza-tecnología son los más abundantes). Pastorino (2009), por ejemplo, habla de *el cuerpo editado* proponiéndolo como un "cuerpo connotado por la operativa del editor [como] clave para el abordaje: el problema de la identidad entre bailarín, lo que representa y su *fisicalidad*[10]" (Pastorino, 2009, pp.90-91).

En las posibilidades del video como soporte digital y entendiendo la pantalla como su medio de acceso, se pueden encontrar algunas de las características que, poco a poco, nos siguen guiando a la cultura AudioVisualEspacial.

> Se podría ensayar que tras la edición, la actualidad presente del bailarín y su propuesta coreográfica desplegada sobre un suelo también actual, comprende las espacialidades sujetadas al propio ritmo de él y no a un tiempo fuera de la inmanencia productiva del cuerpo. Esta presencia que desafía el 'presente' tras el despliegue de sus movimientos, nos sustrae de la experiencia misma del tiempo 'cronos' para ligarnos a una temporalidad de ritmos corporales que enganchan nuestra mirada a la espacialidad que sostiene a ese cuerpo bailarín. En este modo particular de actualidad intempestiva, nuestra mirada es arrebatada del lugar donde se encuentra para producir el encuentro con aquello que se despliega ante y por nosotros; y que a su vez nos transforma, nos modifica, nos produce otro. (Pastorino, 2009, p.94)

Es el desafío de este entendimiento de presencia frente al 'presente', el que permite que "en un marco aprendido y naturalizado en el abordaje de la imagen en movimiento, identificamos 'cuerpo' en lo que se excluye de él en la captura del movimiento en el propio proceso" (Pastorino, 2009, p.92). Esta presencia es la que hoy corresponde a la videodanza, e incluso a propuestas que

[10]Las cursivas sustituyen los apóstrofes del autor.

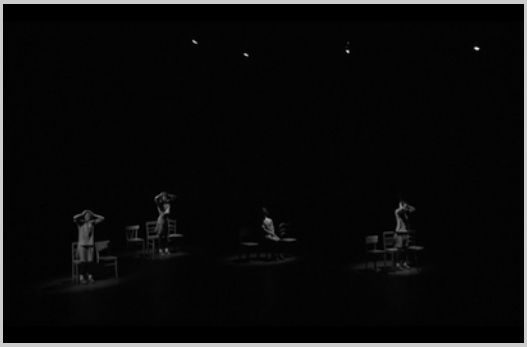
a partir de la transmisión remota o la telepresencia juegan las posibilidades de fragmentación del cuerpo; una presencia que, como Pastorino dice, nos resulta ya naturalizada, quedando por explorar otros tipos de presencia quizá en proceso de aprendizaje o naturalización.

***Rosas danst rosas*, 1997, Anne Teresa de Keersmaeker y Thierry de Mey**

Fragmento de la obra en escena en: https://www.youtube.com/watch?v=DVsZlgn0m_4&feature=emb_logo
Videodanza: https://www.youtube.com/watch?v=vlLZExpgBOY&feature=youtu.be

En 1983, **Anne Teresa De Keersmaeker** tuvo su gran avance internacional con Rosas danst Rosas, una actuación que desde entonces se ha convertido en un punto de referencia en la historia de la danza posmoderna. Rosas danst Rosas se basa en el

minimalismo: los movimientos abstractos constituyen la base de una estructura coreográfica en capas en la que la repetición desempeña el papel principal. La música de Thierry De Mey y Peter Vermeersch se creó simultáneamente con la coreografía.



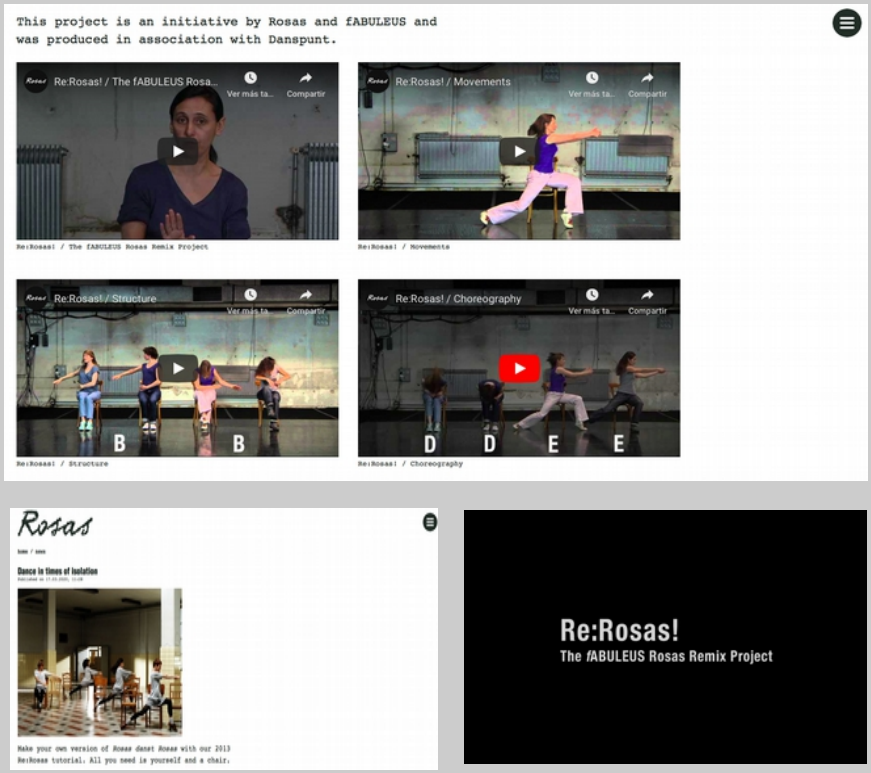
Fuente: https://www.rosas.be/en/productions/378-rosas-danst-rosas

Imágenes recuperadas de: https://www.youtube.com/watch?v=DVsZlgn0m_4&feature=emb_logo

En 1997 **Thierry De Mey** filmó *Rosas danst Rosas* en una vieja escuela técnica en Lovaina. Hoy en día es una obra que se encuentra entre las piezas más importantes de la historia del videodanza.

Fuente: https://proyectoidis.org/rosas-danst-rosas/

Esta pieza resulta de una particular importancia al tratarse, en su versión videodanza, de la digitalización del cuerpo. Si bien, desde la concepción escénica original hay un uso modular de las secuencias, las posibilidades del video como plataforma de montaje lo acentúan. Si consideramos que, según la página de misma coreógrafa, la coreografía fue construida en capas y sumando esta característica a la transferencia de lenguaje a un formato digital, resulta un referente obligado.



A lo anterior se debe sumar la propuesta, de la misma compañía, del proyecto *Re:Rosas!* De 2013, un tutorial para que cualquiera con acceso a él pueda construir su propia versión de la obra, metiendo con esto la obra a los nuevos medios y permitiéndose incursionar de manea directa con la interactividad que estos permiten. Este proyecto acaba de ser retomado en 2020 como *Dance in times of isolation*, en el contexto de la pandemia COVID-19 y el confinamiento al que obligó, insertándose aún más como una obra capaz de trascender la concepción tradicional de la presencia en la danza y sus usos.

Figura 7. Rosas danst rosas, 1997, Anne Teresa de Keersmaeker y Thierry de Mey. Referente de posibilidad de digitalización del cuerpo y sus posibles caractéricas como objeto de los nuevos medios al introducirlo a diferentes formatos.

Lo que queda claro hasta aquí, es que el cuerpo y su presencia podrían ser ese palimpsesto en el que "ya no se trata de identificar cuerpo con la fisicalidad individual del protagonista danzarín [porque] lo corporal toma otra dimensión (...) un fragmento de cuerpo toma otra presencia y otra realidad corporal" (Pastorino, 2009, p.91), poniéndose en tensión con el cuerpo fenomenológico que, desde Merleau-Ponty, Lehmann (1999) propone para el teatro Post-dramático.

Conscientes de que la videodanza no resulta una corriente que aparezca a partir de los nuevos medios, se deben considerar sus inicios dentro marco del cine y del video experimetal, sin duda uno de los primeros y más prolíficos vínculos que la danza establece con el mundo de la tecnología. Para tal propósito, no puede dejar de mencionarse a Maya Deren (1917-1961) como pionera de este género híbrido, quien "recurre al lenguaje de la danza para absolver la dimensión personal y refutar la caracterización [de donde] también emana una fuerza transformadora: el cuerpo encarna y estructura el paso de tiempo" (Cleghorn, 2016, p.35). En el artículo *'Como mínimo hay que comenzar con la sensibilidad corporal': La danza como dirección en el coreocine de Maya Deren*, Cleghorn pone de manifiesto la dirección cinematográfica de Deren desde "la danza de la cámara y de sus manipulaciones mecánicas, de la tecnicidad que abraza con sus cuerpos filmados para expresar (...) una *trascendencia* de las intenciones y movimientos de los intérpretes individuales" (2016, p.37).

Si bien no se expone como un referente directo del presente proyecto, la inauguración del coreocinema, por parte Deren, tenía que ser puesto de manifiesto en estas líneas, dando paso a toda una corriente donde

> la danza funcionaba como estímulo líder que estructuraba las propuestas de tiempos, espacio y movimiento de sus trabajos, que a su vez surgían de sus respectivas conceptualizaciones de la dirección como una operación expresamente coreográfica al nivel material de la producción. El coreocinema de Deren introdujo el concepto de dirección *como* danza, como unión creativa de la actuación corporal, el diseño coreográfico y la manipulación técnica, poniendo en primer término la voluntad creativa. (Cleghorn, 2016, p.40)

Viajando del video (y recordando que corresponde a un tiempo pasado) a las propuestas interactivas (cualquiera que sea su nivel de interactividad), lo primordial parece ser, siguiendo a Ceriani, "que hay cuerpo [que] se torna contrapuesto: el cuerpo es carne pero también es imagen, píxel, interface" (Ceriani, 2009, p.53), pudiéndolo entender ahora como dermis, epidermis, diferentes niveles o profundidades de la piel del cuerpo palimsesto.

En términos de interactividad y su incorporación al escenario, debemos ser cautelosos al observar que, la propuesta en los instrumentos, responde a consideraciones respecto a la relación entre usuario y obra, apelando a

> la posibilidad de una interactividad que no incluye al público de forma directa, sino a los actores/ejecutantes en escena. Esta distancia le permite al espectador una mayor reflexión al no involucrarse directamente. El actor/ejecutante se encarga de la posición del usuario que puede disparar una reflexión estética sobre la relación entre humanos y sistemas en el espectador no-participante. (Wilke, 2015, p.27)

***Falsificaciones genuinas*, 2018, Billy Cowie**

F u e n t e : https://www.centrobotin.org/actividad/falsificaciones-genuinas-video-instalacion-de-billy-cowie/

Falsificaciones genuinas, obra en 3D que incluye extractos de *Art of Movement, UnderFlat Sky, Edge of Nowhere y Tangos Cubanos*. Se trata de un encuentro con bailarines virtuales en tamaño real que se mueven en el universo poético, coreográfico y musical de Billy Cowie, realizador clave en la investigación y producción de danza para pantalla usando herramientas 3D. Para ver estas obras, el público utiliza gafas 3D y se desplaza libremente por el espacio.

Figura 8. Falsificaciones genuinas, 2018, Billy Cowie. Referente de la danza para dispositivo de pantalla y uso de realidad virtual.

2.2.1 Recorporalización (Ceriani como pauta).

Entendido el cuerpo como palimpsesto, conservando huellas de algo anterior borrado artificialmente, se vuelve más sencilla la aproximación al concepto de *recorporalización* propuesto por Douglas Rosenberg en 2006, que en términos de Pastorino "implica una re-construcción literal del cuerpo danzante a través de técnicas de pantalla; a veces una construcción de un cuerpo imposible, uno no afectado por la gravedad, sin restricciones temporales o aún muerto" (Pastorino, 2009, p.92). Este es el cuerpo palimpsesto, el recorporalizado, y bajo este término se alinean algunas otras propuestas.

Martínez Pimentel, en 2008, encuentra el 'cuerpo híbrido' como categoría que supera lo biológico con componentes digitales de la cultura, dando luz también a aquel cuerpo que, en danza, baila sin gravedad. Ceriani, por su parte, considera que

> entre la imagen proyectada, digital y virtual y la imagen mental de nuestras sensaciones, se fecunda un lenguaje corporal propio. Este lenguaje del movimiento surge de la interacción entre el cuerpo físico y el conjunto de los sistemas interactivos en tiempo real. (Ceriani, 2012, p.139)

Alejandra Ceriani, resulta uno de los referentes artísticos más destacados de la presente investigación, no sólo por ubicarse en el entorno latinoamericano, sino por encontrar en ella un trabajo que se articula fuertemente desde la generación de pensamiento y que, incluso en los últimos meses (confinados por una pandemia de la que ya se ha hablado y se hablará) ha reforzado su actividad desde el estudio de la presencia del cuerpo escénico en las pantallas.

SPEAK, 2007, Alejandra Ceriani y Fabian Kesler

En el prefacio del proyecto SPEAK encontrado en www.speakinteractive.blogspot.com se lee:

"La presencia física y real es cada vez menor, nuestros sentidos cada vez más se acostumbran a percibir virtualidades, ficciones, donde lo virtual es cada vez menos virtual y mas real, es decir que lo virtual, lo indirecto, lo artificial, son los guarismos que terminan configurando nuestra visión y concepción contemporánea del mundo (...) la importancia de la imagen, de la reproducción, en sentido amplio, será cada vez mayor y viviremos inmersos cada vez más en un mundo de impactos audibles y visuales."
Fuente: www.speakinteractive.blogspot.com

Speak propone una nueva mirada y una nueva audición sobre nuestros emisores artificiales por excelencia, iconos de la época: pantalla de video y parlante.... escuchar la imagen, mirar

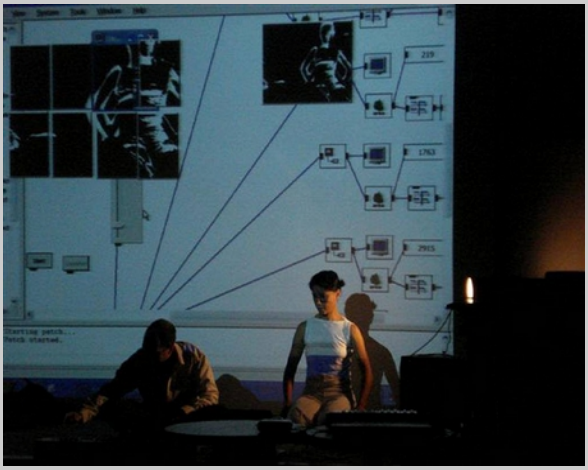
	el sonido....escuchar en lugar de oír y mirar en lugar de ver, involucrarse, poner el cuerpo y los sentidos en una época que no apoya estas prácticas. Fuente: www.speakinteractive.blogspot.com
"Y, este objeto, nos dirá y nos mostrará cosas que siempre estuvieron allí pero seguramente nunca nos detuvimos a apreciar....y lo hará a través de sus distintas contorsiones, sus sonoridades, sus cambios de ritmo, sus regularidades y sus improntas. Todo estaba en aquel lugar y pasaba de largo, todo esta ahora allí para que tengamos una nueva oportunidad...acercándonos quizás de un modo critico, quizás encontrando simbologías y alusiones personales, quizás solo desde el goce estético (...) el juego esta abierto." Fuente: www.speakinteractive.blogspot.com	Laboratorio De Investigación Y Creación Multimedial Interactiva De Alejandra Ceriani, Dante Saez,Fabricio Costa Y Fabian Kesle 

Figura 9. SPEAK, 2007, Alejandra Ceriani y Fabian Kesler. Referente del vínculo de la danza con nuevos medios, partiendo de la capacidad de reducción de la presencia física a partir del trabajo transdisciplinario.

Ceriani es quien anticipa que el *desplazamiento antropocéntrico de performer* y "la priorización de otros sentidos por sobre los habituales son básicos para comprender y proyectar cualquier propuesta de esta índole" (Ceriani, 2012, p.138). Esta afirmación es puesta a prueba en el Segundo Evento de investigación que aparece como Instrumento en el siguiente capítulo y discutida a través de las conclusiones.

Ceriani entonces, logra una interconexión entre los postulados de Martinez Pimentel (2008) y Rosenberg (2006) al afirmar que

> es esencial que esta práctica de creación de movimientos sea colocada en su contexto híbrido y complejo. Se plantea una nueva y paradójica mixtura entre el cuerpo y el cálculo, la improvisación y el algoritmo, al presentar la hipótesis concerniente a la construcción de una nueva matriz perceptiva, de sentido numérico y fisiológico asociada a una corporeidad. (Ceriani, 2012, p.126)

En esta matriz perceptiva es donde estarán puestos los objetivos de la presente investigación, sumándonos a la apuesta de Del Val respecto a que "lo relevante no es la *performance*-espectáculo, sino el laboratorio corporal, la transformación en la percepción, la propiocepción y la consciencia que se produce en el proceso para quien lo experimenta" (Del Val, 2012, p.75), encontrando lo primordial en el proceso de creación, en el 'sujeto-proyecto' planteado por Flusser (2000) y ya no en el cuerpo como tal, entendido este como la carne.

Centrándonos en la matriz perceptiva postulada por Ceriani, se puede seguir más fácilmente que "no podemos trazar una línea divisoria clara entre percepción en un sentido neurológico y cognición, o producción de sentido" (Del Val, 2012, p.67), y de que en cualquier

caso parece ser nuestro cuerpo el punto de partida, un cuerpo del que "no tenemos conciencia (...) si no es a través de nuestros sentidos y de la lectura o interpretación que hacemos de la información captada por ellos" (Cao, 2012, s/p), a lo que debemos sumar que "la idea de que tenemos cinco sentidos que actúan de forma independiente [resulta] una división sensorial anatómica obsoleta" (Del Val, 2012, p.66) hoy en día.

Lo anterior parece importante porque, siguiendo con la suma, la *recorporalización* de Rosemberg es lo que permitirá transitar el siguiente apartado respecto al descentramiento del cuerpo y su volumen, que resultan temas de interés a lo largo de las instrumentos utilizados y de la discusión final.

Del Val insiste en que

> numerosas teorías cognitivas contemporáneas abundan en la idea de que tenemos más de cinco sentidos y de que estos operan de forma relacionada, en un cruce de modalidades perceptuales. No existe, ni es posible tener un consenso sobre cuántos sentidos tenemos ya que esto depende del marco de análisis, del modelo teórico, del tipo de cartografiado anatómico que utilicemos. Lo mismo cabe decir de las infinitas variantes de interrelaciones sensoriales posibles. Podríamos ir más lejos cuestionando la noción de 'sentido' estableciendo más bien modalidades perceptuales en cruce e hibridación permanente que no se refieren a unos sentidos originarios o primordiales. (2012, p.66)

Ceriani, siguiendo las publicaciones del mismo autor de 2006, suma que

> las teorías cognitivas contemporáneas no tienen un consenso sobre cuantos sentidos tenemos, unas hablan de quince, otras de 33, y todas hacen referencia al funcionamiento

> intermodal: el cruce e interrelación permanente entre modalidades perceptivas, una visión que choca con la tradición que clinicaliza la sinestesia calificándola de enfermedad. Todo ello tiene consecuencias trascendentales para la redefinición, no solo de las disciplinas artísticas, sino de todos los modelos, arquitecturas y tecnologías de la comunicación-información-relación, de la anatomía del organismo social. (Ceriani, 2009, p.54)

De los estudios de ambos autores, resulta que

> en el caso de las prácticas artísticas se trata por un lado de cuestionar la anatomía sensorial sobre la que se han construido las diferentes disciplinas, posibilitando disciplinas híbridas, intermedias o totalmente nuevas, con el surgimiento de nuevas formas de percepción y de nuevos conceptos de propiocepción que rebasan la representación [reiterando que] la concepción anatómica de los cinco sentidos es obsoleta. (Del Val en Ceriani, 2009, p.54)

Conscientes ahora de la necesidad de poner en duda la naturaleza de la anatomía sensorial, consideremos algunos conceptos que serán también útiles en el entendimiento del siguiente apartado. Por un lado, vale la pena diferenciar la *sensación* de la *percepción.* La primera puede ser entendida como aquella referida a "experiencias inmediatas básicas, generadas por estímulos aislados simples, [mientras que] la percepción incluye la interpretación de esas sensaciones, dándoles significado y organización" (Matlin y Foley, 1996, p.554). Reiteremos que no nos referimos a los estímulos generados desde el entendimiento de los cinco sentidos, sino a la ampliación que permiten nuestros interoceptores, propioceptores y exteroceptores como

> los encargados de captar la información necesaria para dar cuenta de nuestro cuerpo. De manera tal que bastaría alguna lesión en alguno de los órganos receptores para que

> nuestra sensación, y por ende nuestra percepción del cuerpo, cambie, cambiado así nuestro esquema corporal. (Cao, 2012, s/p)

Si el "esquema corporal [resulta] la representación que el ser humano se forma mentalmente de su cuerpo, a través de una secuencia de percepciones y respuestas vivenciadas en la relación con el otro" (Fuentes-Martínez, 2006, p.2), nos atreveremos a afirmar que la recorporalización podría ser el resultado de un cambio en la representación que formamos de nuestro cuerpo mentalmente, no como producto de ninguna lesión sino por el descentramiento que los nuevos medios generan en nuestros órganos receptores, aquellos encargados de captar la información necesaria para dar cuenta de nuestro cuerpo, volviendo evidente la afirmación de Cao, cuando dice que "pareciera que las personas tuviéramos una relación esquizoide con nuestro propio cuerpo" (Cao, 2012, s/p).

[Descentramiento del] cuerpo y su volumen.

Aunque hablando desde la videodanza, Vargas-Rojas evoca el cuerpo palimpsesto y la recorporalización como posibilitadores para entender nuestra propuesta del *descentramiento* del cuerpo (y que sigue a la hecha por Ceriani en 2012, aunque ampliada en la conclusiones):

> El cuerpo, en sí mismo un sistema complejo de signos y códigos, transmite mucha información y se complejiza al contextualizarlo en el entorno del video, generando nuevas interpretaciones y construcciones de sentido. El video hace que el cuerpo pierda su dimensión de volumen[11] y le permite cosas físicamente imposibles por medio de

[11]La construcción perspectiva plana solo se hace comprensible, en verdad, desde una concepción (particularísima y específicamente contemporánea) del espacio, o si se prefiere, del mundo. (Panofsky, 1985, p.14)

> elementos como la cámara lenta, las distorsiones, las reversas (...) la anulación de las leyes físicas del escenario dan como resultado esta nueva dimensión: el videodanza, donde nos encontramos con un cuerpo en movimiento desfragmentado por la tecnología, transformado en superficie al estar atravesado por ella y las posibilidades que brinda para modificarlo, rehacerlo, re-crearlo gracias a la fusión y correlación entre los lenguajes corporal, visual y sonoro [ahora también espacial] que lo muestra y hacen diferente. (Vargas-Rojas, 2012, p.2)

Reconociendo las grandes aportaciones que los numerosos estudios sobre videodanza ofrecen para esta investigación en particular,

> se hace inevitable la revisión de lo vigente para la aparición de nuevas concepciones que conlleven un desvío del flujo de las prácticas actuales (...) Un universo virtual y digital irrumpe con sus resignificaciones en el devenir del espacio y del tiempo físico. Hay otro espacio y otro tiempo. Otra presencia del cuerpo, por consiguiente, otra gramática del lenguaje de la danza. (Ceriani, 2012, s/p)

Y es justo en esa *otra presencia* que ubicamos el *descentramiento* del cuerpo, uno que tiene que corresponderse con 'otro' tiempo y 'otro' espacio, “ofreciendo la oportunidad de desmantelar la imagen aprendida del cuerpo anatómico del imaginario biológico de lo que cuerpo es según definición científica” (Pastorino, 2009, p.91).

El cuerpo puesto en el centro y el centro del cuerpo establecen relaciones inauditas con dispositivos que lo sacan y modifican justamente de ese espacio, iniciando “una exploración física y psíquica de otra índole” (Ceriani, 2012, p.125). En esta exploración, al interior de estos sistemas, “el cuerpo en movimiento debe aprender a interactuar con imágenes, sonidos, espacios,

textos, videos, luces" (Ceriani, 2012, p.125), convirtiéndose en la posibilidad de 'otro' cuerpo, de aquel que corresponde a ese 'otro' tiempo y 'otro' espacio, en donde "ya no se trata de identificar cuerpo con la fisicalidad individual del protagonista danzarín, lo corporal toma otra dimensión [incluso] un fragmento de cuerpo toma otra presencia y otra realidad corporal" (Pastorino, 2009, p.91).

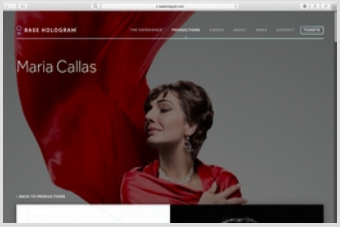
El centro ya no es, por lo menos no necesariamente, la fisicalidad. El centro puesto en la relación cuerpo-movimiento real-virtual "es más [cercano] a un mundo ahora esculpido por las nuevas poéticas tecnológicas, reorganizando, rearticulando, reactivando el concepto y la vivencia del espacio y del tiempo fluido, no objetual" (Ceriani, 2012, p.137). Aquí el disloque de la mirada sobre el cuerpo físico que demandaba Fischer-Lichte para entender la presencia, aunque desde los nuevos medios que ella descarta.

Para interconectar lo expuesto hasta aquí, resulta útil la noción del desplazamiento del centro que Ceriani propone "a partir de 'la imagen de cuerpo virtual y digitalizado'. Esta imagen y sus cualidades están dadas por el tipo de interfaz y detección escogido" (Ceriani, 2012, p.138), resultando (y provocando simultáneamente) el descentramiento planteado.

***Maria Callas Hologram*. 2018**

Consultar en: https://basehologram.com/productions/maria-callas

Fuente: https://www.uppers.es/cultura-y-entretenimiento/musica/maria-callas-holograma-concierto_18_2909295027.html



El retorno de María Callas "ha sido posible gracias a la tecnología de la empresa *Base Hologram,* co-productora del show, que hace 'subir al escenario' de nuevo a la artista griega, que iluminó con su voz algunos de los escenarios más míticos del planeta, como el Royal Opera House de Londres, el Metropolitan de Nueva York, la Ópera de París o la Ópera de Viena."

"Callas, que decía 'habito en las canciones que canto', fue una de las voces más reconocidas del S.XX. Recuperarla para poder seguir escuchándola en la eternidad es un regalo para los oídos y la vista que, delante de este espectáculo visual, muchas veces no discierne la frontera entre estar delante de una artista renacida o ante un fantasma"

"Un juego de luces trabajado y ensayado que hace, por ejemplo, engañar al público con la sensación de que el director de orquesta, que dirige también los aplausos del público, le da una rosa roja a la diva en los compases finales del espectáculo. Un truco para despedir una actuación que 'engaña' a nuestro cerebro durante hora y media y nos hace disfrutar de la maravillosa voz de la artista griega."

"Hablamos, en definitiva, de la eliminación o virtualización del actor, no solo en entornos virtuales y sintéticos como los videojuegos... sino también en entornos reales. El holograma es incorpóreo y plenamente virtual, aunque simula una presencialidad en el mundo" (Escandell, 2015, p.60)

Figura 10. El holograma de Maria Callas Holograma, desarrollado en 2018 por la empresa Base Hologram, referente de la virtualización de la presencia y del desplazamiento perceptual que permite.

2.3 Dispositivos [escénicos] [productores] de presencia (Achituv y Lozano-Hemmer como pauta)

we cannot separate the machine frome the performer. They form a single performative unit. There is always a body there. We should then be considering two related questions; to what extent do we make the machine perform and to what extent does the machine perform us?[12] *(Fletcher, 2015, p.39)*

A lo largo de toda esta primera parte, se han mencionado los dispositivos desde distintas connotaciones y aplicaciones. En este apartado se propone un recorrido que aspira a servir como guía y pauta, no solo para entenderlos como vehículo del descentramiento del cuerpo y todo lo que le sucede sino, para un acercamiento posterior al siguiente capítulo, en donde se convierten en los instrumentos de investigación.

Para Foucault, desde 1980, un dispositivo resulta un conjunto completamente heterogéneo de 'cosas', que transitan desde las formas arquitectónicas, por las leyes, la filosofía, hasta declaraciones científicas, 'lo dicho tanto como lo no dicho'. Frente a semejante ambigüedad y/o amplitud, Deleuze, en 1992, plantea al dispositivo como un 'aparato', uno compuesto por

> líneas de visibilidad y enunciación, líneas de fuerza, líneas de subjetivaciones, líneas de división, rotura, fractura, todas las cuales entrecruzan y se mezclan, algunas líneas

[12]No podemos separar la máquina del artista. Forman una sola unidad performativa. Siempre hay un cuerpo allí. Entonces deberíamos considerar dos preguntas relacionadas: ¿Qué tanto manejamos la máquina para que funcione y en qué medida la máquina nos maneja? (Traducción propia).

> reproduciendo o dando lugar a otras, mediante variaciones o incluso cambios en la forma en que se agrupan. (Deleuze, 1992, p.162)

Fletcher, desde la *Literatura digital performativa* (2015), equipara las artes escénicas con un dispositivo, pensando en su polifonía sígnica, en donde "el texto digital es producido y se despliega, [comprendiendo] *hardware, software*, lenguaje de programación, sistemas operativos e interfaz, entre otros (...) una compleja unión de elementos de distinta naturaleza" (en Grande, 2015, p.15).

La importancia que toma la literatura digital en este marco tiene que ver con la proximidad que, según Fletcher, guarda con las artes performativas y, al mismo tiempo, por resultar un objeto de los nuevos medios que permite ver su construcción (en su misma imposibilidad de verla por definición). Un dispositivo de literatura digital se puede definir entonces como

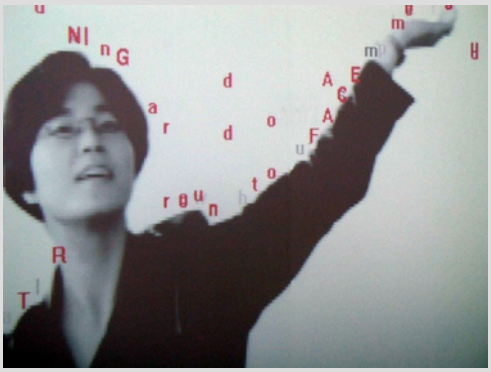
> un conjunto completamente heterogéneo de hardware, software (códigos, lenguajes de programación y sistemas operativos), la interfaz y los modos de interacción, el lenguaje literario en sí, el / los desempeño(s) del texto, el sitio en el que se lleva a cabo el desempeño y el impacto socioeconómico de todos estos elementos anteriores. (Fletcher, 2015, p.20)

***Text Rain*, 2010, Romy Achituv y Camille Utterback**	
	Text Rain es una instalación interactiva en la que los participantes usan el instrumento familiar de sus cuerpos para hacer lo que parece mágico: levantar y jugar con letras que caen que realmente no existen.
En la instalación de Text Rain, los participantes se paran o se mueven frente a una gran pantalla de proyección. En la pantalla ven una proyección de video reflejada de sí mismos en blanco y negro, combinada con una animación en color de letras que caen.	

Al igual que la lluvia o la nieve, las letras parecen aterrizar en las cabezas y brazos de los participantes. Las cartas responden a los movimientos de los participantes y se pueden atrapar, levantar y luego dejar caer nuevamente.

El texto que cae "aterrizará" en cualquier cosa más oscura que un cierto umbral, y "caerá" cuando se elimine ese obstáculo. Si un participante acumula suficientes letras a lo largo de sus brazos extendidos, o a lo largo de la silueta de cualquier objeto oscuro, a veces puede captar una palabra completa, o incluso una frase.

Las letras que caen no son aleatorias, sino que forman líneas de un poema sobre cuerpos y lenguaje. "Leer" las frases en la instalación de Text Rain se convierte en un esfuerzo tanto físico como cerebral.



Fuente: http://camilleutterback.com/projects/text-rain/

Figura 11. Text Rain, 2010, Romy Achituv y Camille Utterback. Referente de dispositivo artístico desde la literatura digital interactiva.

Entonces, un dispositivo considera el “material espacial, lingüístico, performativo, textual, cultural, social, cada uno de los cuales es interdependiente y disperso” (Fletcher, 2015, p.20), resultando ejemplo perfecto de la modularidad de los objetos de los nuevos medios. Si “todos [sus] elementos se almacenan o ubican en diferentes lugares y en diferentes formas hasta que el usuario/intérprete los encuentre” (p.20), tenemos también la interactividad como eje, considerando que “en cualquier otro momento, el trabajo simplemente no existe. O más bien, existe en una forma tan 'dispersa' que sería imposible saber si los elementos individuales son parte de la obra o no” (Fletcher, 2015, p.20).

Podría resultar que, lo que interesa más a esta investigación es la aparente necesidad de un agente 'corporal' activador del 'aparato'. Fletcher reconoce la existencia de

> tensión entre las diferentes actuaciones que tienen lugar dentro del dispositivo; por ejemplo, entre los deseos del artista humano y la lógica del software. Esto crea una estética de la frustración. Siempre vale la pena preguntar, ¿quién o qué controla el rendimiento y dónde se encuentra ese control? (Fletcher, 2015, p.39)

Dicha tensión, evidencia la necesidad de buscar o crear una interfaz que posibilite “la fusión entre usuario y dispositivo de forma fluida” (Wilke, 2015, p.24), o incluso la suma de estas para generar la propia como en el caso de esta investigación. Esto tiene que ver con que la interfaz resulte “el intermedio en la interacción humano-máquina, [resultando] el conjunto de reglas y convenciones que ordenan la manera de relacionarse [y de] revelar su funcionamiento” (Kozak en Wilke, 2015, p.24).

Pensemos por un lado que el artista humano del que habla Fletcher, que se convierte en interfaz según Wilke o Ceriani, puede o no estar presente físicamente, que el mismo dispositivo podría permitir -o incluso obligar- a la telepresencia o incluso a la ausencia, una vez ya activado el dispositivo. En cualquiera de los casos se trata de la generación de un espacio determinado que contribuye a la cultura AudioVisualEspacial y amplía nuestro presente, convirtiéndose entonces en interfaz, en "un lugar de intercambio, un marco, un espacio liminal donde el exterior y el interior crearon [un] cyborg performativo" (Fletcher, 2015, p.29). En este sentido, tendría que ser la estética de la frustración la que se ponga en relación con lo afirmado por Manovich respecto a que las carencias a nivel de *hardware* y *software*, siempre que son salvadas en un sitio, regresarán en otro.

Se puede llevar más lejos la idea de dispositivo si asumimos la propuesta de Pastorino del "cuerpo como artefacto que abre otros horizontes de sentidos para habitar el mundo de la vida" (Pastorino, 2009, p.87). Con esta propuesta, la autora "promueve a habitar otros mundos, nos dispara otras maneras de sentir, actuar y pensar los mundos posibles a realizar o a performar" (p.87), justo la apuesta de la presente investigación, por lo que resulta fácil sumarse "a la expectativa de poder despejar tanto las ausencias como las presencias en nuestra vida cotidiana, que nos presenta cada definición histórico-cultural de la producción de cuerpos y que inaugura y funda la producción artística en la actualidad" (Pastorino, 2009, p.87).

Del Val se propone indagar aún más al asumir ese *cuerpo artefacto*, desde la idea de dispositivo y no desde una óptica maquinista del mismo, resultando en continua relación con medios que también resultan dispositivos, partiendo del *cuerpo relacional* para llegar al *metacuerpo*:

> En el cuerpo relacional no podemos establecer las divisiones necesarias que sostienen la noción de información, ni los límites entre el cuerpo y la máquina, ni el dualismo cuerpo-mente. Las tecnologías que nos reapropiamos no son ya interfaces que median entre el rostro del sujeto abstracto y la máquina, sino que forman parte de los procesos relacionales difusos del *metacuerpo*, donde no hay condiciones de exterioridad sino de inmanencia relacional. (Del Val, 2012, p.73)

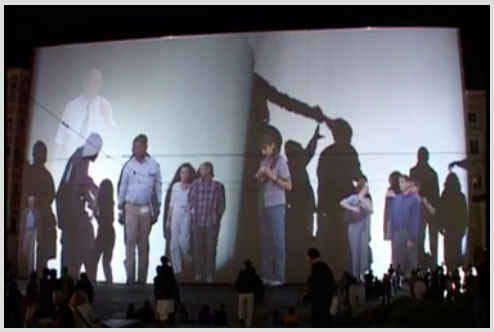
Hasta aquí, el *cuerpo artefacto*, el *cuerpo relacional* y el *metacuerpo*, resultarían, si no sinónimos, sí escalas del cuerpo puesto en la práctica de esta investigación. Es el *intracuerpo*, propuesto también por De Val, sobre el que se reflexiona en las conclusiones de este trabajo, entendiéndolo por el momento como un salto desde las interfaces, hasta aquellos "nodos mediadores dentro del metacuerpo o cuerpo relacional (...) elementos que no son externos entre sí" (Del Val, 2012, p.73). Si hablamos de dispositivos capaces de producir presencia, surge la posibilidad de que sean estos cuerpos (o no) los que estén presentes.

Ahora bien, por naturaleza y como nos dejó ver el breve recorrido por la literatura digital performativa, "la performance como zona transdisciplinar (...) siempre ha funcionado más allá de las fronteras de los géneros legitimando auténticos ejercicios de desestabilización conceptual que perturban nuestra percepción habitual de la realidad" (Grande, 2015, p.14) pero, creemos también importante voltear hacia aquella percepción habitual de la realidad que quizá ya no resulta así: la manera de percibirnos (y al otro) presentes, en particular si, como afirman Kozak (2011), "el contacto instantáneo a distancia -la comunicación 'descorporizada'- creó la costumbre cultural de entender representaciones electrónicas como presentes" (en Wilke, 2015, p.17).

Body Movies, 2001, Rafael Lozano-Hemmer

Transforma el espacio público con proyecciones interactivas que miden entre 400 y 1.800 metros cuadrados. Miles de retratos fotográficos, previamente tomados en las calles de la ciudad anfitriona, se muestran usando proyectores controlados robóticamente.

Fuente: http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php



Los retratos solo aparecen dentro de las sombras proyectadas del los transeúntes, cuyas siluetas pueden medir entre dos y veinticinco metros, dependiendo de qué tan cerca o lejos estén de las poderosas fuentes de luz ubicadas en el suelo. Un sistema de seguimiento de

video vigilancia dispara nuevos retratos cuando se han revelado todos los existentes, invitando al público a ocupar nuevas narrativas de representación.

"el dualismo cuerpo físico, cuerpo virtual, proyectado, es parte constitutiva de estas propuestas de interacción en tiempo real... esta dualidad (...) forma parte de la ejecución, de la puesta en diálogo con/entre el dispositivo, la interfase, el software y un cuerpo/s en movimiento. La conformidad de la idea de un sujeto-proyecto en un cuerpo-proyecto, contempla en esta instancia (...) la generación de un cuerpo crítico en expansión" (Ceriani, 2009, pp.54-55)

Figura 12. Body Movies, 2001, Rafael Lozano-Hemmer. Referente de proyección interactiva y el uso de la profundidad espacial como agente de exploración.

Siguiendo a Wilke, aunque los nuevos "medios ocupan el lugar opuesto de la comunicación cara a cara [estos son capaces de] producir presencia a través de la ausencia (de los cuerpo en el espacio físico)[13]" (2015, p.16) y es que "la acción de los dispositivos tecnológicos sobre el sujeto que se presta a tal experiencia (...) deriva en un conocimiento más general de algunos aspectos de lo que podrá ser un nuevo espacio social: el espacio electrónico" (Ceriani, 2012, p.136) y dicho "espacio electrónico conforma un nuevo orden fenoménico para la inter-expresión entre los sujetos, así como para la percepción y la acción de los sujetos sobre los objetos" (Echeverría, 2003, p.15) e incluso de los sujetos sobre los sujetos.

[13] El paréntesis es del autor.

2.3.1 De lo ausente a lo presente y vice versa (Jobin, Obermaier y Landi como pauta).

Omnipresencia de ese Dios de antaño, que ya sin cuerpo, compite a diario con miles de personas que abandonan su corporalidad, o en todo caso, la expanden, en un nuevo y más amplio concepto de Cuerpo y Espacio.

(Cao, 2012)

Antes de comenzar con este último apartado, queremos reconocer los múltiples estudios en torno al tema que, precediendo a este, nos permiten enmarcan de manera más pertinente nuestra búsqueda e indagación. Es en esta 'producción' (desde la concepción de Gumbrecht) de reconocimiento que nos permitimos sumarnos a algunas (o muchas) de las preguntas que han motivado tales trabajos, exponiendo algunas de las preguntas que José Monleón (2010) realiza, adhiriéndonos a sus inquietudes, aunque trabajadas posteriormente desde nuestros instrumentos:

> ¿Qué ocurre cuando asistimos a la retransmisión de un espectáculo 'en vivo', del cual no hay soporte previo alguno, percibido por el telespectador simultáneamente a su realización? ¿Invalida la mediación tecnológica del rito de lo fugaz? ¿Qué hubieran pensado los griegos, habituados a las representaciones con luz diurna, de nuestra luminotécnia y de nuestros rayos láser? ¿Lo habrían considerado una tecnificación contraria a la naturaleza de las representaciones dramáticas? ¿Qué pensarán de la retransmisión del arte 'en vivo' las nuevas generaciones, las de Internet y la mirada global

> a través de la comunicación interpersonal favorecida por los avances tecnológicos? (Monleón, 2010, p.17)

Y aunque podría parecer que el tema ya esta agotado al encontrar tanto y tan reciente material, resulta en realidad que éste es el que valida su profundización en aras de la vigencia, reiterando que en una sociedad regida por la novedad, son las opciones más recientes por las que se inclina el mundo del arte (Manovich, 2005) y considerando también a autores que, desde un territorio más determinista, proponen que los nuevos medios solo son meramente efectistas y que su impacto en la percepción no deja de ser superficial, contrario de la afección compleja que se propone a través de todo el capítulo dedicado a los nuevos medios de pantalla dinámica en tiempo real.

Borrás (2015) se pregunta: ¿en ausencia de actores, de texto y de público, dónde queda el teatro tal como lo conocimos? Y el mismo cuestionamiento aplicaría para la danza. Sin embargo, la misma autora afirma que los "artistas que se han adentrado en la frontera digital la cruzan para reflexionar, una y otra vez, sobre las relaciones entre el espacio virtual y la realidad material" (Borràs, 2015, p.77), consciente de que "el teatro de la cibercultura nos confronta con la radicalidad de la dualidad y -para algunos- dicotomía: realidad -vs- virtualidad" (Borrás, 2015, p.77)

Gilles Jobin
Página oficial: http://www.gillesjobin.com

Desde 2019, la Compañía Gilles Jobin ha centrado su trabajo de estudio en la captura de movimiento, la investigación y la producción de contenido digital desde el punto de vista de las artes escénicas. La compañía, que consta de un sólido grupo de artistas digitales y bailarines con experiencia en el arte de captura de movimiento, implementó un sistema de producción innovador y creó una plantilla para una compañía de danza digital contemporánea.

Con el mismo equipo creativo y los mismos bailarines, la compañía produjo sucesivamente la pieza de baile de realidad virtual inmersiva *VR_I* (2017), la de realidad aumentada *Magic Window* (2019) y *Dance Trail* (2020).

***Magic Window,* 2019, Gilles Jobin**

Magic Window es una pieza de danza de realidad aumentada creada por el coreógrafo Gilles Jobin para el espacio Aula des Cèdres durante su renovación. Para ver esta intervención artística intangible, solo se debe visitar la sala y descargar una aplicación gratuita en su teléfono inteligente IOS o iPad compatible para realidad virtual (en la página de la compañía se encuentra el tutorial para la instalación). Al escanear los marcadores colocados en los espacios exteriores e interiores del Aula, se verán bailarines virtuales mezclados con la realidad de la arquitectura en su pantalla.

Se puede consultar en: http://magicwindow.space

Figura 13. Magic Window, 2019, Gilles Jobin. Referente del uso de Realidad Aumentada en su vínculo con la danza y el cuerpo, a partir de hacer presentes cuerpos, tiempos y espacios diferenciados a los del espectador-usuario.

Sánchez-Mesa reconoce también que (aunque desde el teatro y confiando en el evidente y fácil traslape de una disciplina a otra, en donde lo que importa realmente es la escena),

> en el territorio específico de las conexiones entre teatro y cibercultura sigue abierto un debate fascinante sobre los posibles cambios en estos nuevos entornos comunicativos y tecnológicos experimentados por el cuerpo así como sobre los nuevos modelos y funciones del espectáculo teatral o la performance en el seno de unas sociedades caracterizadas por una complejidad conflictiva y de un campo cultural donde la hibridez y la intermedialidad se hacen más patentes con el concurso de la tecnologías multimedia y las nuevas formas de creación y recepción transmediales. (Sánchez-Mesa, 2015, p.96)

Y se puede retroceder aún más en alternativas a las posiciones fundamentalistas de la presencia física, encontrando en la aportada por Philipp Auslander, en 1999, el argumento contra la reducción binaria entre lo vivo y lo mediatizado. Wilke, al explicar la perspectiva semiótica de Auslander, expone que

> la apariencia directa de un objeto le resulta imposible, debido a que el fenómeno teatral siempre ocurre como un proceso marcado por signos a través de representaciones. Según [Auslander], performance no existe sin una representación semiótica, como lo real no solo existe en forma física en el ahora sino también el espacio virtual (...) Vivo y mediatizado co-existen en una relación de dependencia hasta el punto en que el concepto de lo inmediato se ha vuelto obsoleto. (Wilke, 2015, pp.16)

Es el mismo Wilke quien, estudiando la propuesta de Steve Dixon de 2007, afirma que

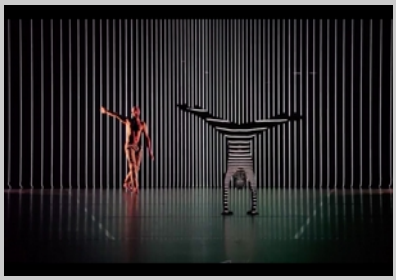
> la performance en vivo se ha vuelto cada vez mas mediatizada, hacia la pérdida de presencia y singularidad humana en el aquí y ahora de la experiencia teatral, hasta el

> punto en que no se puede dibujar una línea divisoria clara entre las formas vivas y las mediatizadas. (Dixon en Wilke, 2015, p.17)

La misma *Estética de lo Performativo* de Fischer-Lichter (2011), plantea la co-presencia física como indispensable para que la relación escénica suceda, haciendo descansar en ella toda posibilidad de existencia del bucle de retroalimentación autopoiético e intercambio de roles. Debe tenerse en cuenta, en este texto en particular, que los medios a los que se refiere, si bien ya incluyen al ordenador, vinculan la interactividad con procesos como los del programa de televisión de el *Gran Hermano*, permitiéndonos, si no poner en duda su pertinencia en relación a lo que aquí se entiende por nuevos medios, si asumir una oportunidad de actualización en torno a las capacidades, e incluso demandas, que las pantallas dinámicas en tiempo real, planteadas en el capítulo anterior, tienen frente a un espectador / usuario, así como la incursión de/en el ciberespacio y su carga performativa.

Consideremos también, haciendo una lectura deconstructiva de dicha estética, que si su objeto de estudio es el arte del rebasamiento las fronteras establecidas y asumidas como inamovibles o insuperables (Fischer_Lichte, 2011, p.404), deberá estar abierta a que los nuevos medios descoloquen la frontera de la copresencia, siendo la física solo el umbral "que no separa dos ámbitos, sino que los vincula. [Permitiendo que] en lugar de oposiciones infranqueables [surjan] diferencias graduales" (p.405), asumiendo en la presente investigación los múltiples peligros y riesgos que, como la misma autora advierte, conlleva traspasar un umbral (p.405).

Klaus Obermaier



Durante más de dos décadas, el artista de medios, director, coreógrafo y compositor Klaus Obermaier ha creado un trabajo innovador en el área de las artes escénicas, la música, el teatro y los nuevos medios.

Sus actuaciones y obras de arte entre medios se muestran en festivales y teatros de toda Europa, Asia, América del Norte y del Sur y Australia.

Klaus ha trabajado con bailarines del Nederlands Dans Theatre, Chris Haring, Robert Tannion (DV8), Desireé Kongerød (SOAP Dance Theatre Frankfurt) y compuesto para conjuntos como Kronos Quartet, German Chamber Philharmonics, Art Ensemble of Chicago, Balanescu Quartet, entre otros.
Fuente: https://iaac.net/dt-team/klaus-obermaier/

Figura 14. Obras del coreógrafo Klaus obermaier. De arriba hacia abajo: *Vivisector* (2002), *Apparition* (2004), *the concept of... (here and now)* (2010). Referentes y ejemplo de obras en vivo altamente mediatizadas.

Insistiremos una vez más, en que no se trata de anular el cuerpo físico y/o fenomenológico, ni del performer ni del espectador/usuario, se trata de que estos puedan ser puestos en relación y/o tensión con medios tecnológicos y simultáneamente -o no- en copresencia digital, logrando obras de gran impacto. En este sentido, obras del coreógrafo Klaus Obermaier resultan un referente importante para esta tesis, principalmente desde su propuesta estética y la amplia difusión que ha tenido su trabajo en Latinoamérica.

Poniéndolo en diálogo, y girando para esto la atención a la producción de pensamiento desde Latinoamérica, en autores como Santiago Cao encontramos más cuestionamientos y algunas respuestas desde su práctica artística:

> ¿Y qué sucede cuando en la Performance, el cuerpo que es soporte de obra se encuentra mediado y distanciado de los demás cuerpos, tornándose Cuerpo y prescindiendo de su materialidad? ¿Qué sucede con el cuerpo cuando la tecnología posibilita el paso de la presencia a la Telepresencia? (...) Lo corporal es desplazado por lo virtual. Un muro invisible nos separa (...) Y que en tanto Cuerpo, puede virtualizarse, recorrer grandes distancias sin moverse del lugar y -paradójicamente- perder su corporalidad sin perder su presencia. (Cao, 2012, s/p)

Y con todas estas pautas se vuelve a presentar como más que plausible que, como se menciona párrafos arriba, lo presente -hoy en día, en nuestro presente amplio, en la cultura AudioVisualEspacial de la pantalla dinámica en tiempo real- se expanda al universo de las representaciones electrónicas, costumbre cultural derivada de la comunicación descorporizada generada a partir del contacto instantáneo a distancia.

Cao logra poner todo lo anterior en relación cuando afirma que,

> en la Performance, el artista en tanto sujeto se convierte en objeto, y su cuerpo (...) en un mapa desplegable que lo trascenderá, *'tocando'*[14] a las personas que lo observan e integrándolos a la acción. Este cuerpo individual se vuelve Cuerpo, es decir, trasciende los límites de la propia historia abarcando la historia personal de cada uno de los presentes tornándose por ende en un Cuerpo Colectivo (...) implicará la suma de los órganos, más la suma de todas las experiencias producto del contacto con los otros Cuerpos. Será ante todo, *relación.* (Cao, 2012, s/p)

El tacto aparece como determinante para la presencia, pero este también podría estar mutando respecto de la percepción que tenemos de este, entendido ya no desde los cinco sentidos tradicionales que, según se explicó, resultan de una teoría obsoleta, sino considerando que, como explica Pérez Buchelli, a parte de la simultaneidad, el intercambio o la interactividad, que las revoluciones tecnológicas permiten (y a través de esto), también posibilita "el *contacto* mediado -pero *contacto al fin*- entre personas geográficamente distantes, en una ubicuidad del aquí y ahora" (Pérez Buchelli, 2012, p.39), llegando con esto a la conclusión de que "estas situaciones y sus consecuencias han llevado a diferentes y novedosas formas de concebir y experimentar el propio cuerpo" (Pérez Buchelli, 2012, pp.40).

[14]Las comillas son del autor, las cursivas nuestras.

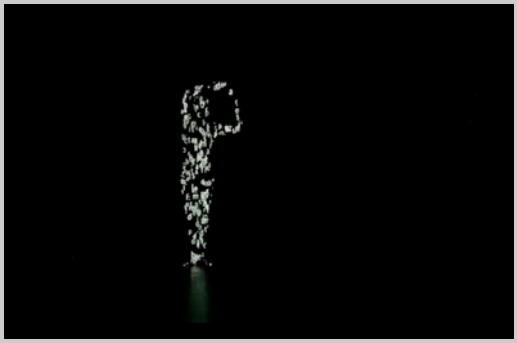
***Vivisector*, 2002, Klaus Obermaier**	***Apparition*, 2004, Klaus Obermaier**
Todas las proyecciones son sobre artistas reales en el escenario. No hay proyección de pantalla o procesamiento posterior involucrado. http://www.exile.at/vivisector/   https://www.youtube.com/watch?time_continue=11&v=VtYYmval8M&feature=emb_logo	 En ***Apparition***, "explora las nuevas posibilidades del movimiento y el espacio en el medio electrónico a partir de esa integración entre lo visual simulado y lo presencial representado" (Tortosa, 2015, p.53) https://www.youtube.com/watch?v=EjzzgoJRlag&feature=emb_logo 

Figura 15. Imágenes de las obras *Vivisector*, 2002 (izquierda) y *Apparition*, 2004 (derecha), ambas de Klaus Obermaier. Referentes del uso espacio escénico tradicional en su cercanía con una pantalla tridimensional. Se ahonda en este tema en las conclusiones.

***the concept of... (here and now)*, 2010, Klaus Obermaier**

"El performance no ocurre en el tiempo, crea su propio tiempo; no sucede en el espacio, crea su propio espacio" (Daniel Charles).

https://www.youtube.com/watchtime_continue=46&v=afbQQM6RTe8&feature=emb_logo

La transmisión del tiempo del cuerpo al tiempo de la computadora y su retransferencia al espacio físico como componentes visuales y acústicos del entorno digital, así como la superposición de diferentes estructuras y tiempos variables, todo esto revela la tensión entre la realidad y la representación, entre actuación en vivo y su representación y transformación digital. Y dado que todo el contenido

es creado en tiempo real por los artistas, nos muestra la fascinación, pero también las limitaciones de nuestra existencia en lo inevitable aquí y ahora. Fuente: https://iaac.net/dt-team/klaus-obermaier/	  https://vimeo.com/61043035

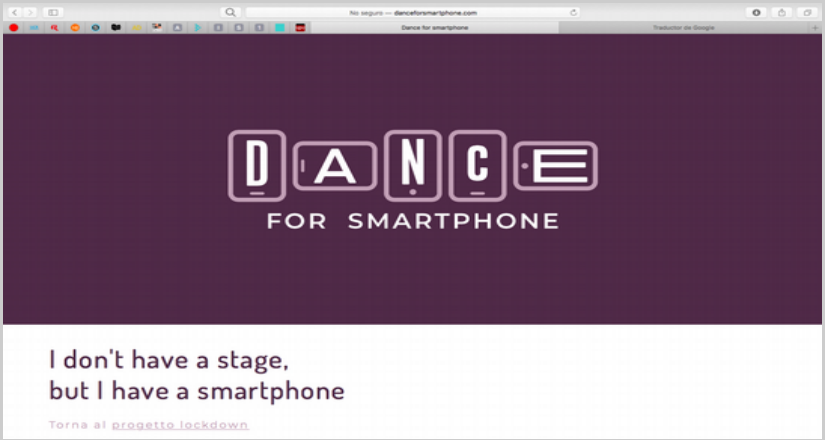
Figura 16. Klaus Obermaier, resulta uno de los referentes más importantes de esta investigación con diferentes obras como *Vivisector* (2002), *Apparition* (2004) por la exploración que realiza en escena vinculando la proyección, el mapping, etc. Pero es principalmente *the concept of... (here and now)* de 2010, la obra que resulta una influencia importante al hacer uso del circuito cerrado, la manipulación de video en tiempo real, la relación entre tamaños, espacios y dimensiones.

Consideremos que, como dice Ceriani, si bien "el espacio escénico ha multiplicado sus formatos (…), desde sus inicios lo escénico ha sido un lugar para representación de ficciones" (Ceriani, 2012, p.132). Sin embargo, al hablar de tendencias que involucran nuevos medios, se debe considerar que "tienen un impacto enorme en nuestra percepción de lo real, lo vivo y lo presente" (Wilke, 2015, p.3), por lo que, como en entornos de realidad aumentada, "la presencia

en este contexto depende del compromiso del público, que es capaz de percibir un cuerpo tan presente como el de una imagen en pantalla" (Dixon en Wilke, 2015, p.17), aunque la apuesta es hacia que este compromiso resulta cada vez más inconsciente.

Ya no se finge la presencia, ya se percibe como tal, o por lo menos esa es la propuesta, en donde "el cuerpo pasa a ser la materia estética de la obra estando presente en forma virtual" (Vargas-Rojas, 2012, p.6), entendiendo a partir de aquí "al cuerpo no como materia inalterable, sino como campo de fuerzas relacionales" (Ceriani, 2009, p.54).

***Dance for smartphone (I don't have a stage, but I have a smartphone*), 2013 / 2020, Margherita Landi**



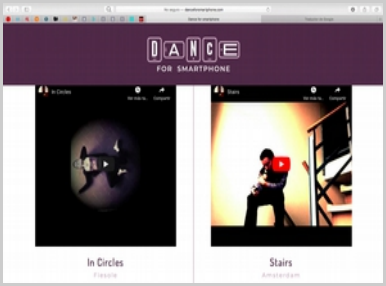
http://danceforsmartphone.com

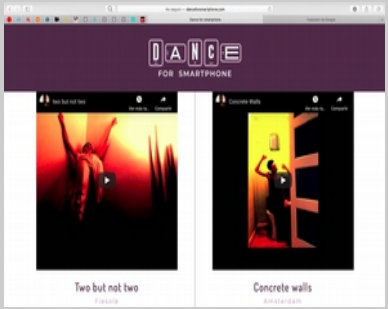
Figura 17. Portada del proyecto de Margherita Landi. Pionero en la creación de danza para dispositivo móvil que, aunque cercano a la videodanza, resulta un referente en términos de exploración del tiempo presente.

Hay que reconocer nuevamente que mucho de este trabajo se vuelve posible gracias a estudios específicos sobre videodanza, desde donde comienza a volverse visible otra concepción de cuerpo, quizá hasta el momento el más importante vínculo entre danza y tecnología, entre cuerpo y soporte tecnológico, mostrándolo en el espacio virtual delimitado por la pantalla. Desde este campo, es que Vargas-Rojas visibiliza "nuevas posibilidades para el cuerpo, nuevos escenarios y espacios (...) gracias a las herramientas y posibilidades de la tecnología digital, múltiples dimensiones y formas de interacción con los espectadores a partir de un eje: el videodanza." (Vargas-Rojas, 2012, p.7)

A partir del propuesto por Vargas-Rojas, comienzan a aparecer otros ejes que permiten que "los conceptos que manejábamos se transformen (...) el *espectador* pasa a ser un telespectador, la *presencia* se convierte en telepresencia, la *inmediatez* en tiempo real y la *actuación* mutua en un producto que José Luis Brea definió como *postmedial*" (López, 2013, p.33). Recordemos que "todo aquello que acontece en digital tiene lugar en el espacio de una pantalla (…) que es telón, tramoya y escenario simultáneamente. Las dinámicas de aparición y desaparición, los procesos (...) de lo que ocurre en las pantallas resultan inevitables" (Borrás, 2015, p.70-71).

***Dance for smartphone (I don't have a stage, but I have a smartphone*), 2013, Margherita Landi**





El proyecto en 2013, inspirado en la idea de estar dispuesta para atrapar la 'belleza' que Landi encuentra en un taller con Julyen Hamilton. Viviendo en Amsterdam, trabaja justo con aquello que atrapa su inspiración, como una tenue luz en la ventana de la cocina y capturándola con la cámara que tenía más a la mano: la de su teléfono móvil, entendiendo que se trataba de ese rayo de luz específico, irrepetible, que no regresaría nunca para ser capturada de la misma manera.

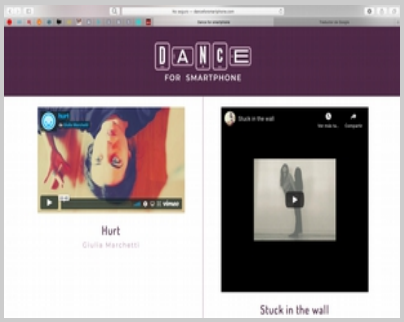
Resultó un entrenamiento que le permitía ser más receptiva a esos acontecimientos estéticos.

La cumbre del proyecto fue precisamente un momento de gran crisis en mi propia casa, desafortunamdamente por un problema técnico se colapso el techo, solo 10 días antes de mi boda. En ese momento, mi cerebro, en lugar de llorar y desesperarse me dijo: toma el celular y baila!!! He visto mi cuerpo y cómo puede reaccionar a este trauma. Para mi el video no es bello en si mismo sino el estado en que yo estaba cuando lo filmé, es hermoso. (Margherita Landi, 2020)

https://youtu.be/xbkNKw3fUd0

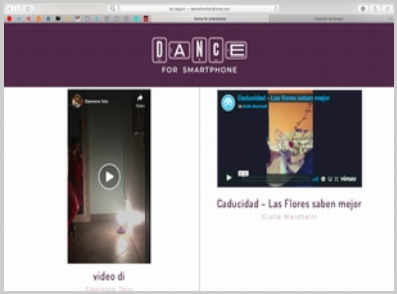
Figura 18.Dance for smartphone (I don't have a stage, but I have a smartphone), 2013 / 2020, Margherita Landi. Referente de indagación de la fugacidad del tiempo y el cuerpo digitalizado, introduciendo el dispositivo móvil como escenario de la Sociedad de la pantalla y con esto la verticalidad del encuadre que permiten las redes sociales.

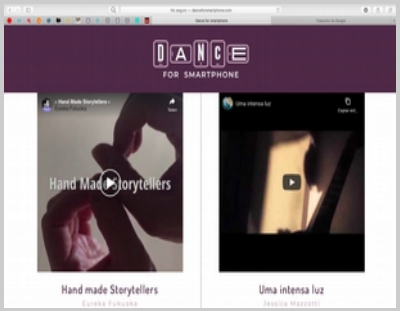
***Dance for smartphone (I don't have a stage, but I have a smartphone*), 2020, Margherita Landi**



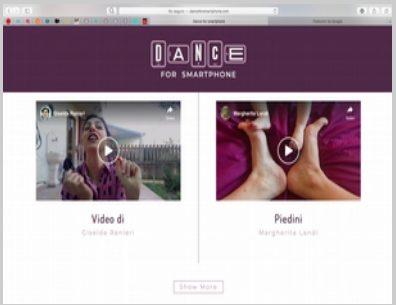
El proyecto fue abierto en ese año pensando que funcionara como una forma de entrenamiento a partir de 4 sencillos pasos (reglas) que aparecen en la página:

http://danceforsmartphone.com :





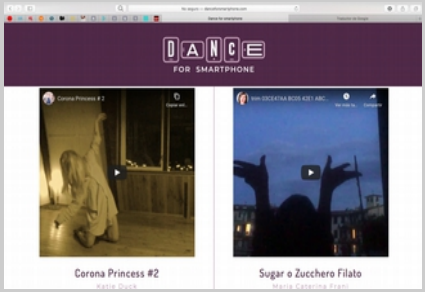
1. ¡Mira alrededor de tu casa, observa cada luz, cada sombra, cada ruido, cada rincón e improvisa!
2. No te detengas en el primer video, el resultado se percibe a largo plazo.
3. No te juzgues a ti mismo, ¡a veces los videos que parecen menos interesantes cuentan una

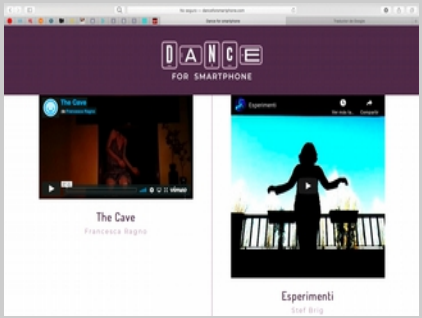


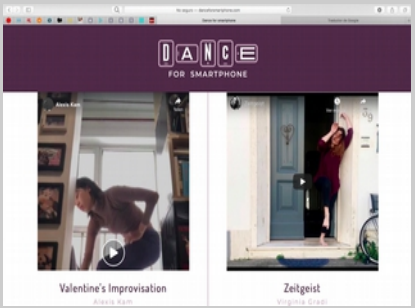
historia importante de todos modos!

4. Comparta los videos con el hashtag #danceforsmartphone en la descripción.

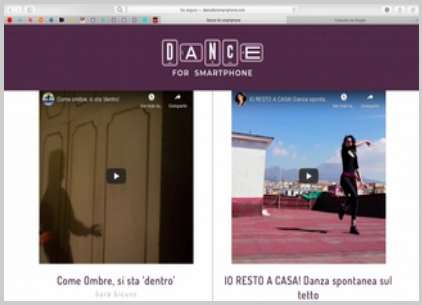
"En este nuevo momento de crisis que estamos viviendo con el covid-19 que nos obliga a estar en casa, se me ocurrió compartir este proyecto con ustedes, como una oportunidad de compartir nuestra investigación pero también como entrenamiento para la búsqueda de la belleza, primero en nuestra casa y después, cuando estemos listos para salir, ahí donde vayamos (...) Estoy interesada en transformar este momento de cuarentena en un tipo de documentación del







trabajo artístico de todos, construyendo un archivo sobre como vivimos este periodo y archivando la belleza y no la paranoia." (Margherita Landi, 2020)



https://youtu.be/xbkNKw3fUd0

Desde el interés de esta investigación, no se trata solamente de un archivo del trabajo de diferentes artistas, se trata de un referente capaz de contener muchas de las tensiones planteadas. Sin duda se trata del cuerpo digitalizado, convertido en un módulo al ser puesto en la página de lo alberga. El acceso a él conserva características de variabilidad, de interacción y de programabilidad. Pero lo más importante quizá radica el tiempo que logra capturar, que correspondiendo al tiempo 'pasado' que corresponde al video como soporte, lo convierte en efímero y fugaz, desde su concepción, acercándose al que asociamos como característico de la danza.

Figura 19. Ampliación del proyecto de Landi a partir del estado de confinamiento que se produce a partir de la pandemia provocada por el virus COV-Sars-II en 2020, resultando referente de la oleada de exploraciones realizadas por incontables artistas escénicos en diferentes plataformas. Este fenómeno se aborda con mayor profundidad en el Interludio a las conclusiones.

Segunda Parte

CONSTRUYENDO ESCENARIOS

Nuestro[S] Sucesos[S]

3. Implementación de una PROPUESTA DE DISPOSITIVO ESCÉNICO

3. Implementación de una
PROPUESTA DE DISPOSITIVO ESCÉNICO

Este tercer capítulo presenta un recorrido por toda la indagación práctica de la tesis, haciendo una profunda exposición (tras una breve descripción de sus diferentes apartados) de cada una de las actividades que componen la investigación y de las que se desprenden las reflexiones que aparecen como finales.

El primer evento es la llamada [*Gira Centroamericana 01+01=03] De los antecedentes del Instrumento a su definición*, que como su nombre lo indica, consistió en llevar la investigación a diferentes países (Guatemala, El Salvador, Nicaragua y Costa Rica). Dicha gira fue planteada inicialmente como el cuerpo del apartado práctico; sin embargo, al resultar cada residencia o laboratorio de características distintas en cuanto a duración, número de participantes y posibilidades técnicas, termina por abordarse a manera de proceso de construcción de un entorno y dispositivo de indagación más estable.

El dispositivo al que se hace referencia, es considerado el instrumento principal, pensado como una interfaz que ofreciera la posibilidad de creación de un trío de danza para dispositivo móvil, es decir, que a través de (o en) la pantalla de un dispositivo móvil aparecieran tres bailarines, cada uno en un nivel diferente de presencia. Uno de ellos a través de la tecnología de realidad aumentada, un segundo que, siendo captado por otra cámara, es procesado para ser proyectado sobre una pared o pantalla y un tercer bailarín que, estando físicamente frente al espectador y el dispositivo, es digitalizado a través del móvil para acceder a la interacción e interactividad con los otros. Esta construcción es explicada, expandida e incluso desmontada a

través de todo el apartado práctico.

Es entonces que, a lo largo de este primer evento, se explica la evolución que sufre el dispositivo en cada uno de los puntos de la gira, así como las conclusiones parciales obtenidas de esta, y los pequeños cambios implementados en las diferentes sedes, así como sus detonadores.

Si bien el texto presenta ligas a videos que muestran fragmentos de las actividades realizadas, incluyendo algunos círculos de reflexión, es en el anexo *Encuestas Revés* donde se pueden encontrar algunas de las encuestas aplicadas (y solo algunas dado que también fueron variando a partir de las necesidades y características de cada espacio). En el anexo *Ligas generadas durante la investigación* se ofrece un listado de todos los *links* a los videos que sirven como también com instrumentos. Los anexos *Reflexiones de aeropuerto* y *Reflexión Masancuepa*, se consideran también herramientas importantes de este apartado al ofrecer información valiosa, a manera de bitácora, respecto a los cambios, adaptaciones y mejoras que debían ser aplicadas en un segundo evento, buscando principalmente un mayor control, tanto en las características de los sujetos (artístas-creadores colaboradores), como en el entorno tecnológico al que serían expuestos.

En *Del entorno (des)controlado a la Perspectiva Artística [Laboratorio / Residencia de Investigación 01 + 01 = 04]*, el Segundo Evento de la investigación, se propone una especie de laboratorio en un entorno más controlado. En este marco se realiza la Residencia de Investigación *01+01=04*, de dos semanas de duración, con la asistencia de jóvenes artistas interesados en el tema, todos de la región México-Centroamericana y, la gran mayoría, habiendo sido parte de alguna de las experiencias de la *Gira Centroamericana:* Dieciocho bailarines

México-Centroamericanos en total (tres Nicaragüenses, tres Costarricenses, cuatro Salvadoreños, cinco Guatemaltecos y tres Mexicanos), cobijados por *Afección, Encuentro Iberoamericano de Movimiento*, en su emisión 2018, realizado en la ciudad de Puebla, México.

El dispositivo fue ampliado y estabilizado a partir de la inclusión de *software* de mapeo y manipulación de video en tiempo real (reduciendo con esto los requerimientos técnicos) y del uso de videodanza como una posibilidad o nivel más de presencia, siendo, en este evento, los mismos artistas invitados los encargados de construir el material para hacer suyo el dispositivo casi en su totalidad (todo esto es explicado con mayor detalle en el apartado correspondiente).

Es importante mencionar que, si bien la residencia fue presencial, se hizo uso de la red social *wathsapp* para obtener reflexiones particulares de los participantes a manera de bitácora, mismas que pueden ser consultadas en el anexo *Audios Afección*, en el que también pueden ser consultadas las transcripciones de los círculos de reflexión que se realizaron.

Finalmente, *Poniendo el cuerpo en la Perspectiva Performativa [4 en Presente Continuo]*, comprende la Residencia de Investigación – Creación de la obra *4 en presente continuo*, realizada en el *Centro Coreográfico de La Gomera*, del 18 de Enero al 1 de Febrero de 2019.

Como su nombre lo indica, es el evento en que la misma investigadora deja de desempañar el rol como solo observadora para experienciar desde el propio cuerpo, y a través del mismo dispositivo, las afecciones perceptuales, permitiéndose cuestionarse todos los resultados obtenidos hasta el ese momento en las actividades anteriores de indagación. Desde la naturaleza performativa de este apartado de la investigación, se juega con el formato de presentación de los

instrumentos (memoria explicativa del proyecto, ensayo gráfico, la perturbación del yo [4 en presente continuo], presente siempre y tejido de presencias, la forma de lo presente, el color de la textura) que, al final son un reflejo del libro de artista y del trabajo de elaboración de bitácoras durante el proceso, que puede ser consultado en el anexo *Libro de artista como bitácora*.

Figura 20. Registro fotográfico de las residencias de investigación, de izquierda a derecha: Connatural (2017), 01+01=04 (2018), 4 en presente continuo (2019).

3.1 Evento 1
De los antecedentes del dispositivo a su definición
[La Gira Centroamericana 01+01=03]

A continuación se expone el recorrido de construcción, uso y apropiación de la primera parte del *laboratorio de investigación y creación de movimiento 01+01=03* que, como se deja ver a lo largo del presente apartado práctico, se transforma en el instrumento principal de la investigación una vez nutrido por elementos encontrados en cada una de sus aplicaciones durante de la *Gira Centroamericana*, misma a la que se dedica el presente apartado. Si bien, inicialmente esta gira parecía ser el cuerpo de la investigación, a partir de la observación y de la aplicación de encuestas, el mismo proceso llevo a niveles más profundos de indagación que hoy permiten plantear esta construcción solo como antecedente del diseño global.

Figura 21. Imagen del spot de La Gira Centroamericana de Lenguajes Afectados. En https://youtu.be/KtFoXMMP9cA

Dado que "el nivel metodológico se articula a través de la interacción empática entre el sujeto investigador y el sujeto investigado" (Herrera y Palou, 2017, s/p), este es el momento más cargado hacia el paradigma interpretativista, pretendiendo ser una primera aproximación al estudio de la realidad a partir de "la comprensión de los significados que los individuos construyen sobre su entorno y del sentido del que dotan a sus acciones" (Corbetta, 2007, s/p). Desde aquí la "interacción entre el investigador y el investigado a lo largo de las fases empíricas

de la investigación ya no es valorada negativamente, sino que, al contrario, representa la base del proceso cognitivo" (Corbetta, 2007, s/p).

Como se irá descubriendo a lo largo de la exposición de *la Gira Centroamericana*, y a partir de los instrumentos utilizados en la misma (encuestas, grupos focales, observación participante) hay una fuerte tendencia al trabajo de campo; exponiendo dichos instrumentos como parte de este relato según se fueron utilizando.

Es necesario aclarar, antes de iniciar con el recorrido-evolución de esta aventura-investigación, que todas las giras, residencias, creaciones, publicaciones, procesos y productos que han surgido, han sido cobijados por *Lenguajes Afectados*, una plataforma de gestión, creación, investigación y divulgación que alberga las inquietudes de sus fundadores: Ana Piñán, Jonathan Reyes y Kritzia Amaro, en particular aquellas que vinculan la danza o el movimiento con la tecnología y cómo se afectan bidireccionalmente a diferentes niveles. Es por esto que, a partir de aquí, cada mención en primera persona del plural hará referencia, casi irremediablemente, a este equipo sin en el que esta investigación habría sido imposible.

Figura 22. Imagen de la plataforma Lenguajes Afectados.

Es dentro de la historia y búsqueda de *Lenguajes Afectados*, que aparecen los primeros prototipos, en cuanto al uso y exploración de la Realidad Aumentada en la escena, mismos que pueden consultarse en el Anexo Correspondiente[1]. Sin embargo, con fines de claridad en la presente exposición, se aborda la construcción de la *Gira Centroamericana* como el primer evento relevante para esta investigación, bastando retomar de aquellos primerísimos acercamientos, la necesidad de modificar el uso de la Realidad Aumentada para encontrar un nuevo planteamiento frente a la manera de habitarla y/o hacerla presente al servicio de esta indagación.

Con una, ya de por sí, compleja estructura por instrumento (se explica a lo largo del presente apartado), se planteó la *Gira Centroamericana 01+01=03,* realizada entre diciembre de 2017 y enero de 2018, recorriendo Guatemala, El Salvador, Nicaragua y Costa Rica[2], evidenciando que el verdadero fruto para *Lenguajes Afectados* tras sus primeros intentos de construir un dispositivo,[3] a nivel de prototipo, fue la invitación para asistir a *Connatural campamento de danza contemporánea* en Guatemala, a finales de 2017, para guiar un laboratorio de creación de movimiento y para documentar dicho encuentro[4].

Figura 23. Vista de los países recorridos en la gira centroamericana.

[1] Consultar Anexo *Lenguajes Afectados*
[2] En el plan original se consideraba Honduras, sin embargo, al no poder llegar a este país por un tema migratorio y de conexiones, apareció Costa Rica como posibilidad.
[3] A lo largo de las diferentes etapas se entiende también como instrumento o herramienta.
[4] https://soundcloud.com/lenguajes-afectados/podcast-05-connatural Podcast realizado por Lenguajes Afectados para Connatural Campamento de Danza contemporánea, recuperado el 26 de febrero de 2019.

Figura 24. Imagen de Connatural Campamento de Danza Contemporánea, 2017.

El objetivo de la gira era compartido con el de la investigación: indagar si el contacto cotidiano con nuevas tecnologías modifica la percepción que se tiene de la presencia, particularmente en la escena. Por nuevas tecnologías deben entenderse, en el presente trabajo y según se expone en el primer capítulo, las llamadas Tecnologías de Pantalla, específicamente el uso de tutoriales, de Realidad Aumentada a través de un dispositivo móvil y, a partir de este evento, la transmisión y/o proyección de video en tiempo real (asumiendo la proyección dentro de esta tipología a partir de la naturaleza de la imagen que ofrece, su formato y las superficies -pensadas como pantallas- en que se proyecta).

Se planteó entonces la posibilidad de creación de un trío de danza para dispositivo móvil, es decir, una composición que, vista a través de (o en) la pantalla de un dispositivo móvil, permitiera al espectador ver a tres bailarines, cada uno en un nivel diferente de presencia. Uno de ellos a través de la tecnología de realidad aumentada, otro que, siendo captado por una cámara (otra), es procesado para ser proyectado sobre una pared o pantalla y un tercer bailarín que,

estando físicamente frente al espectador y el dispositivo, es digitalizado a través del móvil para acceder a la interacción e interactividad con los otros.

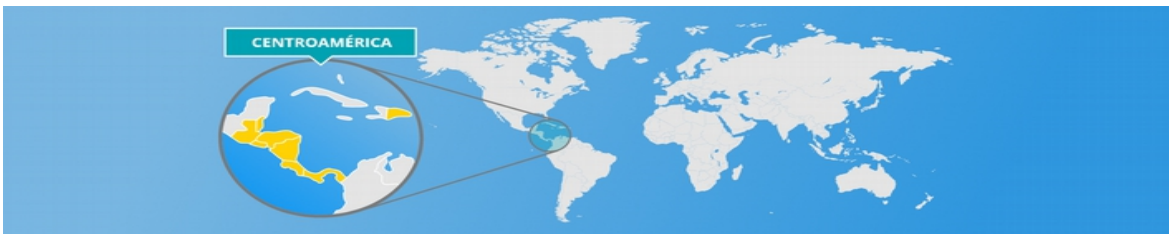


Figura 25. Vista en zoom de la región Centroamericana.

3.1.1 Planeando la gira. El verdadero streaming.

Para comenzar la construcción del trío, se parte de la creación de movimiento, apostando por una exploración no tan convencional para llegar a él. Pensando en esto, se invita a Brayan Córdova[5], destacado bailarín guatemalteco y codirector de *Connatural,* a participar del experimento.

Figura 26. A la izquierda, Kritzia Amaro explicando la construcción de secuencias a partir de la Alter-notación.

[5] Bailarín, creador, investigador y gestor Guatemalteco. Integrante de la compañía independiente Cheváh danza contemporánea. Artista en residencia del Centro de Danza e Investigación del Movimiento de la Universidad Rafael Laandivar. Cofundador y codirector de Connatural campamento de danza contemporánea e importante gestor de diferentes festivales como Rambla, Festival de la Juventud. Hoy se destaca como uno de los principales creadores de conexiones y redes entre la región México-centroamericana.

Buscando que todo fuera construido a través de la comunicación a distancia (o telepresencia) que permitiera algún tipo de dispositivo de pantalla y la conexión a internet, el uso de diferentes cámaras para lograr una comunicación más efectiva, sumando la guía de Kritzia Amaro[6] y con la *alternotación*[7] como pauta, se dan a la tarea de construir una secuencia de movimiento a partir de un proceso de composición a distancia, él en Guatemala, ella en México, bajo las únicas premisas de jugar con los conceptos de presencia, ausencia y contacto.

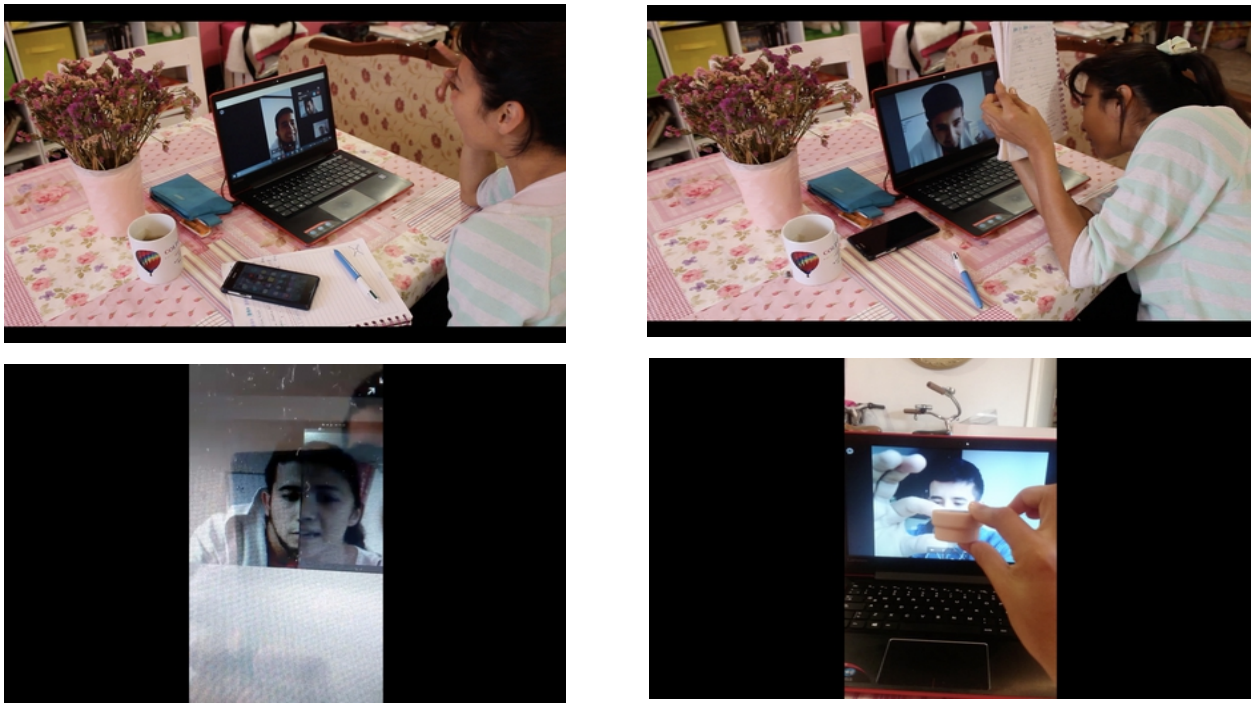


Figura 27. Serie de fotografías del proceso de construcción en línea de secuencias de movimiento de Kritzia Amaro y Brayan Córdova.

[6] Cofundadora y codirectora de Alter-Nativo Danza Experimental. Codirectora y organizadora de Afección Encuentro de Movimiento en sus dos ediciones. Docente de los Talleres de Iniciación Artística de Casa de la Cultura de Puebla. Inicia su formación dancística en el año 2000. Licenciada en Danza Moderna y Clásica por la BUAP. Mejor intérprete femenino en el primer concurso de coreografía INTER-BUAP 2010. Becaria PECDAP en la categoría "grupos artísticos".

[7] Método de creación de movimiento a partir de un código de coordenadas corporales y espaciales que permiten la escritura de fórmulas o ecuaciones de movimiento, desarrollado por *Alter-Nativo danza experimental* del que es codirectora al lado de Laura Molina.

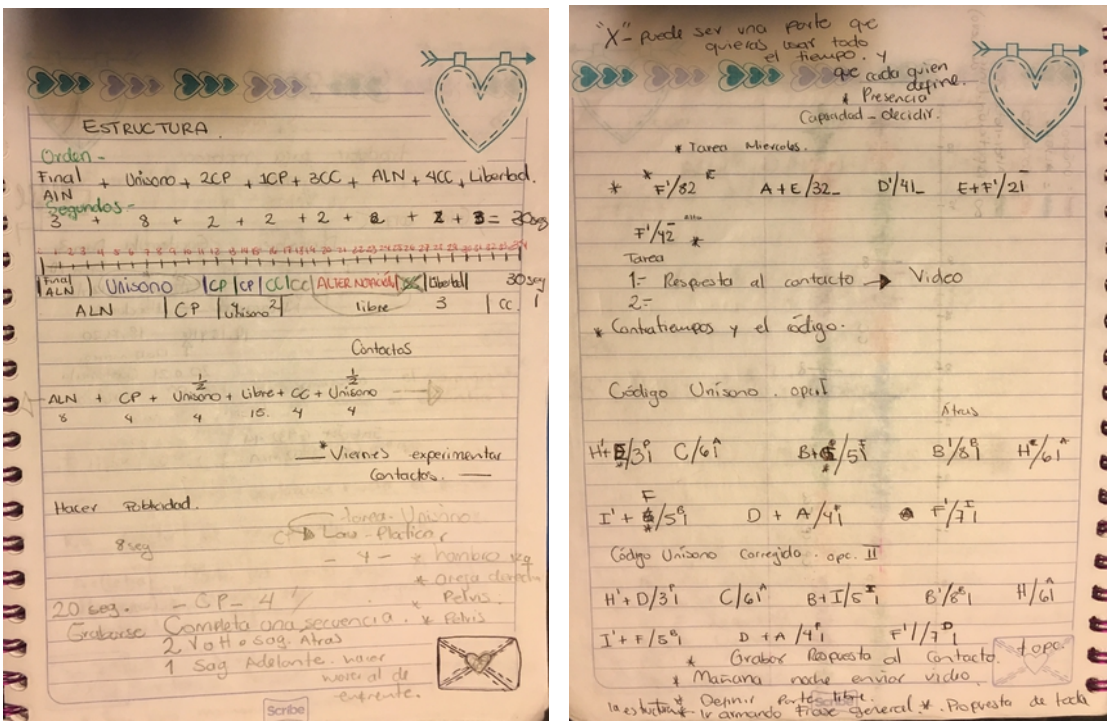


Figura 28. Proceso de construcción de la ecuación de movimiento a partir de la Alter-notación. Imágenes del Libro de Artista de Kritzia Amaro.

De este proceso se obtuvieron 3 secuencias, una construida por cada uno de ellos, a partir de una misma ecuación de *alternotación* (secuencia de Kritzia [K] y secuencia de Brayan [B]) y una más, diseñada para ser bailada por los dos, en la que el objetivo fue que la interacción superara la distancia o la ausencia.

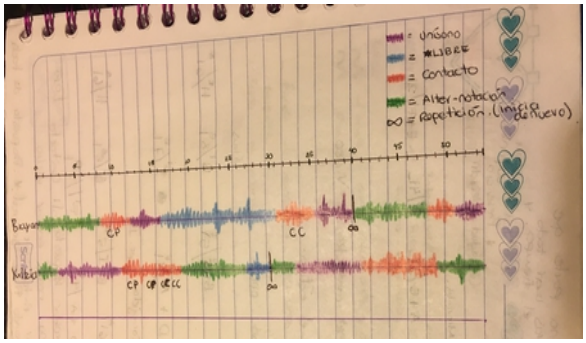


Figura 29. Ilustración de la ecuación de movimiento a partir de la Alter-notación. Imágenes del Libro de Artista de Kritzia Amaro.

Figura 30. Grabación de secuencias de movimiento con *green screen* para ser usadas tanto en el tutorial como en Realidad Aumentada.

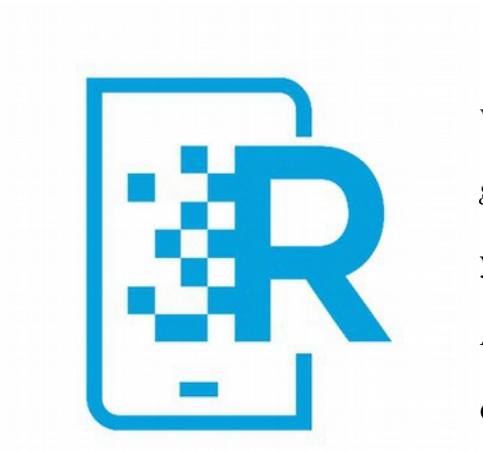


Figura 31. Imagen de la aplicación de Realidad Aumentada utilizada durante la investigación: *HP Reveal.*

Hacia el final de este proceso, la secuencia [K] fue videograbada, interpretada por Kritzia Amaro, en una *greenscreen,* para ser perforada, exportada a formato *alpha* y subida por Jonathan Reyes[8] a la aplicación de Realidad Aumentada *Hp Reveal*[9]*,* de descarga gratuita tanto para *ios* como para *android* y que sería disparada o activada como Presencia Aumentada en los dispositivos móviles. Esta sería la primer presencia (o bailarín) del trío planeado.

Es decir, una de las secuencia que fue construida de manera remota entre Kritzia y Brayan, posteriormente grabada y tratada por Jonathan para subirla a la aplicación *HP Reveal*,

[8] Master en Producción Artísticas por la UPV. Lic. en Csc. de la Comunicación, por la BUAP, trabaja en el Area Audiovisual de la Dirección de Comunicación Institucional de la BUAP. Ha realizado la producción visual y musical de algunas obra de Danza Contemporánea y en ese mundo del movimiento es donde se encuentra colaborando, desde la creación, gestión, promoción y exploración de todas las posibilidades audiovisuales en el terreno de la danza y el movimiento. Codirector y organizador de Afección Encuentro de Movimiento en sus 2 ediciones. Integrante del proyecto Lenguajes Afectados desde 2015.

[9] Durante toda la Gira Centroamericana, la aplicación se llamaba *Aurasma*. Fue entre los primeros dos eventos de esta investigación que es comprada por *Hewlett-Packard* y cambia su nombre a *HP Reveal.* Con fines de dar claridad al relato de la investigación, a lo largo de todo el documento será llamada *HP Reveal.*

Figura 32. Imagen diseñada por Daniel Herrera como código para ser cargada y leída por la *app* de Realidad Aumentada *HP Reveal*.

fue asociada, en la misma plataforma, con la imagen diseñada por Daniel Herrera[10], para que al ser escaneada por el dispositivo móvil (con la aplicación de Realidad Aumentada ya instalada), éste mostrara en su pantalla a Kritzia bailando. Hasta aquí, ya se tenía al primero de los tres bailarines evidenciando que, para que el trío sucediera, el dispositivo móvil resultaba indispensable. Este proceso es descrito con mayor precisión en segundo evento de este apartado.

Al grabar esta secuencia con Kritzia, con una pared verde de fondo, un suelo verde (que tuvo que ser una tela) y una cámara fija con toma abierta, comenzaron a visibilizarse elementos que se presentaban entonces como limitantes y/o detonantes, tanto en la búsqueda de movimiento como en su adaptación a la cámara o a la pantalla:

Figura 33. En el estudio con green screen. Kritzia Amaro grabando la secuencia de movimiento, Ana Piñán deteniendo la tela que se utilizó de piso.

[10]Conocido en el mundo del diseño como *Dr. Hipnosis.* Diseñador egresado de la BUAP en el nivel de licenciatura y de la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes a nivel maestría. Ilustrador de corazón, diseñador de oficio. Sus proyectos se han expuesto alrededor de la República Mexicana y Europa. En 2010 funda Pasión&Diseño, congreso internacional de diseño en Puebla. Actualmente es catedrático de distintas universidades.

- El espacio utilizable es decidido por el encuadre y no por los límites corporales[11].

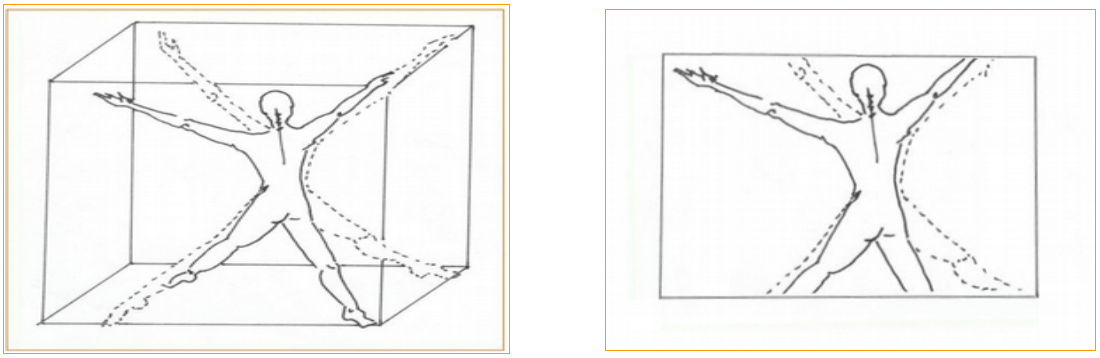


Figura 34. Comparación del espacio utilizable. A la izquierda, dentro de un cubo, a la derecha, dentro del encuadre de una cámara.

Lo anterior modifica sustantivamente la idea de diagonales de aquel cubo propuesto por Rudolf Laban (1948). Por ejemplo, pensar en tocar con la mano derecha, la esquina superior-adelante del mismo lado, resulta no tan superior, no tan a la derecha o tal vez más adelante, para no salirse de cuadro. Lo que hoy, después de transitar por toda la investigación, puede verse como un primer síntoma de afección a la tridimensionalidad o percepción de la profundidad del cuerpo, el espacio, el movimiento y/o la presencia.

- La frontalidad a la que empuja o, nos tiene ya acostumbrados la pantalla, generó una pérdida de lateralidad y/o, de nuevo, de profundidad en el diseño del movimiento.

- La tela verde utilizada en el suelo para lograr el *croma* completo, obligó a una búsqueda distinta de "giros" al volverlos prácticamente imposibles.

[11]La imagen de la izquerda fue obtenida de https://cenididanza.inba.gob.mx/PublicacionesBD/Metodo_Leeder/html/ligas/link_16.html
La de la derecha es una representación de la perdida espacial respecto al encuadre de una toma fija, dependiendo por supuesto del estudio, el tiro de la toma, etc.

- Por la tecnología y el estudio de grabación en que se levantaron las tomas, la profundidad o lateralidad en términos de desplazamientos fue básicamente nulificada, recayendo gran parte de la exploración sobre el eje vertical y limitando la consciencia, y por tanto el uso, del eje horizontal y sagital.

Aquí la investigación comenzó a apuntar hacia que un bailarín/creador no cuenta con el entrenamiento que le permita o que lo guíe a pensar el movimiento desde la apropiación de una lente, cámara o pantalla como escenario, aspecto sobre el que se profundiza en el segundo evento de la investigación, al ser uno de los puntos sobre los que más se reflexionó, estando conscientes de que hace falta hacer el recorrido de dicha residencia (la que se presenta en el siguiente apartado) para lograr una mayor claridad al respecto.

En términos de velocidad, también existieron sorpresas. La aplicación utilizada, al ser gratuita, solo admitía quince segundos de la secuencia de movimiento, lo que significó acelerarla ya en postpodrucción, cuidando que aún fuera una velocidad "natural", para no perder la posibilidad de unísonos con los otros bailarines del trío.

El recorrido hasta aquí descrito es el que construye a la llamada *Presencia Aumentada*, uno de los bailarines del trío propuesto. Este estado de presencia se pone (y expone) en discusión a lo largo de todo el aparato práctico, cuestionando la actual capacidad (o su falta) de percibirlo realmente como presente y los factores que lo permiten.

Otro bailarín es denominado *Presencia Palpable* que, si bien es de más fácil entendimiento al estar compartiendo físicamente tiempo y espacio con el espectador, también fue vinculado con procesos tecnológicos. Esta Presencia Palpable tendría que aprenderse la

secuencia de movimiento a interpretar en el trío desde un tutorial en línea.

Para el tutorial se utilizó la misma secuencia ya grabada con Kritzia, supliendo el fondo verde por uno negro (en postproducción), se sumaron las indicaciones básicas del movimiento como voz en *off* y se subió a la página de *Facebook* de *Lenguajes Afectados* para que los participantes tuvieran acceso a este material[12].

Si bien, tanto el tutorial como su uso, fueron modificándose a lo largo de esta gira (hasta llegar a su desaparición), su inicial utilización (guardando una intención pedagógica) arroja conclusiones importantes hacia el final de la primera mitad de la gira que son expuestas más adelante. Quedando la indagación sobre los modos de aprendizaje de las nuevas generaciones como un punto pendiente para una futura investigación, sentando solo un antecedente al explorar preferencias, obstáculos, potencias, limitantes del uso de tutoriales en línea como herramientas de enseñanza de movimiento (aunque pudiendo hacerse ya un seguimiento desde el fenómeno dancístico llevado a la pantalla a partir de la pandemia por el COVID-19 y que se aborda más adelante).

Figura 35. Vista del tutorial desde la página de Lenguajes Afectados.

Lo más destacable del uso del tutorial fue el uso de la pantalla como si fuera un espejo (en algunos casos), así que convertían las derechas en izquierdas y viceversa, a pesar de tener un audio con instrucciones muy claras respecto a la lateralidad. Esta debió ser una de las primeras

[12] El tutorial puede consultarse en https://www.facebook.com/watch/?v=510001196035133

apariciones del sentido de la vista como gobernador de la percepción (y del aprendizaje del movimiento) que, en un primer momento, paso un tanto inadvertido.

Y es que, pretender una aproximación a la experiencia del espectador, mientras se investiga también la percepción del intérprete, mientras se analiza que está pasando con el "tutorial" como estrategia de enseñanza-aprendizaje, mientras se seguía desarrollando el instrumento, comenzaba a sentirse demasiado. Apareció una amplitud que podría desbordar la investigación para finalmente no profundizar en nada. Suponiendo aún que profundizar es necesario (generando tensión con las afirmaciones de Gumbrecht expuestas en el apartado teórico).

Figura 36. Sesión general de Connatural (2017). Aprendiéndose la secuencia desde el tutorial.

Hasta aquí, el proceso se resumía en un bailarín aprendiéndose una secuencia de movimiento a partir de una serie de imágenes e instrucciones dictadas por un video, para posteriormente bailarla con una/otra presencia en estado aumentado a través de una interface o *app* descargada en un dispositivo móvil.

Para lograr un trío, hacía falta un tercer estado de presencia, pensado originalmente en *streaming* y deviniendo, por las condiciones tecnológicas, en circuito cerrado: l*a Presencia Remota*[13].

[13]La presencia remota o PR, fue originalmente llamada Presencia Computadora o Presencia Circuito o PC, dentro de la nomenclatura que aparece un par de residencias después, sin embargo, será el término de PR o Presencia Remota el que se utilice a lo largo de todo el documento.

3.1.2 El hallazgo del streaming frustrado en el primer laboratorio de creación. [Guatemala]

Finca las 3 Marias, San Martín Jilotepeque, Chimaltenango, Guatemala.
Connatural Campamento de danza contemporánea.[14]
Del 4 al 8 de Diciembre de 2017
3 sesiones de 2 horas cada una.

¿Y si además de tener una Presencia Palpable y una Presencia Aumentada, se proyecta un bailarín más que no sea visto por el espectador y que pueda estar en el mismo espacio o en cualquier parte del mundo? Nunca, en todo el proceso, logramos que fuera una presencia o bailarín a kilómetros de distancia. En retrospectiva, esta fue la pregunta que abrió el camino a la posibilidad de un trío.

Desde aquí fue evidente que las tecnologías posibilitan pero también limitan algunas ideas, y dentro del universo de estas últimas que se demostró que a mayor capacidad tecnológica, mayor capacidad de 'estar' presente. La conexión a Wi-Fi siempre se vio limitada, no solo en *Connatural* (la primer residencia), ¡siempre! Pero con ayuda de un par de cables, y sin estar en un espacio geográfico distinto, apareció la Presencia Remota (PR). El tercer bailarín que compartía espacio y tiempo, tanto con la Presencia Palpable como con los espectadores, pero al encontrarse 'oculto' atrás de una de las pantallas de proyección no era 'visto'. Este bailarín era captado por la cámara de una computadora (también oculta) para proyectarlo en la pantalla, al lado tanto de la Presencia Palpable como de la imagen asociada a la Presencia Aumentada. Este

[14] https://youtu.be/LXZig7W81AA

estar sin ser visto resultó una variante importante según se muestra a lo largo de la gira y, por lo tanto, en las conclusiones finales de la presente tesis.

Así apareció aquel espacio escénico, pensado para que *bailarines bailaran con bailarines* a través de *pantallas* y teniendo como escenario la *pantalla* de un dispositivo móvil:

- Se diferenciaron tres espacios, cada uno para un bailarín o estado de presencia.

- El lado izquierdo era utilizado por la proyección de la imagen o código disparador de la *app* de RA; es decir, viendo el escenario a través de la *app* (en un dispositivo), el tercio izquierdo es ocupado por Kritzia -su versión aumentada- reproduciendo incansablemente una secuencia, sin posibilidad de cambiar o modificar el tiempo, el ritmo o el espacio, ya que siempre serán dados estos factores por la capacidad de lectura del dispositivo y la programación de la interface.

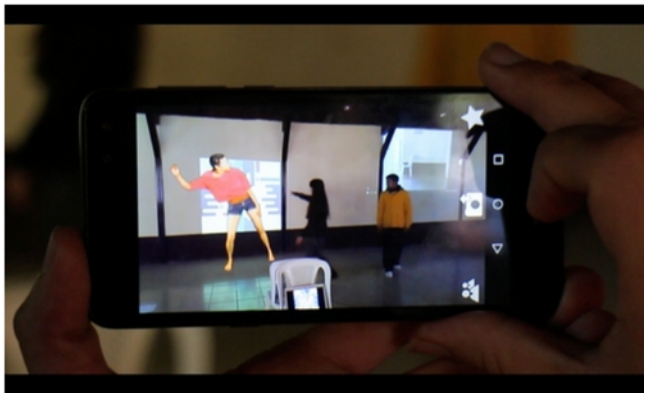


Figura 37. Primera exploración del dispositivo en Connatural, 2017. De izquierda a derecha: Kritzia amaro en Presencia Aumentada, Kritzia Amaro y Brayan Córdoba en Presencia Palpable.

- En el centro se sitúa la presencia palpable (el bailarín presente fÍsicamente) que previamente se aprendió la secuencia (aquella creada a distancia) a partir de un tutorial en línea, para interactuar tanto con la RA o Presencia Aumentada (de quien solo ve la imagen disparadora), como con PR, o Presencia Remota.

- Situada al lado derecho del escenario, se proyecta la tercer presencia, a quien tanto el bailarín presente palpablemente como los espectadores, ven a través de una proyección. Este bailarín está situado frente a la *webcam* de una computadora portátil (aquí vuelve a ser importante que el uso de esta limitaba el movimiento de la cámara a las posibilidades de inclinación del monitor y el espacio del bailarín al encuadre).

Figura 38. A la izquierda, la imagen código proyectada. En el centro, Brayan Córdova como Presencia Palpable en las primeras exploraciones entre niveles de presencia. En: https://youtu.be/8cDVqWgvilk

- Ninguna presencia convive con otra en el espacio escénico de manera física o palpable.[15]

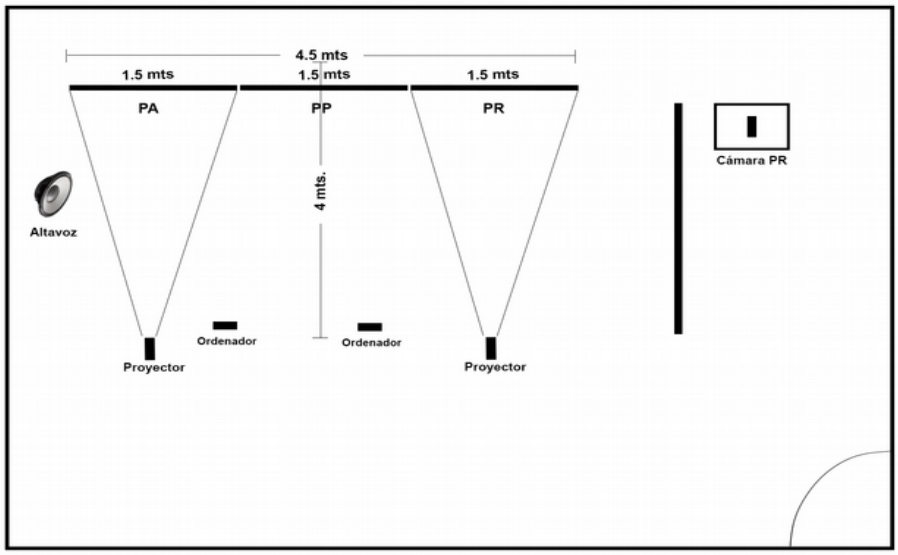


Figura 39. Esquema de la distribución de equipo técnico del dispositivo y áreas asignadas a cada Presencia.

[15]Se pensó en una cuarta presencia, aquella que filmaría a la presencia remota, considerando involucrar el movimiento de la cámara, así como el cuerpo y la mirada de quien la porta. Las limitaciones de conexión nos llevaron a explorar con la webcam de una portátil, cambiando la exploración a una toma relativamente fija en donde es el bailarín frente a ella quien toma decisiones respecto a la toma o lo que quiere que se vea de su cuerpo y de su movimiento.

En esta etapa de la investigación, la idea era que el instrumento les resultara más un juguete o dispositivo de investigación que una obra escénica: usarlo, girarlo, investigar su uso potencial en un escenario, descubrir posibilidades e imposibilidades de interacción.

Uno de los cuestionamientos iniciales que se plantearon para generar discusión -para, incluso, jugar un poco con ella- fue: ¿Esto es danza? Si bien la pregunta por sí misma no resultó realmente relevante para la investigación, resultaba un acceso o un parámetro para la medición respecto a cambios perceptuales en los participantes respecto a quién está "presente" en "escena" "bailando". Una pregunta que, al final, solo buscaba provocar y que, de paso, sirvió para ser provocados. En principio, hubo una importante anuencia hacia que lo que se proponía como resultado (un trío de danza para dispositivo móvil), era "danza acompañada de multimedia"[16], y que la única *presencia en estado de danza* (por llamarlo de algún modo) era la del bailarín físicamente palpable.

Fue hasta que vieron (y vivieron) todo el dispositivo montado y la presencia aumentada ya interactuando con la presencia palpable en la pantalla, que logramos escuchar algunos 'aaaaaaah', que combinaban la sorpresa por la 'aparición' de la realidad aumentada en el móvil y el 'ahora entiendo de qué va esta investigación'. Asumimos que aquí era donde realmente comenzaban a ponerse a prueba las posibles modificaciones en el campo perceptual de la presencia provocadas por el uso de tecnologías de pantalla.

[16]Pamela Chávez, en comunicación personal el 6 de diciembre de 2017

Figura 40. Vista a través del dispositivo móvil de lectura. De izquierda a derecha: Kritzia Amaro como Presencia Aumentada, Priscila Montero explorando la interacción con diferentes niveles de presencia, proyección de la distorsión de Presencia Remota. En: https://youtu.be/Slw2Lu6RV9g (No se tiene el derecho de la música)

No existió realmente un cambio profundo en estos puntos de vista ya hacia las reflexiones finales. Todo apuntaba a que quien estaba frente al público hacía danza, pero quien era transmitido por video -proyectado-, no, aunque corporalmente estuviera a unos metros, mucho menos la bailarina en RA. ¿Por qué? Porque "se necesita que el cuerpo del bailarín esté *físicamente presente* para que sea danza"[17].

[17]Prisicla Montero, *ídem.*

Lenguajes afectados. 1 + 1 = 3

Dentro de las ideas más relevantes sobre el laboratorio queda pendiente la resolución y conclusión de algunas o muchas interrogantes.

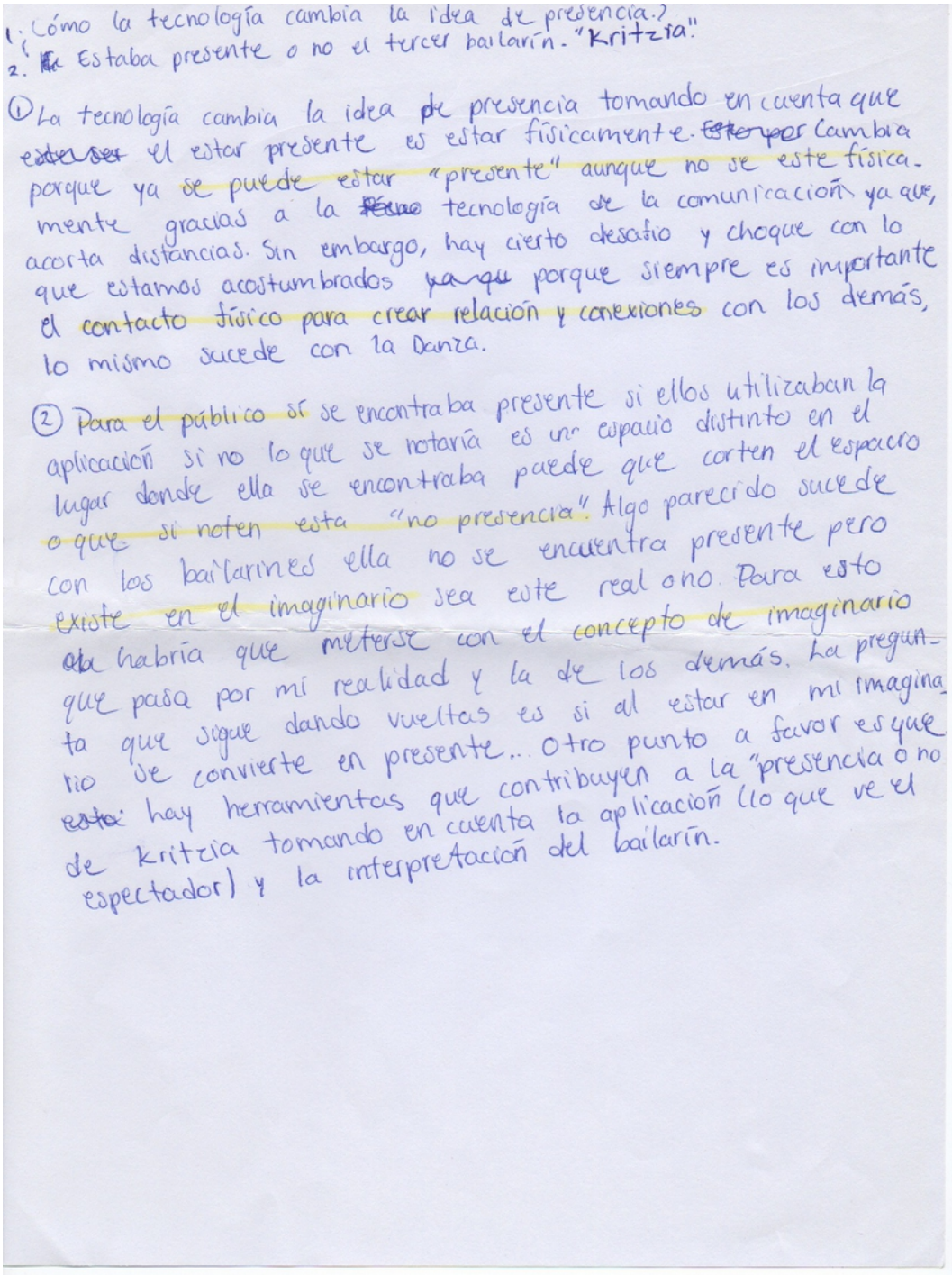
Alguna palabras relacionadas:

Innovación	Lenguaje	Perspectiva	Diferente
Tecnología	Espacio	Necesidad	Paralelo
Alternativo	Escénico	Contacto	Imaginación
Comunicación	¿Realidad?	Presencia	Creativo

1. ¿Cómo la tecnología cambia la idea de presencia?

La tecnología cambia la idea de presencia de acuerdo a la perspectiva desde el contacto a través de una comunicación por medio de un espacio escénico alternativo, utilizando medios tecnológicos. Esto permite sentir presente a un personaje que en realidad es ficción. Profundizando un poco más, me parece que la presencia también depende del interprete en escena de "carne y hueso" ya que este es el que a fin de cuentas hace una conexión entre el "escondido" y el personaje en realidad aumentada. Con respecto al escondido, el sí se siente, se ve y baila, a través de una pantalla pero baila en vivo. Debido a esto concluye que se puede

llegar a ver un trío a través del dispositivo del espectador, sin embargo en realidad es un dúo ya que al final si no tenemos a Kritzia la narrativa sigue teniendo sentido. El dispositivo es la herramienta que permite que el dúo se convierta en un trío.



1. Cómo la tecnología cambia la idea de presencia.?
2. Estaba presente o no el tercer bailarín. "Kritzia"

① La tecnología cambia la idea de presencia tomando en cuenta que el estar presente es estar físicamente. Cambia porque ya se puede estar "presente" aunque no se este física-mente gracias a la tecnología de la comunicación ya que, acorta distancias. Sin embargo, hay cierto desafío y choque con lo que estamos acostumbrados porque siempre es importante el contacto físico para crear relación y conexiones con los demás, lo mismo sucede con la Danza.

② Para el público sí se encontraba presente si ellos utilizaban la aplicación si no lo que se notaría es un espacio distinto en el lugar donde ella se encontraba puede que corten el espacio o que si noten esta "no presencia". Algo parecido sucede con los bailarines ella no se encuentra presente pero existe en el imaginario sea este real o no. Para esto habría que meterse con el concepto de imaginario que pasa por mi realidad y la de los demás. La pregun-ta que sigue dando vueltas es si al estar en mi imagina-rio se convierte en presente... Otro punto a favor es que hay herramientas que contribuyen a la "presencia o no de Kritzia tomando en cuenta la aplicación (lo que ve el espectador) y la interpretación del bailarín.

Figura 41. Ejemplos de las reflexiones finales de la residencia de investigación-creación 01 + 01 = 03 en Connatural Campamento de Danza, 2017, en Guatemala.

Del encuentro final obtuvimos también información importante respecto al uso de la *app* de RA. Si bien se habían realizados pruebas previas al laboratorio, el factor -luz- en la sala resultaba decisivo. En este caso particular, la *app* no leía la imagen detonante si el dispositivo se situaba a más de cinco metros de la proyección de la misma.

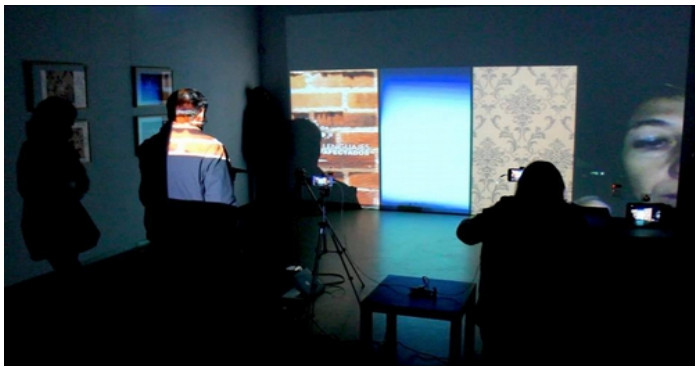


Figura 42. Instalación Audiovisual Multipantalla para dispositivo móvil con realidad aumentada REVER-[B], presentada en el II Congreso Internacional y IV Congreso Nacional de Investigación en danza D+I, Sevilla, 2018. En https://youtu.be/rQqTNv_GggQ

Esto delimitó el espacio para los espectadores y fijaba puntos específicos de mayor y/o mejor lectura que el espectador tenía que buscar. Esto colocó al, ahora, usuario, en una posición distinta, menos pasiva. El movimiento del público por la sala llevó a la sensación de una instalación montada en una galería para ser transitada o habitada por el usuario/espectador, más que de un escenario. Jonathan Reyes, a partir de este hallazgo, decide realizar una transferencia de lenguaje, desarrollando el proyecto de

Figura 43. Portada del TFM en Producción Artística, presentada por Jonathan Reyes con el dispositivo como posibilidad de Instalación.

diseño y producción del dispositivo como su Trabajo de Fin de Master en Producción Artística en la UPV, una Instalación audiovisual multipantalla con RA para dispositivo móvil a partir de la exploración de reverberación (tanto sonora como visual) y su relación con el acto de rever[18], enriqueciendo con sus aportes el instrumento para la segunda parte (o evento) de la investigación.

Figura 44. En el centro de ambas imágenes, Priscila Montero como Presencia Palpable, interactuando con los diferentes niveles de presencia. A la derecha, vista a través del dispositivo móvil con la *app* de lectura de Realidad Aumentada.

Finalmente, teníamos que volver a pensar si ya se estaba lo suficientemente habituado a la Realidad Aumentada, como tecnología de pantalla como para provocar y evidenciar un nuevo estado de presencia ya que, si bien el uso de la aplicación de Realidad Aumentada (RA) permitía proponer una presencia digital que comenzaba a volverse cotidiana, aún era capaz de sorprender -e incluso confundir- al usuario, al no corresponder a los patrones de imagen-tiempo / espacio / cuerpo que ya han sido generados y asumidos gracias a soportes como el video o el cine, pudiendo atribuírselo también a una falla al momento de igualar las 'escalas' de las realidades, según quedó explicado por Manovich.

[18]A partir de este punto, se vuelve un mismo recorrido la evolución del 01+01=03 como instrumento de investigación y la construcción de REVER-[B] como TFM de PA de la UPV. Puede consultarse en https://riunet.upv.es/handle/10251/119810

Implementaciones hacía El Salvador.

Terminando *Connatural*, da comienzo la segunda residencia de investigación/creación del *01+01=03*. Esta parada de la gira centroamericana fue *Casa Gema* en San Salvador, El Salvador. Comenzó un par de días después de la salida de Guatemala, así que las implementaciones fueron pocas. No se tuvo tiempo para realizar un reflexión profunda respecto a lo que había pasado en *Connatural* o al cómo solucionar los vacíos, así que se decidió replicar la experiencia y posteriormente contrastar resultados.

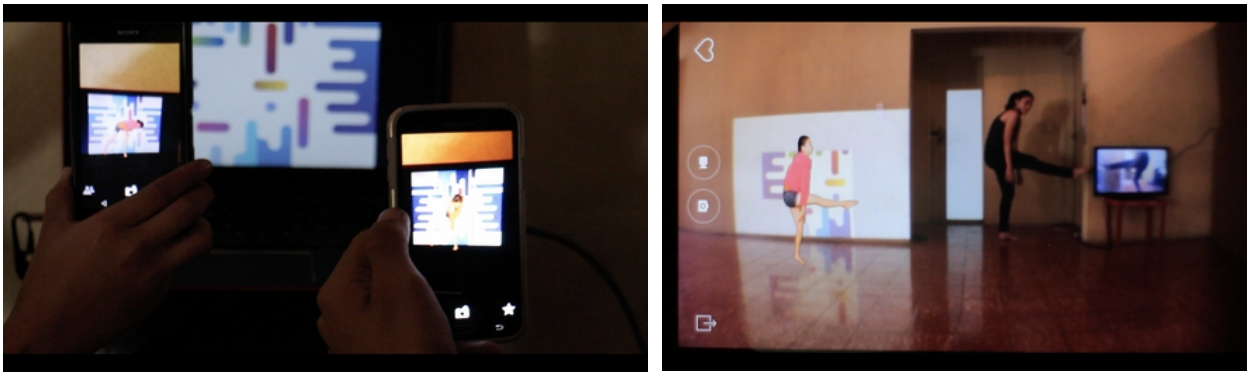


Figura 45. Primeras exploraciones de lectura de imagen código e interacción entre niveles de presencias con variación de tamaños en Casa Gema, San Salvador, El Salvador.

No obstante, se lograron hacer pequeños cambios frente a la retroalimentación recibida, principalmente respecto a que la Presencia Aumentada resultaba extremadamente repetitiva, por siempre estar reproduciendo los mismos diecisiete segundos de secuencia que permitía la aplicación, por lo que se propuso “diversificarla”. Por supuesto sin una pantalla verde para grabar más movimiento y sin tiempo para producir absolutamente ningún material nuevo, todo cambio sería sobre la marcha.

Al final, y dadas las características del espacio y las posibilidades tecnológicas, no fue la única implementación y no pueden atribuirse todas a un mismo factor, por lo que será a lo largo de la exposición de la residencia que se vayan volviendo visibles los cambios, según resulte necesario.

La primera modificación fue hecha respecto a la secuencia de movimiento de la Presencia Aumentada. Esta fue fragmentada, obteniendo cuatro 'trozos' que se podían reproducir a una velocidad mucho más lenta para llenar los mismos diecisiete segundos que permitía la *app*, y pudiendo ser asociadas a diferentes imágenes.

Ya que era la misma secuencia de movimiento dividida, fragmentamos también la imagen, tomando solo trozos de la original como detonadores de las ahora cuatro frases de movimiento aumentado.

Otro de los cambios fue el tutorial. Aunque en esta residencia aún se utilizó (y por última vez), la imagen fue espejeada, pensando en que fuera de más fácil acceso su aprendizaje (nuestra lógica fue que si

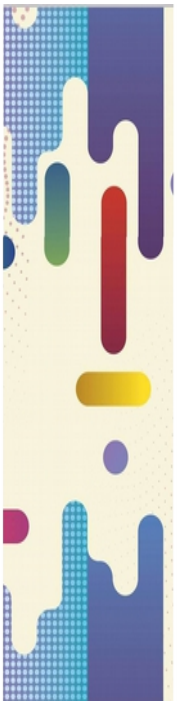


Figura 46. Fragmento 1 de la imagen código, tras las implementaciones hechas.

Figura 47. Fragmento 2 de la imagen código, tras las implementaciones hechas.

en Guatemala la habían aprendido al revés por espejearla desde la pantalla, si se las ofrecíamos ya en espejo se lograría la lateralidad correcta).

3.1.3 La disciplina encontrada .vs. La experimentación buscada. El NO montaje. [El Salvador]

Casa Gema. San Salvador, El Salvador.
Residencia con ***Gema Dance Company***[19]
Del 11 al 14 de Diciembre de 2017
4 sesiones de 2 horas cada una.

Aunque se intentó la misma distribución, las condiciones tecnológicas resultaron muy distintas. A la izquierda se tenía la proyección de las imágenes detonantes de la RA (en plural tras la fragmentación de la original), solo que esta vez con un tiro más pequeño desde el proyector hasta la pared y con un espacio muy reducido para el público. El bailarín presente físicamente palpable mantuvo su lugar en el centro.

La mayor modificación la sufrió la presencia remota ya que, a falta de un proyector más, fue transmitida en una pantalla de treinta y seis pulgadas, lo que hacía profundamente distinta la interacción entre los diferentes estados de presencia debido a las diferencias de tamaño.

[19]Gema Dance Company es una compañía independiente de El Salvador, integrada por excelentes bailarines en la línea contemporánea y que, bajo la dirección y disciplina de Gerardo Osorio, bailan y entrenan en todo cuanto pueden: latino, flamenco, hip-hop, etc. La mayoría de los integrantes aún en edad escolar y dedicados a la compañía de manera paralela a sus estudios.

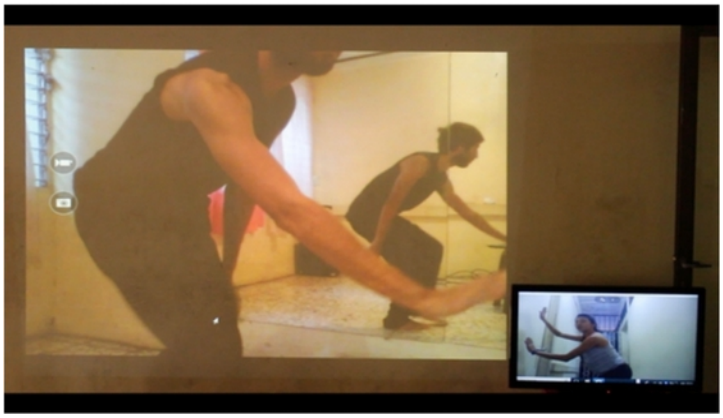


Figura 48. Exploración de la relación de tamaños entre la proyección de PR en tamaño real y PR en circuito cerrado en un televisor de 36”. A la izquerda: Luis Mauleón. A la derecha: Kritzia Amaro.

La dinámica fue planteada de manera muy similar a la utilizada en Guatemala aunque, suponemos que por las características de la misma Compañía anfitriona, los resultados diferían de manera importante entre ambos encuentros.

Edad: 16 País: El Salvador

¿Cómo definirías la danza?
Como una manera de expresión que el cuerpo realiza

¿Qué la diferencia de las otras artes?
Que en la danza se utiliza todo tu cuerpo ya que hasta la expresión de tu cara ayuda a comprender lo que quieres demostrar y tu oido para ir al compas de la musica

¿Cómo definirías la presencia?
Es sentir o tener a alguien en quien ~~compar~~ tener siempre cercania

¿Crees que el concepto de presencia esté cambiando con el uso de nuevas tecnologías?
SI X NO ¿POR QUÉ? Por qué antes presencia era tener alguien cerca y ahora la persona puede estar lejos pero con una video llamada ya siente su presencia.

OL - 111217

Edad: 16 País: El Salvador

¿Cómo definirías la danza?
Es un arte que nos ayuda a conocer y a convivir con los demas, a expresar lo que somos entre medio de la danza hay muchas experiencias.

¿Qué la diferencia de las otras artes?
Que con la danza puedes expresar tus sentimientos, puedes experimentar muchas cosas.

¿Cómo definirías la presencia?
Pues creo que son pocos la que la conocen, pero hay muchos que admiran lo que hacemos y llegan a sentir nuestra alegria, le transmitimos, y le hacemos saber como nos sentimos con la danza.

¿Crees que el concepto de presencia esté cambiando con el uso de nuevas tecnologías?
SI NO ¿POR QUÉ? admiran mucho cuando conocen la Danza se enamoran de ~~la~~ ella

SL - 111217

Edad: 17 País: El Salvador.

¿Cómo definirías la danza?
Estilo de vida

¿Qué la diferencia de las otras artes?
La forma donde se siente que mejor se expresa.

¿Cómo definirías la presencia?
Algo que se siente
es como el estar vivo no es igual a vivir.

¿Crees que el concepto de presencia esté cambiando con el uso de nuevas tecnologías?
SI NO ¿POR QUÉ?
La presencia es algo que se siente.

SL - 111217

Edad: 19 País: El Salvador

¿Cómo definirías la danza?
Es una forma de poder expresar todo lo que muchas veces no dices con palabras

¿Qué la diferencia de las otras artes?
Siento que la danza es algo mas libre, un lugar, un sentimiento personal es lo que la mueve en sí. No se viven de cosas previamente establecidas

¿Cómo definirías la presencia?
Estar activo en cuerpo y alma en un lugar

¿Crees que el concepto de presencia esté cambiando con el uso de nuevas tecnologías?
SI NO ¿POR QUÉ? Si, porque muchas personas limitan a estar en presencia con los demás por el simple echo de tener comunicación a través de la tecnología.

Figura 49. Serie de encuestas aplicadas en la Residencia de Investigación 01 + 01 = 04, con Gema Dance Company, en San Salvador, El Salvador.

Figura 50. Kritzia Amaro explicando el proceso de creación de las secuencias a partir de la Alter-notación para *Gema Dance Company.*

Mas allá de la diferencia en respuestas de las encuestas, que podrían atribuirse a la edad o a la experiencia en escena, se destacó una llamada "disciplina" que mermó el proceso de exploración. Los bailarines esperaban recibir indicaciones tan precisas como qué brazo mover, en qué cuenta de la música y en qué dirección. Necesitaban sentir que estaban creando una obra, con movimientos específicos y ya determinados o diseñados por el coreógrafo.

Caracterizados, como compañía, por su constante muestra de capacidad física y su virtuosismo, pedirles exploración de posibilidades frente a una cámara y las potencialidades del video como soporte para el cuerpo, resultó un tanto confuso para ellos (también para nosotros ya en este contexto). Resultaba evidente la necesidad de ser captados de cuerpo entero en un gran salto o en un espectacular giro o suspensión.

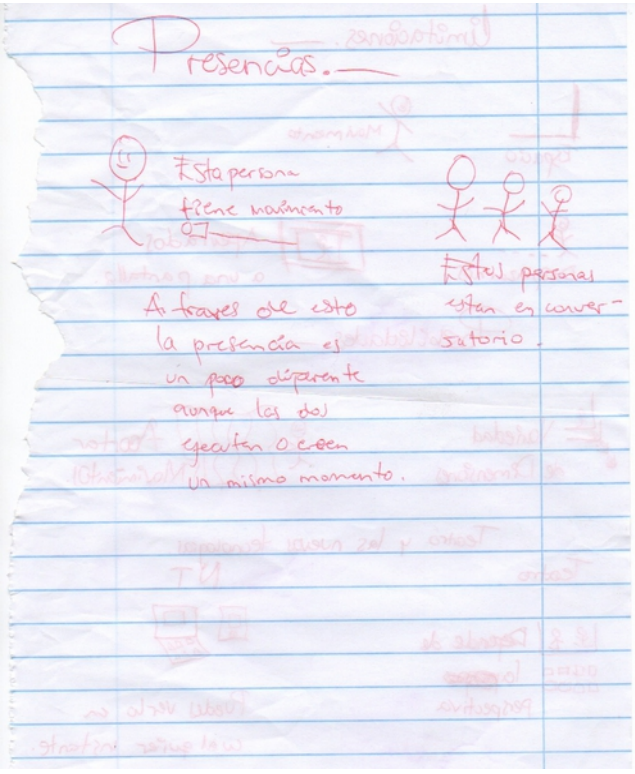
Figura 51. Integrantes de Gema Dance Company, interactuando con Kritzia Amaro como Presencia Aumentada. Vista a través del dispositivo móvil.

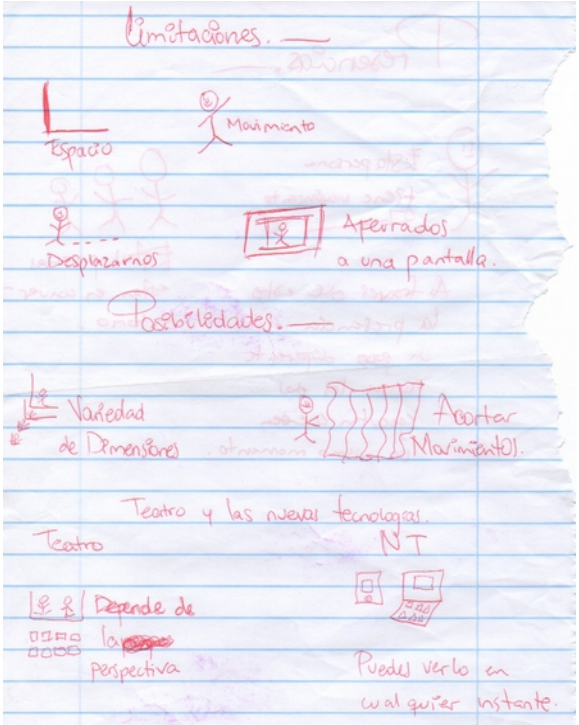
Figura 52. Exploraciones del espacio como Presencia Remota en diferentes tamaños.

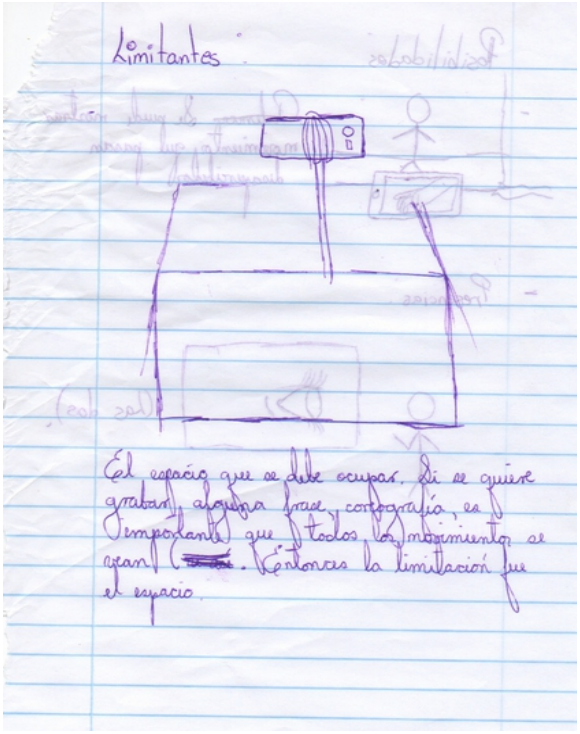
Al experimentar con la cámara, parecía que el bailarín que se situaba frente al lente se asumía de la misma manera que frente a un espectador que lo observaba, desde una butaca, arriba del escenario. La tendencia fue a verse completo en la cámara, olvidándose de las posibilidades que el artefacto-tecnología-soporte puede otorgarle.

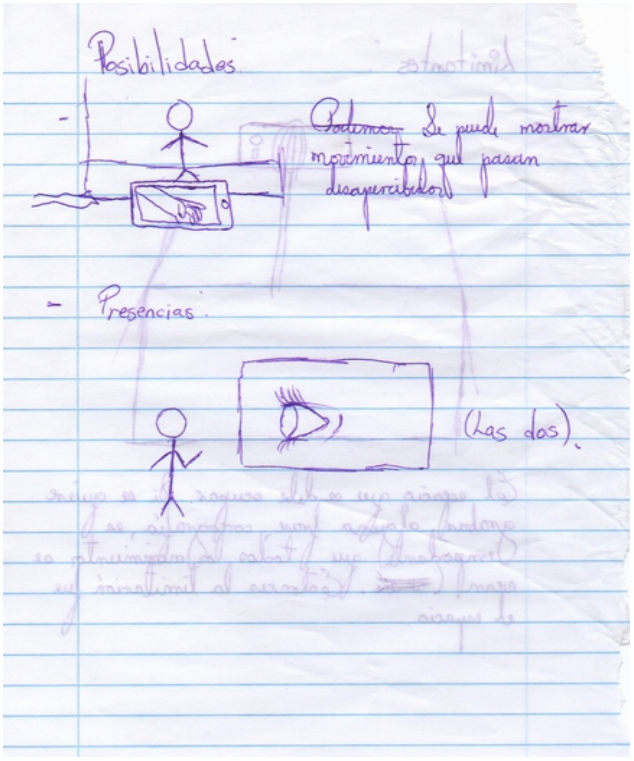
Pocos pensaron o exploraron movimientos cerca de la cámara, encuadres de *extreme close up* (a pesar de transitar previamente por una rápida plática de tipos de encuadre y movimientos de cámara), que permitieran un enriquecimiento a través de la captura del detalle que la escena tradicional no permite. La distorsión del movimiento, la fragmentación del cuerpo, su desaparición, aparición, toda la potencia del video como medio y soporte tardó en ser explorada, sea por la necesidad/costumbre de ser vistos completos, sea por falta de convivencia previa o conocimiento del medio, sea por falta de entrenamiento respecto a posibilidades corporales frente a otro "escenario". Este resultó un punto importante a observar en todas las relaciones posteriores y de importantes resultados. Mientras tanto, el interés por explorar posibilidades, de sólo sorprenderse o de descolocarse por el gusto de descubrir algo distinto, nunca nos alcanzó en esta residencia.

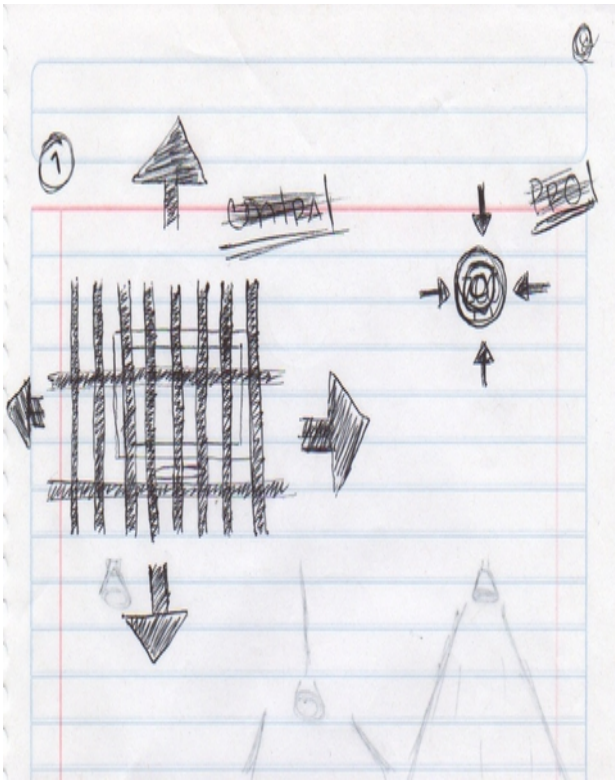
Consientes, después de *Connatural*, de lo difícil que era transmitir el objetivo de la investigación y el funcionamiento del instrumento, quizá nos dimos por vencidos antes de tiempo. Incluso al escribir estas líneas, pareciera que se encontró poco durante estos días. Y a partir de aquí nos quisimos valer de cualquier otro tipo de instrumento que pudiera arrojarnos pistas respecto a la comprensión que se estaba teniendo del dispositivo/experimento/investigación:

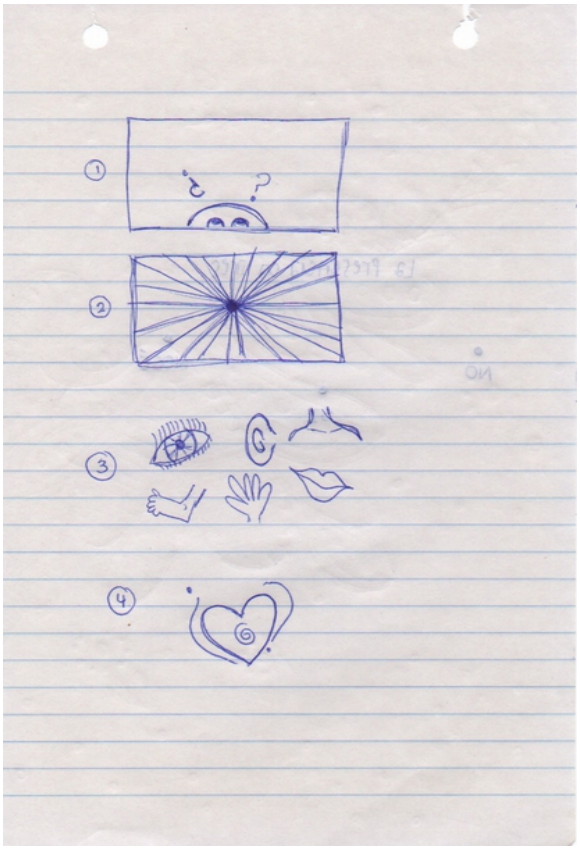


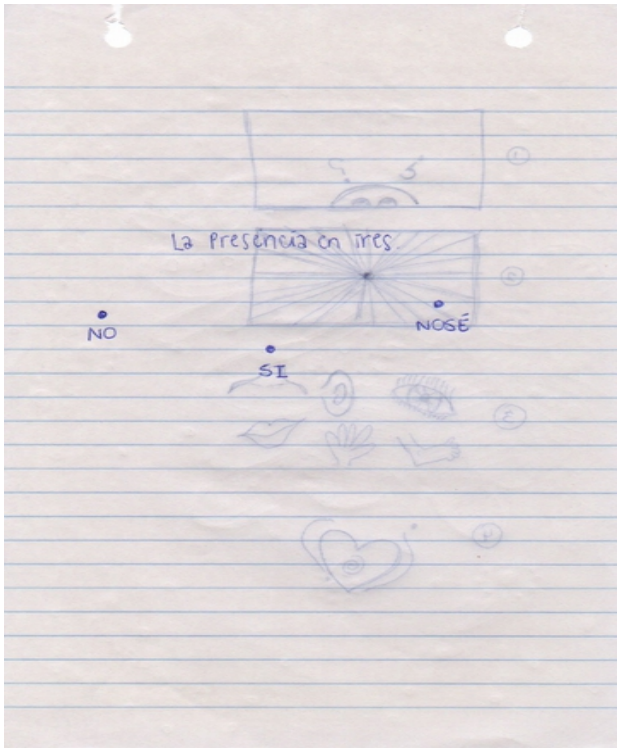


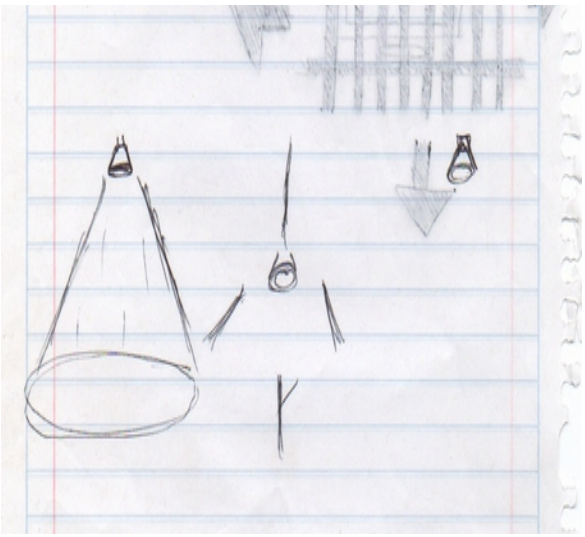

Limitantes
El espacio que se debe ocupar. Si se quiere grabar, alguna frase, coreografía, es importante que todos los movimientos se vean. Entonces la limitación fue el espacio.


Posibilidades
- Potencia: Se puede mostrar movimiento, que pasan desapercibidos.
- Presencias.
(Las dos).


1
CONTRA
PRO


1
2
3
4





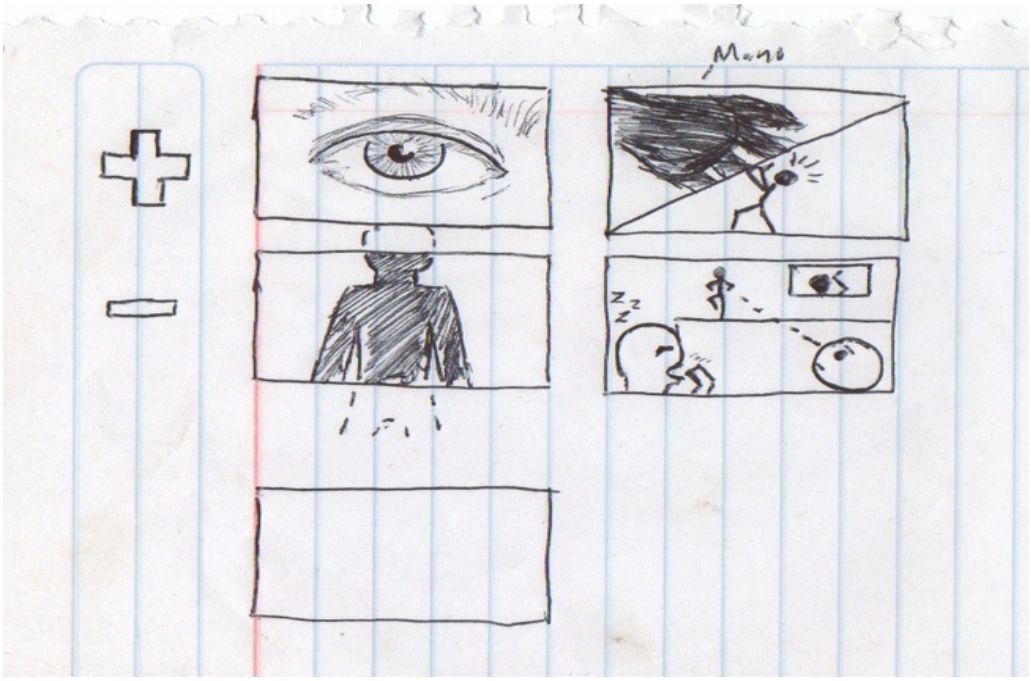


Figura 53. Serie de dibujos y reflexiones de Gema Dance Company, tras la búsqueda de vías alternativas de indagación respecto a su percepción de la presencia en el entorno de la investigación propuesta.

Pero en ese vacío también aparecían líneas de indagación e investigación que fortalecer para los procesos de enseñanza-aprendizaje de la danza, observaciones que, si bien siguen quedando fuera del alcance de la presente tesis, resulta inevitable, al día de hoy, preguntarnos si aquella "disciplina", que no les permite decidir ni siquiera si pueden cambiar de peinado durante la exploración, si aquellas jerarquías impuestas en las que el bailarín se muestra temeroso al "coreógrafo", si la alta expectativa de hacer el movimiento que es meticulosamente enseñado por un-otro creador, el hacerlo cada vez más grande, más fuerte, más rápido, más alto, no está jugando en detrimento de la creatividad y de la capacidad de asombro y de investigación corporal de los bailarines de hoy en día, y es que frases escuchadas como "pero hay que pensar mucho"[20], dejan entrever que este acto no es un ejercicio que practiquen mucho dentro de su entrenamiento cotidiano.

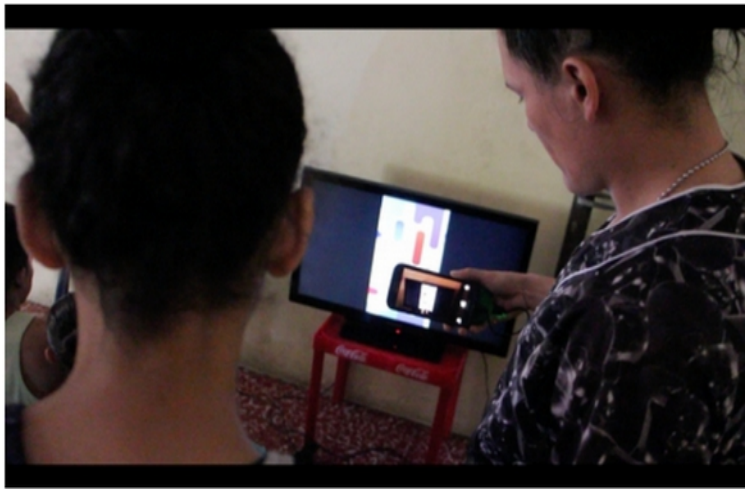


Figura 54. Pruebas de lectura de las imágenes código con diferentes dispositivos.

Con el dispositivo montado, y tras mucha frustración, se les tuvo que indicar en que momento de una música determinada hacer qué segmento de la secuencia, con qué calidades, en qué momento interactuar con la cámara, en qué momentos interactuar con la Presencia Aumentada, en qué momento utilizar ese movimiento virtuoso que morían por mostrar. Así, sin que fuera la intención, aquello se convirtió en una composición poco abierta a la

[20] Liliana Gómez, en comunicación personal el 12 de Diciembre de 2017.

improvisación y con un poco de conexión entre los diferentes estados o niveles de presencia, pero finalmente resultó un ejercicio en donde nosotros decíamos qué, cómo y cuándo hacer y ellos lo hacían.

Aquello que se presentaba como un desastre mayor para investigación, de acuerdo a la expectativa y ahora con la sensación de que nuestro "juguete" tal vez no serviría realmente para indagar nada, permitió tomar decisiones más contundentes antes de llegar a Nicaragua en el mes de Enero, en particular porque antes del regreso a México nos quedaba una semana en Guatemala que decidimos utilizar como Residencia de creación/investigación.

Implementaciones hacia la Residencia fuera de itinerario.

Lo que seguía era Nicaragua, sin embargo, por un tema fronterizo y un cambio en la ley migratoria del país no pudimos llegar. Así que regresamos a Guatemala, tomándonos un tiempo para reflexionar, esta vez de manera más profunda, respecto a lo que había pasado, lo que queríamos que pasara y los cambios que se necesitaban para lograrlo.

El tutorial: Nos deshicimos de él. Más allá de la confusión que podía generar, los modos de aprendizaje, no eran el tema principal de interés.

La aplicación de RA: como al parecer la repetición de una sola secuencia y la proyección de una sola imagen resultaba tedioso (según la retroalimentación que nos dieron en Connatural) se fragmentaron ambas (tanto la secuencia como la imagen). El resultado fue una serie de imágenes que dificultaban su lectura a través de la aplicación al ser tan parecidas, detonando la

secuencia equivocada o trabando la lectura sin arrojar ninguna presencia. Sin embargo, mantuvimos la idea de tener cuatro diferentes frases de movimiento, y decidimos buscar cuatro imágenes que asociar a ellas.

La cámara: para que esta exploración no resulte una búsqueda como la que se puede hacer frente a un espejo, se necesita entrenar cómo puede ser visto el cuerpo. Nos situamos de nuevo frente a la idea de que el bailarín contemporáneo no está entrenado para convivir y relacionarse con las potencialidades de nuevos soportes. Si bien la enajenación por la amplitud, la rapidez y la fuerza, limitaba de manera importante el descubrimiento del detalle, de lo sutil, de la distorsión, la fragmentación, etcétera, aún queríamos buscar un entendimiento diferente del cuerpo en movimiento, su fragmentación, su distorsión, incluso su comunicación.

La presencia en la danza: en términos del objetivo de la investigación, existieron pocos hallazgos. En un ambiente o "mística" (como el mismo director de la Compañía le llama) tan tradicional, el bailarín del centro era el único presente, lo demás era video y multimedia, y el que la Presencia Remota fuera transmitida en circuito cerrado a través de un televisor que hacía ver a este bailarín mucho más pequeño, jugó en detrimento de la expansión del concepto de presencia.

La Coreografía: al transitar por la idea -casi necesidad- de hacer un montaje coreográfico con secuencias establecidas y específicas, decidimos hacerlo con un poco más de consciencia, tiempo y compromiso, buscando explorar si la percepción de los estados de presencia se podían expandir más bajo este formato.

Al no poder entrar a Nicaragua y con el vuelo de regreso para una semana después desde el aeropuerto de la ciudad de Guatemala, decidimos reencontrarnos con Brayan para continuar la

investigación desde estas ideas.

Para lograr una lógica en la siguiente residencia (la segunda en Guatemala y que en realidad nunca se planeó), es necesario mencionar que, durante la estancia en *Casa Gema*, coincidimos con Luis Mauleón[21], artista mexicano con quien nunca habíamos trabajado pero que decide viajar con nosotros rumbo a esta nueva exploración y que, a partir de aquí, se vuelve pieza sustantiva de la investigación durante la gira y uno de los colaboradores más cercanos de *Lenguajes Afectados*.

3.1.4 Confinados en residencia de investigación. Creación de la nomenclatura. [Lenguajes Afectados feat Brayan Córdova y Luis Mauleón]

Cd. de Guatemala, Guatemala.
Del 15 al 21 de Diciembre de 2017

La residencia menos planeada. Nunca lo estuvo. Un tema de visado fue lo que hizo que *Lenguajes Afectados* decidiera quedarse una semana en Cd. de Guatemala, sumándose a su entusiasmo por utilizar ese tiempo como residencia de creación, el talento de Brayan Córdoba (Guatemalteco) y Luis Mauleón (Mexicano).

Las condiciones estaban lejos de ser las óptimas. Se alquiló un estudio de 5X3mts., que era cocina, sala, habitación y "salón de danza" cuando se subía el sofá y la mesa a la cama[22].

[21]Artista escénico independiente, original de Puebla, México. Enfocado en la danza contemporánea y el circo desde el malabar. Cofundador de *YLEM,* Movimiento contemporáneo y director de *OSAMENTA*, laboratorio escénico.
[22]Teaser en https://youtu.be/3Dr_GRm0Bog

Aunque teníamos equipo para proyectar la imagen detonante de la RA o el circuito cerrado, las paredes eran de ladrillo, lo que no permitía la proyección. Pero nada de esto fue impedimento frente al entusiasmo de todos los implicados; mucho de este era provocado por la posibilidad de presentar la obra que se lograra construir, en otro país y con la presencia realmente de manera remota por *streaming*. Es decir, que la Presencia Palpable estuviera en Guatemala, mientras la Presencia Remota bailaba en México, transmitido y proyectado en tiempo real, considerando que la Presencia Aumentada estaría en el dispositivo de cualquiera en cualquier parte del mundo siempre que contara con la aplicación y la imagen a escanear.

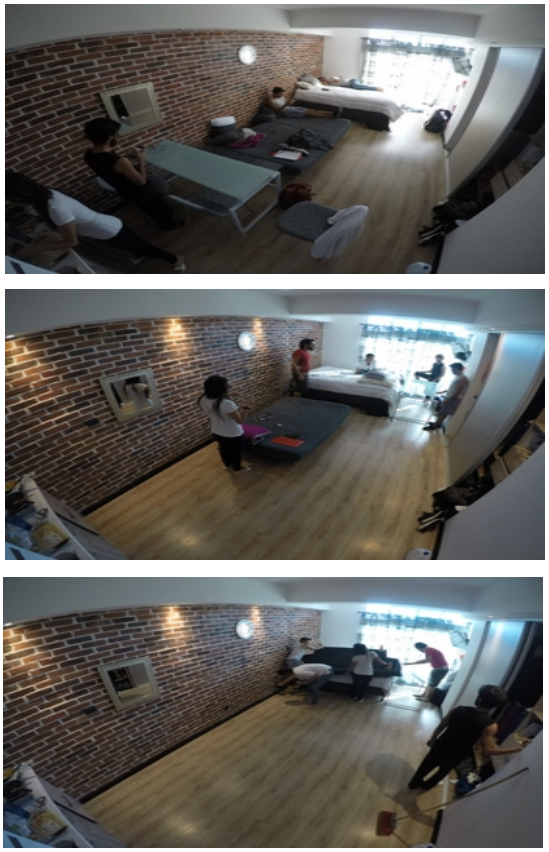


Figura 55. Serie de imágenes del proceso de montaje, desmontaje y uso del espacio en la Residencia no planeada en cd. De Guatemala. Véase en: https://youtu.be/3Dr_GRm0Bog

Considerando que en El Salvador no se tuvo éxito con la fragmentación de la imagen, se buscaron nuevas, pensando incluso en que el orden en que aparecieran pudiera generar, por sí mismo, una dramaturgia; idea descartada casi de manera inmediata para que no fuera un distractor respecto de poner el énfasis en la exploración del movimiento. Estas nuevas imágenes fueron montadas en video, en el que se incluyó la música, pero tampoco teníamos opción de proyectarlas (por la misma pared de ladrillo), transmitiéndolas solamente por la televisión.

Kritzia se mantenía parada donde, en teoría, serían proyectadas dichas imágenes y reproducía las frases de movimiento correspondientes a cada una desde la pantalla de su teléfono móvil que simplemente sostenía en sus manos, buscando que Brayan y Luis de un vistazo pudieran saber lo que estaría ocurriendo con la Presencia Aumentada o PA.

Figura 56. Imágenes código utilizadas para la app de Realidad Aumentada, a partir de la Residencia no planeada en Guatemala y durante el resto de la gira.

Con lo que no teníamos mucho juego era con las secuencias en realidad aumentada disparadas por estas nuevas imágenes; eran los mismos fragmentos que los utilizados en El Salvador. Por tiempo, ubicación, presupuesto... era imposible diseñar nuevas frases, grabarlas con *green screen*, perforarlas, exportarlas para subirlas a la aplicación de realidad aumentada asociadas a una imagen que, de por sí, ya nos demandaba tiempo de búsqueda.

Figura 57. Portada del álbum *Re* de Kashiwa Daisuke, de donde se extrajo la pieza musical para ser editada y utilizada como parte del dispositivo el resto de la gira.

Jonathan Reyes se encargó de encontrar la música y editarla, pensando en que fuera una pieza específica la que se utilizara en las siguientes residencias, y en considerar tanto el ritmo como algunos *cues* para hacer interactuar a las presencias de manera más eficaz.

Mientras el audio se construía, comenzó la exploración del movimiento. No se pensó en contar una historia ni nada similar. Se retomaron las secuencias, aquellas diseñadas por Kritzia y Brayan vía remota antes de iniciar con todo este viaje, y sobre ellas se aplicó una transferencia desde el lenguaje del video al cuerpo, es decir:

- Los tipos de encuadre se exploraron desde la Presencia Remota a partir de la distancia entre el bailarín y la cámara.

Figura 58. Luis Mauleón explorando los encuadres y la profundidad frente a la cámara de PR.

- Se exploraron los movimientos de cámara a partir de las posibilidades de movimientos anatómicos articulares.

- Se realizó una especie de categorización considerando las posibilidades y características de los tres estados de presencia propuestos[23]:

[23] Aparece como una gran sorpresa que, hacia finales de la investigación, este esquema de características cambie. Volviendo a presentar este cuadro después de la última Residencia en el Centro Coreográfico de La Gomera y contrastándolos posteriormente.

Tabla 2
Posibilidades de los distintos niveles de presencia

Característica / Presencia	Presencia Palpable	Presencia Remota	Presencia Aumentada
Fragmentación		X	
Distorsión		X	X
Alteración de ritmo	X	X	
Decisión de intervención	X	X	
Decisión de encuadre		X	
Desaparición / aparición		X	
Contacto			
Posibilidad de pausa	X	X	
Desplazamiento	X		
Profundidad	X		

Comparación de las diferentes posibilidades y características encontradas en los diferentes niveles de presencia hasta el momento de la residencia de investigación no programada.

También en esta Residencia es que aparece por primera vez la nomenclatura de las tres presencias, [PP, PA, PR[24]] propuesta inicialmente por Brayan Córdoba y definidas posteriormente en equipo a partir de la categorización previa:

- Presencia Palpable [PP]: el bailarín presente físicamente, compartiendo tiempo y espacio con el espectador, capaz de interactuar tanto con la proyección de la Presencia Remota como con la imagen de la Presencia Aumentada.

[24]Si bien en esta etapa de la investigación el término utilizado era PC o Presencia Computadora, nos referimos a ella como PR o Presencia Remota para darle claridad al documento.

Figura 59. De izquierda a derecha: Luis Mauleón, Brayan Córdova y Kritzia Amaro, explorando las posibilidades de transferencia del movimiento de cámara al movimiento del cuerpo.

- Presencia Aumentada [PA]: la bailarina, en este caso Kritzia, en la pantalla del dispositivo móvil, siendo generada por la lectura de una imagen determinada a través de *HP Reveal*, aplicación de realidad aumentada.

- Presencia Remota [PR][25]: bailarín que, en el mismo espacio que la Presencia Palpable (circuito cerrado) o, idealmente vía *streaming,* se sitúa frente a una cámara que captura su imagen para retransmitirla a través de una proyección y que no es visto, físicamente, por el espectador.

Se decidió que Brayan Córdoba jugara el rol de Presencia Palpable o PP, Luis Mauleón exploraría las posibilidades de la Presencia Remota o PR y Kritzia Amaro, irremediablemente, estaría en formato aumentado o PA, todos bajo las siguientes pautas, consignas o interrogantes para la construcción la obra:

[25]El término de Presencia Remota [PR] apareció hasta la siguiente Residencia en Nicaragua, propuesto por Brayan Córdoba y Jonathan Reyes.

Figura 60. Imágenes del proceso de experimentación y creación del montaje 01+01=03.

- ¿Qué relaciones se quiere que vea primero el espectador?
- Desarrolla un guión a partir de lo que sucede en la escena, la PA, y la música.
- ¿Qué acciones frente a la cámara le permiten a PR relacionarse con las otras Presencias?
- Lo incansable y repetitivo de PA permite que el público traslade su atención a otros detalles y relaciones.
- La cámara, su lente, debe ser entendida como el nuevo espacio escénico para PR, debiendo relacionarse o aprendiéndose perfectamente la ubicación del lente, su altura, su correspondencia cuerpo-cámara.
- ¿Que pasaría si usamos el lente macro o una reflex?
- La observación entre PP y PR permite la co-creación y la interacciones entre las tres presencias.
- Variaciones de las secuencias originales desde PR para lograr otros efectos. Lo que en PP sucede en el pie, en PR sucede en el ojo, por ejemplo).
- PR juega con variación de niveles, experimentar cambios de peso y cercanía o lejanía con la cámara.
- PP y PR modifican la secuencia para llevar la atención a la PA a través del movimiento.
- Establecer tiempos y direcciones de PR para conectar de verdad con las otras Presencias.

- Explorar el tema de la profundidad al considerar que el PR se vuelve bi-dimensional al pasar por la pantalla.
- Recordar los contactos pantalla que se diseñaron desde la construcción a distancia de las secuencias originales.
- Modificar encuadres, velocidades y todo lo que cada presencia pueda modificar.
- No dejar de preguntarse ¿Qué es lo que se ve?
- Interactuar con PA a partir de *cues* musicales.
- Búsqueda de unísonos y cánones.

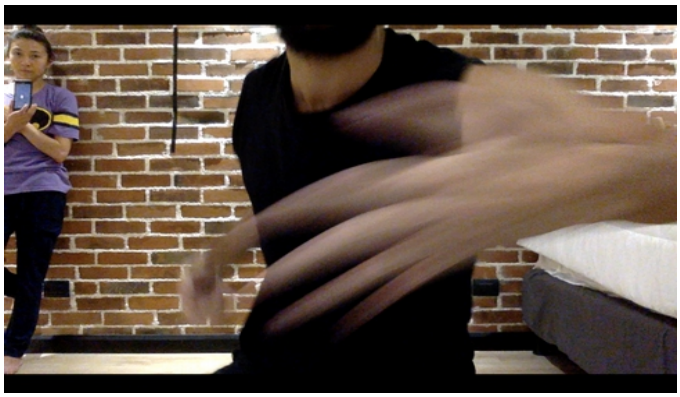


Figura 61. Exploración de acercamientos y distorsión del cuerpo en relación a la cámara.

- Búsqueda de una estética *glitch:* ¿cómo produzco efectos visuales de error corporal? ¿debo perder el control del movimiento? ¿debo controlarlo más? ¿ qué tanto se desdibuja o distorsiona o modifica el movimiento? ¿qué transiciones se necesitan para no interrumpir los "errores" corporales?
- ¿Cómo y cuánto se puede manipular la cámara para que el movimiento provenga de ella?
- ¿PA tiene la posibilidad de pausarse?

Finalmente se logra el montaje. Se acuerda que cada uno se aprenderá los 3 roles para que puedan ser cualquiera de las 3 presencias, indistintamente, en cualquier país. La obra, en este punto de la investigación, parecía de una movilidad importante, de no ser por la fuerte demanda tecnológica al necesitar dos proyectores y dos computadoras en el espacio en que se encontrara quien jugara como Presencia Palpable, más una computadora con *cámara web* para la Presencia Remota, en cualquier parte del mundo donde tuviera una excelente conexión a internet que soportara una transmisión o video llamada por *streaming*. Nunca ha sucedido.

Todo el trabajo de esta Residencia permitió llevar a Nicaragua y a Costa Rica un instrumento mucho más estable para investigar lo que realmente interesaba de origen. Sin embargo, existía una sensación de abismo entre los hallazgos de los tres encuentros que, hasta el momento, componían esta gira. Abismo que se intenta saltar en el apartado[26] correspondiente a la Residencia de Investigación en México, que sucedería en el marco de *Afección Encuentro Iberoamericano de Movimiento 2018.*

Figura 62. Imágenes de la segunda parte de la gira Centroamerica. A la izquierda con el Colectivo Masancuepa, en Managua, Nicaragua: https://youtu.be/mexU11P-hTg
A la derecha en el encuentro Revés, en Heredia Costa Rica:
https://youtu.be/lcacKxi2PGs

[26]En el anexo *Reflexiones de Aeropuerto* se adjunta la transcripción de la reflexión entre Kritzia Amaro y Ana Piñán justo antes de regresar a México, de donde se desprende de manera global la idea de México y muchas de las conclusiones de este periodo de la investigación, así como líneas de investigación que se abren a partir de este proceso que rebasan los límites de ésta.

Implementaciones a la mitad de la gira.

Uno de los resultados más enriquecedores fue la exploración del movimiento para la cámara. Por primera vez se entendió como un 'escenario' en sí mismo, con demanda de movimiento tan diferente como específico. El asumir que es el 'escenario' el que se puede mover para generar movimiento corporal también fue muy importante para la investigación, arrojando la estética *glitch*[27] como una posibilidad relevante ya que, al final, el uso de la tecnología siempre está ligado a la posibilidad de error o fallo. A partir de esta búsqueda, se hizo posible el detalle, la distorsión, la máxima aceleración, la transferencia de lenguaje del video al movimiento corporal articular. Por fin se utilizó la pantalla y la cámara, en un intento de establecer contacto con el otro.

Figura 63. Luis Mauleón como Presencia Remota, investigando el movimiento del escenario – cámara para generar movimiento corporal.

Por supuesto quedaban temas por resolver que re-aparecerían en las siguientes residencias, y que guardan íntima relación con el uso de las pantallas y la percepción a partir de ellas; por ejemplo, el tema de espejear o no la pantalla de la computadora o del proyector que

[27]Según Emma Llensa, *Glitch* "podría definirse como un pequeño problema o fallo que evita que algo se realice de manera exitosa o que evita que funcione como debería... Hay artistas que trabajan con imágenes que reproducen la estética glitch. Estas imágenes hechas a propósito no responden a un error aleatorio". Recuperado de http://www.ubicuostudio.com/es/filosofia-del-software-es/la-estetica-del-glitch/ el 1 de noviembre de 2019

soporta a la Presencia Remota ya que, de esto podía depender por completo el que se estableciera contacto o relación entre esta y las otras.

El tema de la profundidad resultó recurrente, mostrándose como más fundamental en la investigación, ya que las posibilidades de bi o tridimesionalidad de cada presencia resultaban menos concretas cada vez. Sin embargo, en esta Residencia se concluyó que la Presencia Remota no podía sino ser bidimensional al estar proyectada en una pantalla y con poca posibilidad de profundidad, al pensarse en un espacio reducido y mayormente cerca de la cámara de la computadora.

Hasta aquí, todo indicaba que la tridimensionalidad, es decir, la profundidad (corporal y espacial), su uso, juego y evidencia, correspondía únicamente a la Presencia Palpable, considerando también que era la única capaz de un desplazamiento por el escenario. Sin embargo, se escapó de cara a esta anticipada conclusión que, en cierto momento del montaje, aparece la necesidad de que la Presencia Palpable esté pegada a la proyección para que por profundidad o perspectiva, se perciba algún tipo de contacto entre las presencias. Hacia el final de la investigación, este tema cobra una importancia fundamental.

Figura 64. Imagen tomada a través del dispositivo móvil que por falta de luz, mal enfoque o falta de señal de internet, no logra leer correctamente la imagen código de realidad aumentada, con lo que no se logra acceder a ese nivel de presencia.

El hecho de tener que hacer, o de necesitar, un guión a partir de lo que sucede en la escena, la Presencia Aumentada, y la música, puso en cuestionamiento si el uso que se hacía de la realidad aumentada era el de una herramienta multimedia cualquiera, incluso como una luz o un sonido capaz de proporcionar una pauta a los bailarines presentes de forma palpable. Pero al mismo tiempo, no se tenía manera de pautar con exactitud la acción de PA, ya que su aparición, velocidad, desaparición, etcétera, dependía por completo de la capacidad del dispositivo que la leyera o de la velocidad del internet, por ejemplo.

En términos de profundidad, se comenzaba a pensar en el juego que permitía la Presencia Aumentada (aunque hasta el momento no se había hecho), de acuerdo a la programación que se realizara, es decir, básicamente dependiendo de que tan arriba/abajo/grande/pequeña se estableciera en la pantalla al momento de asociarla con la imagen detonadora desde la plataforma de *HP Reveal.* Por otro lado, el desplazamiento que se le atribuía era nulo, quizá provocado por las secuencias que se diseñaron, quizá por pensarla dentro de un encuadre fijo a cuerpo completo, quizá por falta de imaginación o exploración. Lo que era un hecho innegable era que no se podía tener control alguno de su aparición o desaparición en el nuevo "escenario" o pantalla y hasta el momento parecía imposible pausarla.

Solventando la consideración de las pautas sonoras y espaciales, si surgió una búsqueda de interacción mayor en las presencias: una se agacha mientras otra sube la pierna, una gira mientras la otra la empuja, una intenta tocar mientras la otra es tocada, se explora un mismo movimiento con distinta velocidad, dinámica o amplitud desde las diferentes presencias, pensando que el espacio de la Presencia Remota es mucho más reducido que el de la Presencia Palpable (factor que se modifica hacia el tercer evento) y en que esta última es la única que se

puede desplazar por todo el espacio escénico. Y es que se puso un interés especial en saber con exactitud qué espacio ocupaba qué presencia en cada momento, tratando de ser muy específicos con este tema. Y, si bien es un ejercicio común en una composición coreográfica, esto desplazaba el sentido de alerta de la percepción de otros estados de presencia al registro sonoro y espacial como *cues* específicos. Se había transitado por este proceso pensando que en futuras residencias, al tener movimiento, tiempo y espacio ya pautado, la Presencia Palpable pudiera poner una mayor atención al tema de los estados de presencia posibles y su percepción, tema que también será explorado en los dos eventos siguientes.

Se comienza a determinar el alto grado de alerta que demanda estar como Presencia Palpable, siendo la única que puede determinar unísonos, cánones y anomalías, por lo menos intencionales.

Es necesario mencionar que, la noche previa a salir de Guatemala, se decidió levantar tomas de lo que terminó siendo una videodanza[28], idea que residencias después y por iniciativa de Jonathan Reyes, resultaría una cuarta presencia: Presencia VideoDanza (PVD). Basta saber por el momento que fue aquí, con estas secuencias, con esta exploración y con toda el entusiasmo de esta colaboración, en donde se suma la posibilidad del movimiento que la edición de imagen ofrece, incorporando con esto la diferencia entre presencias correspondientes a un *tiempo real* y aquellas inmersas en un *tiempo digital*, diferencia que será explicada en la Residencia de México, momento en que fue abordada con más detenimiento.

[28]Video danza completa en: https://www.youtube.com/watch?v=vkGTM4t3jtY&feature=youtu.be.

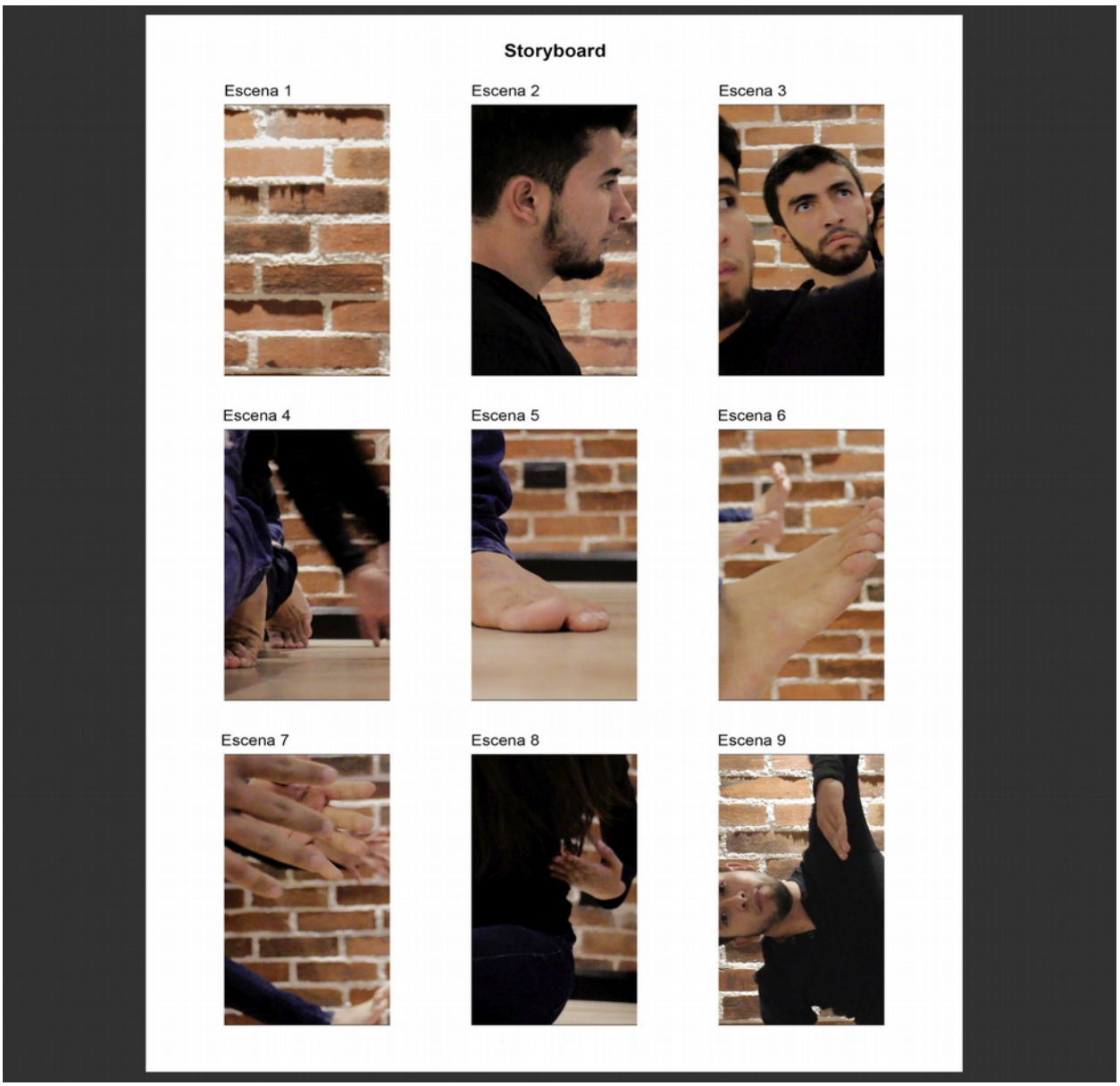


Figura 65. Mosaico de escenas de la videodanza REVER-[B]. En: https://youtu.be/vkGTM4t3jtY

3.1.5 La colaboración con Colectivo Masancuepa[29]. El montaje. [Nicaragua]

Managua, Nicaragua.
4 y 5 de Enero de 2018.
2 sesiones de 3 horas.

En la residencia realizada con el *Colectivo Masancuepa*, de Managua, Nicaragua, estaban todas las intenciones de las residencias anteriores, pero mezcladas: se continúa investigando respecto a si existe algún cambio en la percepción de la presencia, pero también, en este caso y teniendo solamente dos días para lograrlo, se quiere dejar montado el trabajo hecho previamente en Guatemala, para que *Masancuepa* lo pueda presentar cómo y dónde quisiera.

Figura 66. Brayan Córdova (colaborador de Lenguajes Afectados) y Aurora Sandino (Colectivo Masancuepa) en el proceso como Presencias Palpables.

La segunda de estas intenciones provocó una primera jornada bastante tradicional. Brayan se encargó de transmitirle la secuencia y su experiencia como Presencia Palpable a Aurora Sandino (Nicaragüense), mientras Luis trabajaba como Presencia Remota con Fred Oporta y Ioar Rigby (ambos Nicaragüenses). En contraste con lo observado en *Connatural* o en *casa Gema,* no se tuvo que hacer ningún énfasis para que experimentaran con la cámara. Resultó bastante natural

[29]Colectivo independiente Nicaragüense de danza contemporánea que busca canalizar la experiencia humana a través de puestas escénicas.

en ellos jugar con acercamientos, velocidades, fueras de foco, distorsiones, etc. Esto permitió, por ejemplo, que existieran dos Presencias Remotas simultáneas, con momentos en donde se encontraban los dos a cuadro y otros en que solo estaba uno, generando una mayor cantidad de efectos y posibilidades al sumar la creatividad de ambos intérpretes en interacción con la cámara.

Figura 67. Colectivo Masancuepa explorando la interacción entre niveles de presencias, visto a través del dispositivo de lectura de Realidad aumentada.

La obra, como unidad, fue explicada hasta el final de esta primera sesión, provocando muchas dudas respecto a la presencia, lo que significa hoy y la naturaleza de la danza. Si, seguíamos aferrados a la pregunta de si eso era danza como detonador y parecía funcionar.

Figura 68. Colectivo Masancuepa, Luis Mauleón y Brayan Córdova, conociendo el trabajo hecho en las residencias previas.

La segunda sesión es utilizada casi íntegramente para ensayar las secuencias aprendidas en la sesión anterior y ensayar con el dispositivo, guardando solo unos minutos para presentar la obra frente a un par de maestros de la academia que permitió el espacio y, finalmente, para recoger la experiencia de cada uno de los integrantes de este proyecto. La transcripción de las reflexiones finales se encuentran en el Anexo *Reflexión con Masancuepa*.

Figura 69. Presentación del resultado de la exploración-montaje, visto en el dispositivo móvil. De izquierda a derecha: Aurora Sandino, como Presencia Palpable. Kritzia Amaro, como Presencia Aumentada. Fred Oporta, como Presencia Remota.

Implementaciones fuera de la disciplina.

Para el *Colectivo Masancuepa*, dejó de importar si era considerado instalación, danza, investigación estética, o ninguna de las anteriores, llamándolo un 'producto transdisciplinario' y reconociéndolo como un proceso que seguía abierto.

La conclusión se acercó al entendimiento de la danza, de la escena, como un proceso de creación que compromete elementos de secuencialidad, composición, colaboración, espacio, tiempo, etc., en donde, por alguna razón, pierde importancia en su esencia la 'presencia tradicional' del cuerpo humano en movimiento, haciendo posible que hoy se entienda el concepto de 'presencia' desde otro sitio.

Figura 70. Exploración de posibilidades frente a la cámara como escenario de la Presencia Remota.

Después de transitar por la construcción del dispositivo y de un montaje a partir de él, queda claro que, en términos del objetivo de investigación y más allá de la riqueza que se encuentra en la generación de movimiento para este dispositivo en particular, la indagación respecto a la percepción de la presencia sucede, inevitablemente, ya en escena, en el momento

máximo de creación interpretativa. Factor determinante para el diseño del segundo evento de la investigación, en el que parecía imprescindible acceder a la experiencia del ínterprete-creador ya puesto en escena.

En la riqueza de este encuentro colaborativo, y frente al cuestionamiento "¿cómo puedes bailar con algo que no puedes ver?"[30] y la rotunda afirmación "si no lo veo es difícil percibirlo"[31], manifestado por Aurora Sandino, la relación establecida entre percibir a alguien presente y el *verlo* es por demás significativa, rebasando la idea de cuerpo, de energía, de calor, de escuchar la respiración del otro. La presencia, el percibir al otro, se trata aquí básicamente de *verlo*, así sea a través de una pantalla, evidenciando la pérdida de preponderancia del sentido del tacto frente al de la vista.

Nuevamente fuera de los bordes de la investigación, pero sin poder dejar de mencionarlo por la importancia que tiene, aparece el tema de las formas de enseñanza para la escena. Si la presencia del cuerpo (el cómo es entendida) está cambiando, las maneras de enseñar a un cuerpo a través de otro se diversificarían a la par de las innovaciones tecnológicas, teniendo ya hoy en día escuelas de danza en línea[32] y siendo testigos de toda una generación capaz de aprender, a super velocidades, desde tutoriales también en línea, conclusiones e inquietudes expresadas por los mismos integrantes de *Masacuenpa*[33].

Y respecto a los procesos de enseñanza-aprendizaje, podría tratarse ya no solo del *cómo* sino también del *qué* y del *para qué* se enseña, al evidenciarse la necesidad de intérpretes

[30]Ioar Rigby en Anexo *Reflexión Masancuepa*.
[31]Aurora Sandino en Anexo *Reflexión Masancuepa.*
[32]http://www.dancersways.com/es/ (por citar solo un ejemplo existente en las fechas de la residencia, antes de todas los que han proliferado a raíz del COVID-19).
[33]Cfr. Anexo *Reflexión Masancuepa*.

capaces de interactuar con dispositivos a partir de la capacidad y curiosidad por la exploración de nuevas posibilidades; vacío evidenciado desde el día uno de la puesta en marcha de la investigación.

Figura 71. Círculo final de reflexión con Colectivo Masancuepa.

Hasta aquí, el dispositivo ha dejado fuera la manipulación de video en tiempo real pero cabe mencionar, aunque sea de manera rápida, que logró ser incorporada para la Residencia en México (segundo evento), conscientes de que esto podría modificar por completo la forma de estar y/o percibir a las tres presencias planteadas hasta el momento y que, como se mencionó anteriormente, se convierten en cuatro para cuando se incluye la videodanza y el *mapping* como potencializador del instrumento.

Finalmente, no se puede dejar de mencionar la evidencia del miedo manifestado[34] a que lo que se sabe, como hacedores de danza, deje de ser útil o necesario; miedo a ser remplazados o a cambiar lo que se entiende aún hoy por danza por solo ser activadores de botones, apostando porque es en este miedo donde radica la resistencia de abrir la danza y la escena a procesos verdaderamente transdisciplinarios. Apuesta que por supuesto tendría que asumirse en otra investigación pero clarificando futuras líneas de investigación, todas, fuera del alcance de la presente tesis que, sin embargo, pretende sentar un precedente importante para estas.

[34] Ver anexo *Reflexión Masancuepa.*

3.1.6 Revés. La miniResidencia más internacional. [Costa Rica]

Heredia, Costa Rica.
13 de Enero de 2018.
1 sesiones de 4 horas.

En este apartado aparecen los resultados obtenidos en *Revés*[35]*, encuentro de entrenamiento físico y movimiento contemporáneo*, en la ciudad de Heredia, Costa Rica, en enero de 2018, donde se dieron cita participantes de un mayor número de países y, en específico a la sesión del *01+01=03*, la misma cantidad de asistentes en promedio de México, Guatemala, El Salvador, Costa Rica, Panamá, Venezuela y Argentina.

Lo anterior, y a pesar de lo pequeña que resultó la muestra (encontrando eco solo en doce de los cien asistentes a *Revés*), permitió un panorama global de la escena Latinoamericana: doce participantes de ocho países, contando con la presencia de entre uno y tres bailarines de cada país, con un rango de edad de entre dieciséis y cuarenta y seis años, todos dedicados a la danza o al movimiento contemporáneo, resultando un muestreo no probabilístico y por conveniencia.

[35] REVÉS, es un programa de entrenamiento corporal y de movimiento contemporáneo que se organiza todos los años durante el mes de Enero en la provincia de HEREDIA - COSTA RICA - CENTROAMÉRICA. Esta estrechamente vinculado a la Danza Contemporánea y el movimiento del cuerpo abordado desde diversas metodologías de entrenamiento. REVÉS cumple con su principal objetivo de promover la movilidad, el intercambio y encuentro entre artistas de diversas nacionalidades potenciando un espacio de un mes en dónde estarán presentes artistas de toda la región centroamericana, latinoamericana, norteamericana y europea. De este modo REVÉS funciona como un puente para multiplicar experiencias, y a lo largo del tiempo las conexiones continúan y los artistas generan y facilitan sus propios procesos de intercambio, de contacto con sus contextos y comunidades.

Se implementaron encuestas para un análisis de contenido básico de los conceptos más (o menos) recurrentes en ellas, tratando de ubicar los cambios de percepción y/o significación de la *presencia* en bailarines latinoamericanos contemporáneos, aplicando un cuestionario antes y otro después del laboratorio, terminando con un círculo de reflexión[36] que permitiera arrojar guías de continuidad en la investigación. Si bien en todas las residencias son aplicadas encuestas con los mismos objetivos y preguntas, son las de esta última que se consideran representativas.

Figura 72. Presentación del proyecto a los participantes de Revés 2018.

[36]Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=ydWNSoRi5jI&feature=youtu.be

En la encuesta inicial[37] y haciendo un análisis de contenido básico:

- Al *definir la danza*, 9 de los 12 participantes mencionaron la palabra *movimiento,* 10 mencionaron *cuerpo*, 4 *espacio*, 3 *comunicación*; arrojando también las palabras *tiempo, presente, mente, ser, gesto, secuencia y dinámica* en menor número.

Tabla 3
¿Cómo definirías la danza?

Definición de danza	
Movimiento	9/12
Cuerpo	10/12
Espacio	4/12
Comunicación	3/12
Tiempo, presente, mente, ser, gesto, secuencia, dinámica.	1/12

Análisis simple de contenido de las principales palabras utilizadas en la definición de danza.

- Al responder *¿qué es lo que la diferencia de las otras artes?* 8 coinciden en el uso del *cuerpo*, 2 en la *presencia* de este, 2 en que es un arte *espacial* y aparecen en solitario palabras como *comunidad, comunicación, tiempo, mente, emociones,* y *conocimiento de sí mismo*.

[37]Se anexa el formato de la encuesta en el Anexo *Encuestas Revés*.

Tabla 4
¿Qué la diferencia de las otras artes?

Diferencia con otras artes	
Uso del cuerpo	8/12
Presencia del cuerpo	2/12
Es un arte espacial	2/12
Comunidad, comunicación, tiempo, mente, emociones, conocimiento de sí mismo.	1/12

Análisis simple de contenido de las principales palabras utilizadas para describir la diferencia entre la danza y las otras artes.

- Cuando se les pide que *definan la presencia* aparecen las palabras *espacio, tiempo y cuerpo* como las más recurrentes, con 8, 7 y 6 respectivamente, pudiéndose asociar a *estar* que aparece 4 veces, *mente* aparece 5, *consciencia* 2 , *alerta, alma, energía, y acuerdo social* 1.

Tabla 5
¿Cómo definirías la presencia?

Definición de presencia	
Espacio	8/12
Tiempo	7/12
Movimiento	6/12
Mente	5/12
Estar	4/12

Consciencia	2/12
Alerta, alma, energía, y acuerdo social	1/12

Análisis simple de contenido de las principales palabras utilizadas para definir la presencia.

- Todos coincidieron en que *el uso de las nuevas tecnologías están modificando el concepto de presencia*, reconociendo que estas les permiten estar presentes no solo desde el cuerpo físico al modificar el tiempo y el espacio en que se puede *estar* hoy, pero también mencionando (aunque en pocos casos) que se puede tratar de una distorsión del concepto o del desarrollo de *sensaciones de presencia* que no son reales.

Tabla 6
¿Crees que el concepto de presencia esté cambiando con el uso de nuevas tecnologías?

¿Las Nuevas tecnologías modifican el concepto de presencia ?	
SI	12/12

Distribución de opinión a la pregunta planteada

- Todos coincidieron en que *la inclusión de otro medio*, como el video, *expande la creación del movimiento*, 5 de ellos observando que es justamente porque permite y/o provoca una *mayor experimentación*, 3 mencionaron la posibilidad de jugar con

elementos espaciales de relación, mientras que solo 1 se refiere a esta posibilidad desde *lo temporal* y 3 hablan de la necesidad de un *entrenamiento distinto* que permita potenciar aún más las posibilidades de diferentes medios.

Tabla 7
La inclusión de otro medio (el video) ¿expandió o limitó la creación/experimentación del movimiento? ¿Por qué?

¿La inclusión de otro medio como expande la creación de movimiento?	
Provoca mayor experimentación	5/12
Juego con elementos espaciales de relación	3/12
Si, con un entrenamiento distinto	3/12
Juego con elementos temporales de relación	1/12

- Respecto a *la secuencia filmada (PA) o proyectada (PR)*, solo 1 afirmó que no *se trataba* de danza sino de *video danza*. Para los demás entraba dentro de la definición de danza por realizarse en un *espacio-tiempo determinado*, porque contenían *movimiento.*

- Diez de ellos *si se asumieron haciendo danza* en el rol de PR, mientras que solo 1 consideró que, más que hacer danza, la danza estaba siendo utilizaba para otro fin.

- De estos 10, 7 se lo atribuyeron a la existencia de *movimiento,* 3 a la implicación de *su cuerpo,* 3 a la *percepción de un aquí* en el que sucedía la propuesta, apareciendo solo

mencionadas las palabras *presente, ahora, intención, comunicación, proceso, creatividad.*

Tabla 8
¿Estas haciendo danza aunque el movimiento sea transmitido por una pantalla o proyección?

PR haciendo danza	
Existe movimiento	7/10
Implicación del cuerpo	3/10
Percepción del aquí	3/10
Presente, ahora, intención, comunicación, proceso, creatividad	1/10

Factores considerados para que, en una secuencia filmada o retransmitida, se consideren haciendo danza.

- Cuando se les preguntó si *lo que bailaban era un solo*, *un dueto o un trío*, las posibilidades se multiplicaron, encontrando, la mayoría de ellos, argumentos para que pudiera entrar en cualquiera de estas 3 categorías. En los casos que solo consideraron la posibilidad de que fuera un dueto o un solo, se encontraron respuestas tan contundentes como:

si no lo veo no está presente o *solo hay dos personas en vivo*.

Para quienes si podían considerarse bailando un trío, lo encontraban a partir de la idea de

tres seres bailando en el tiempo y el espacio

o de

tres objetos visuales llevados a un nivel superior,

fueron sustantivas.

- Respecto a si *se podían sentir presentes las otras presencias*, 11 dijeron que si. Para 1 de ellos, nuevamente, mientras *PA no sea visible no existe*. En dos encuestas aparece como fundamento para percibir la presencia Remota el q*ue sea visible*, mientras que en otros casos resultó casi obvio que su *movimiento*, su *intención* o la *consciencia* bastaban para sentir las otras presencias. Una de las respuestas que podría resultar más reveladora es la que proponía que la presencia del PP pudiera resultar la de menor resonancia al no lograr competir con la atención que demanda la app o la proyección.

Tabla 9
¿Es posible sentir 'presentes' los otros niveles de presencia?

Se perciben presentes los otros niveles de presencia	
SI	11/12
Mientras no sea visible no existe	1/12

Distribución de las respuestas respecto a la percepción de los niveles de presencia.

- Y entre palabras como *interdisciplinario, intención, interacción del cuerpo con el medio y la app como medio, discurso, conexión con el otro*, 10 de los 12 estuvieron de acuerdo en que *si el espectador ve (o cree ver) bailarines, lo interpretará como danza*.

Es necesario destacar que, tras el recorrido en la *gira centroamericana* y aunque nos causaba curiosidad, la pregunta respecto a si ¿es danza? comenzaba a pasar a un plano secundario, poniéndose al frente las posibles carencias en el entrenamiento corporal-perceptual, e incluso conceptual, para enfrentar la era de la pantalla desde la danza, resultando un tema

recurrente a partir de la Residencia en Nicaragua y que acompañó la indagación hasta el final de todas las etapas de la investigación.

Figura 73. Círculo final de reflexión con los participantes de Revés 2018.

Tras el trabajo con este grupo tan diverso, se pudo volver a las preguntas de investigación que detonaron todo este proyecto:

- *¿Quién está presente?* El 92% de los encuestados afirmaron sentir presentes tanto la PA como la PR, ya fuera por su movimiento, por la intención de estas presencias de estar presentes haciendo danza o por desarrollar la consciencia de que existían dos entes más junto a la PP, es decir que, al aparecer como posible percibir los 3 tipos de presencia planteadas de esa manera: presentes, tanto la PA, como la PR y evidentemente la PP, estaban presentes en la propuesta y, al ser las 3 percibidas a través de la pantalla de un dispositivo móvil, estaban al mismo nivel de presencia.

Figura 74. Comparación entre quienes perciben los niveles de presencia como tal y los que rechazan (solamente) la Presencia Aumentada en estado de presencia.

Para responder si *se necesita, hoy, una presencia palpable en escena para considerar una propuesta como dancística* (aunque ya perdiendo el interés en esta respuesta, en particular después de la experiencia en Nicaragua), se vuelve necesario cruzar un poco las respuestas obtenidas en las encuestas del antes y del después:

- Inicialmente, la palabra *cuerpo* apareció en un 83% de las encuestas, mientras que, finalmente, solo el 25% mencionó la implicación del cuerpo como necesaria para la danza, siendo este el cambio porcentual más significativo y condicionante de la investigación.

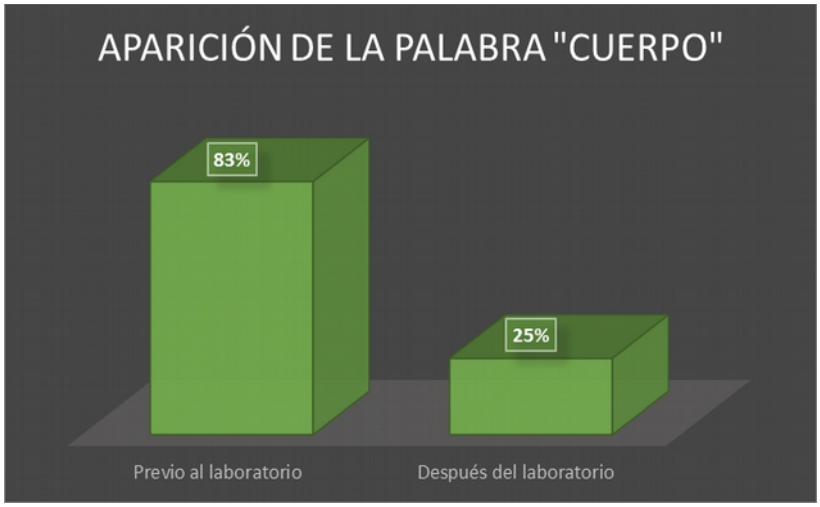


Figura 75. Comparación de la aparición (necesidad) del cuerpo en las encuestas aplicadas antes y después de vivir la residencia.

- La conciencia del uso o del entendimiento temporal subió del 8 al 17%.

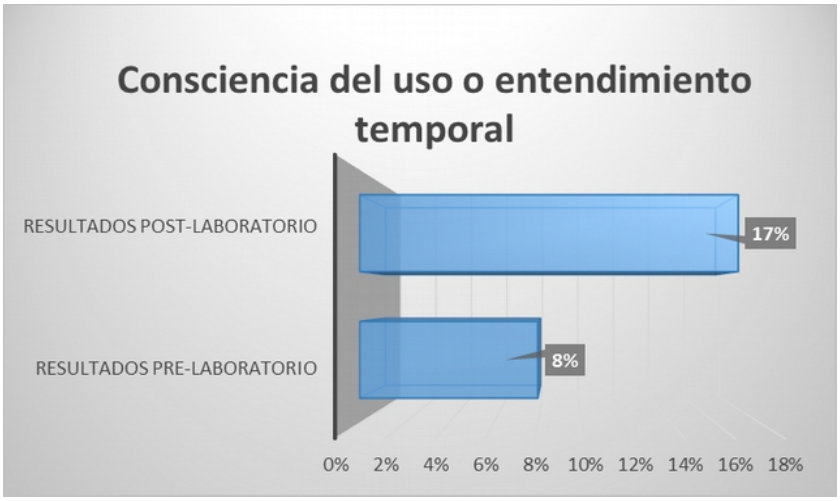


Figura 76. Incremento en la consciencia del uso del tiempo como factor determinante de la percepción de la presencia.

- El entendimiento espacial bajo de un 33 a un 25%.

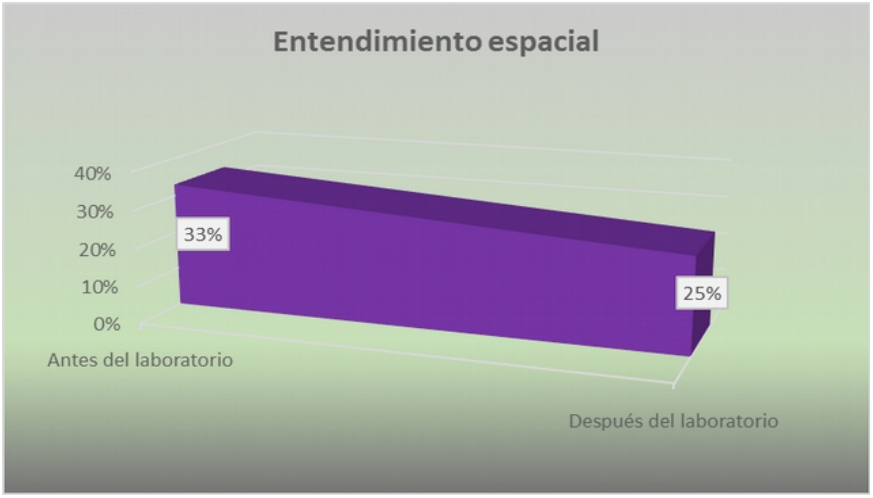


Figura 77. Modificación en la consideración del espacio como factor determinante de la percepción de la presencia.

Y si bien los movimientos en estos conceptos podrían parecer muy pequeños, siendo que son los que aparecen con mayor recurrencia en la definición de danza (junto a *cuerpo* y *movimiento*), podría ser la aparición de las palabras *intención y proceso*, así sea en un 8% cada una, la que apoye la idea de que la Presencia Palpable en escena (lo que sea que signifique hoy la palabra escena) podría ya no resultar tan necesaria (o tan clara). Pareciera que hoy lo realmente necesario para que la danza sea tal, se reduce a ser realizada en un espacio-tiempo determinado, sin importar si se comparte lo llamado "tiempo real" o "espacio convencional".

- Respecto a si el uso de ***las nuevas tecnologías están modificando el significado de la presencia***, y frente a un contundente **100% de respuestas afirmativas**, aparece como importante que la expansión o cambio más visible resulte en la posibilidad de jugar con elementos de relación tanto espacial como temporal, justo los reflejados sustantivos en la definición de danza y de presencia. Es decir, si por definición la presencia es compartir

un aquí y un ahora (un espacio y un tiempo) y las posibilidades de juego entre estos dos factores se multiplican con las nuevas tecnologías, la definición de presencia se podría también estar multiplicando.

Conscientes de la corta duración de este laboratorio, de lo disperso de la muestra y demás carencias en términos de rigor investigativo, se propone generar un entorno mucho más controlado para que todos los bailarines participantes accedan al mismo proceso y exactamente a los mismos instrumentos, estando involucrados en una experiencia lo más inmersiva posible. Se vuelve necesario también llevar a "escena" el producto de los participantes para que realmente se permitan explorar su percepción al 100%, apareciendo también la necesidad de encuestar y entrevistar a los bailarines, no solo durante el proceso de creación, sino después de la función.

A partir de estas ideas, que vienen apareciendo desde la segunda residencia[38], es que en los siguientes meses se consolida la *Residencia de Investigación 01+01=04* en Puebla, México, bajo el cobijo de *Afección Encuentro Latinoamericano de movimiento* con la Benemérita Universidad de Puebla como sede.

Antes del apartado correspondiente a dicha residencia, se considera importante realizar una conclusión parcial de la gira, que permita cruzar respuestas y encontrar vías de ampliación o profundización para la siguiente etapa.

[38] Ver anexo *Reflexiones de Aeropuerto.*

3.1.7 Conclusiones de La Gira Centroamericana.

Si, dentro de la vieja tradición de definir y categorizar, se tuviera que hacer con el *01+01=03*, tendría que decirse que es un proyecto de investigación vinculante entre escena y tecnología, entre danza e instalación, que transita entre la identidad de laboratorio de investigación y creación de movimiento, y la de producto artístico, al proponerse, como objetivo a corto plazo, desembocar en una próxima residencia de investigación que permita la creación de varias obra artísticas, a partir del mismo dispositivo-juguete y que, mediante su contacto con los espectadores, permita examinar los cambios en la percepción de la presencia tanto de los creadores-intérpretes como del público asistente, desde lo que podría resultar la experiencia estética de los sujetos implicados.

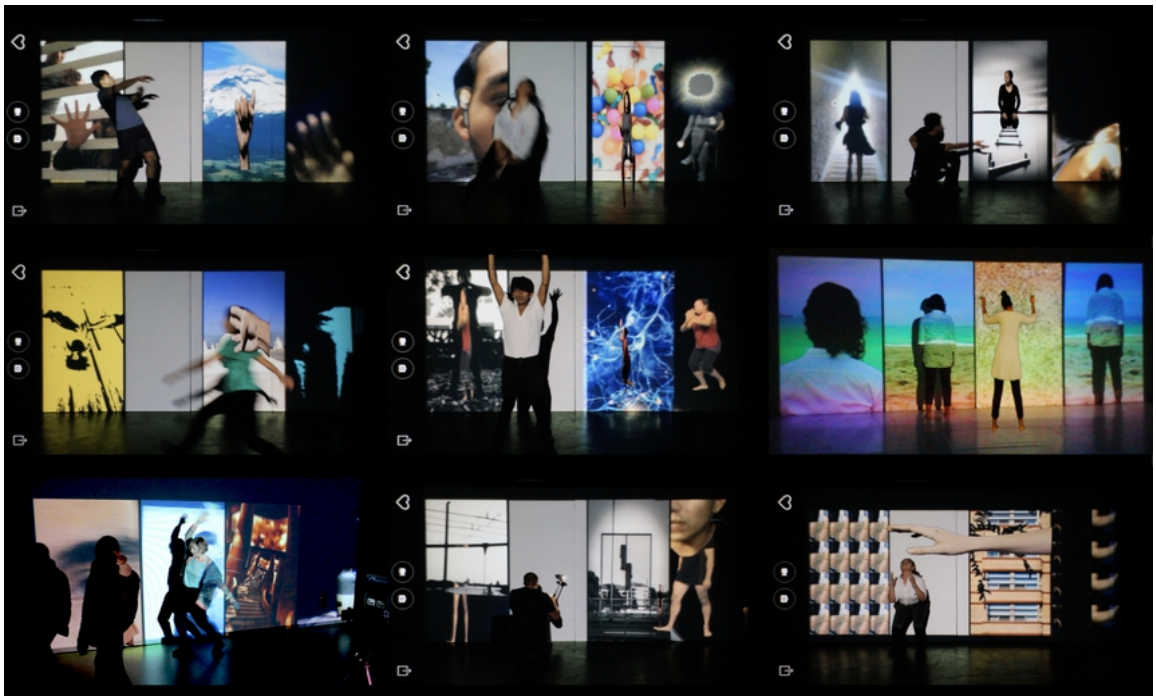


Figura 78. Mosaico de las propuestas realizadas en las siguientes Residencias de Investigación a partir del dispositivo construido en la gira.

Si bien ya está argumentado por Lev Manovich (2006) que, en la llamada *era de la pantalla,* es el ojo el órgano principal para el que están diseñadas las tecnologías utilizadas en la presente investigación, se presenta como próspera la profundización de este tema respecto a la manera de percibir presentes los cuerpos hoy en día, encontrando en esto un importante punto de partida para la exploración en la siguiente residencia.

Al asumir la *era de la pantalla* como una realidad evidente, no deben olvidarse las características de los productos y de los consumidores de la misma, la portabilidad, la posibilidad de ser productor y consumidor simultáneamente, etc. Cuál es el lugar de las artes escénicas, de la danza en particular, en esta época, rodeada de estos dispositivos como formadores de nuestros procesos cognitivos y perceptivos, deberá ser una reflexión también importante en la siguiente etapa. El cuerpo y la mente – la capacidad cognitiva- parece que tiene que adaptarse a esta *era*, en la que pareciera un tanto apremiante subir el cuerpo a la *nube* para posibilitar justamente que un usuario/espectador se convierta en productor y consumidor simultáneamente. Si bien no es el espectador sobre quién se sustenta este estudio, si se trata del hacedor de danza en la imperiosa necesidad de habitar los nuevos modos de producción que su época le propone.

La inmersión que se logró en algunos casos de PR en el desarrollo de una nueva apropiación del espacio, siendo una pantalla, en específico una cámara, su nuevo 'escenario' y generando una comprensión completamente distinta del movimiento que quiere ofrecer, sin dejar de percibirlo como danza, también es susceptible de desarrollarse en un entorno mucho más controlado y con tecnología más específica para tal fin. Y es que, si bien la cámara podría ser tomada como un elemento de utilería que debe ser explorado exhaustivamente, la consciencia de cercanía y la capacidad de mostrar el detalle que este soporte genera en el espectador, modifica

su exploración desde el creador-intérprete, regresando nuevamente a lo que se va a *ver* como accionador de su búsqueda y experiencia creativa, o por lo menos es parte de la apuesta del presente proyecto.

Bidimensionalidad, tridimensionalidad y profundidad, al empezar a contar con tecnologías capaces de engañar a los sentidos, y con el puro uso de las pantallas, son temas también a explorar, permitiendo ya la pregunta de ¿qué va a pasar cuando las interfaces logren realmente logre confundir a los sentidos y no se pueda tener la certeza (por lo menos a simple *vista*) de si lo que se ve es un cuerpo humano o el producto de un sofisticado sistema? Aquí se piensa más en el uso de realidades holográficas, por ejemplo, que en las artificiales inmersivas a través de gafas individuales (aunque sin descartarlas). Pregunta tan amplia que no pretende ser respondida por esta investigación pero que no ha dejado de estar presente en todas las versiones del *01+01=03*.

El cuerpo, por lo pronto, sigue siendo necesario, el aquí y el ahora parecieran ser los que están en duda: la simultaneidad de estos. Pero esta duda parece ser justamente la que permite la experimentación de la percepción de la presencia desde un sitio, si no nuevo, por lo menos poco transitado en México y Centroamérica.

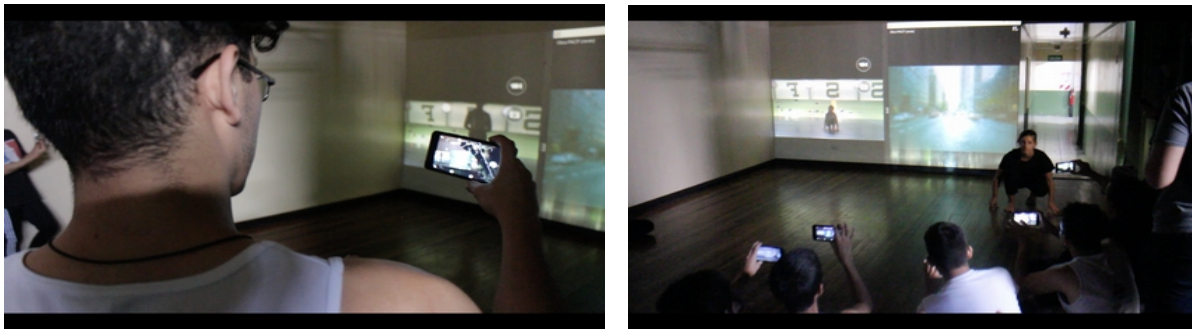


Figura 79. Registro de la exploración durante la Residencia de Investigación en Revés, 2018.

3.2 Evento 2
[Cinco países en la pantalla del dispositivo]
Entorno (des)controlado / Laboratorio de Investigación 01 + 01 = 04[1]
[México]

En el presente apartado se aborda el proceso del *laboratorio / residencia de investigación 01+01= 04*, realizada en el marco de *Afección, Encuentro Iberoamericano de Movimiento*, que tuvo lugar del 9 de Julio al 10 de Agosto de 2018, en la ciudad de Puebla, México, cobijado por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y organizado por *Lenguajes Afectados*[2], contando con participantes de Guatemala, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica y México (más adelante se presentan de manera más precisa a los participantes).

De todo el recorrido que abarca la presente investigación, es justo esta etapa la que plantea, y permite, una transición metodológica desde un enfoque interpretativista hasta un enfoque participativo, partiendo de la investigación acción, específicamente desde la Investigación desde las artes.

El diseño metodológico, desde el paradigma cualitativo interpretativista, propuso la construcción de un laboratorio, buscando generar un entorno controlado, con sujetos de estudio seleccionados y grupos de discusión. Bajo este enfoque, se asumía ya "la existencia de realidades múltiples, con diferencias entre ellas que no pueden resolverse a través de procesos racionales o aumentando los tamaños muestrales" (Herrera y Palau, 2017), resultando en la adopción de una

[1] https://youtu.be/yQ8ESUkeQ84
[2] Si bien, más adelante se presenta una breve reseña de la plataforma *Lenguajes Afectados*, una descripción más amplia puede consultarse en el anexo del mismo nombre.

metodología hermenéutica, capaz de basar los "hallazgos en la interpretación intersubjetiva que dialécticamente alcanzan investigador y sujetos investigados" (Guba y Lincoln, 1994 en Herrera y Palou, 2017, p. 5).

Siguiendo las posibilidades que Vallés (1997) presenta, la muestra "no se [hizo] atendiendo a criterios de representatividad estadística, sino de relevancia conceptual, [resultando] un muestreo secuencial conceptualmente construido".

Si bien se pensó en utilizar la triangulación como estrategia para el análisis de datos, el proceso se transforma en un estudio de caso a partir de la observación participante y las charlas/entrevistas con los sujetos como colaboradores.

El párrafo anterior atiende a como pensó conformarse este evento antes del encuentro con la investigación acción, con la investigación indisciplinada, con la investigación desde las artes, con la perspectiva artística y con la a/r/tografía... así, en ese orden.

La Investigación Acción, sin saberlo, siempre estuvo presente, evidenciándose en el momento en que, como mencionan Callejo y Viedma (2005) "el objeto de investigación se transforma en sujeto y participa de su propio proceso de cambio", afectando, como los mismos autores mencionan, "al cambio democrático que debía darse en la relación que se producía entre investigador e investigado durante el proceso de investigación", pero manteniendo (como se ve en el desarrollo de este apartado) su "participación bajo las directrices y la guía del/la investigador/a y no (...) en todo el proceso" (Herrera y Palau, 2017).

Hasta aquí, la Investigación Acción aparecía solo como un desplazamiento de los límites del interpretativismo, siendo el encuentro con la Investigación Indisciplinada, propuesta por Fernando Hernández Hernández, el principal agente de descolocación de la metodología planteada, permitiendo un giro hacia otras posibilidades que contribuyeron a indisciplinar incluso los caminos ya recorridos, buscando nuevas rutas de acceso, si no a conclusiones, por lo menos a la producción de pensamiento -que no necesariamente de conocimiento- (Hernández, 2019), en el terreno de lo verdaderamente artístico. ¿Cómo indisciplinar esta investigación que intentó nacer bajo la mira disciplinar (por lo menos a nivel metodológico)?

Si se piensa en lo disciplinar como líneas paralelas unidireccionales, el indisciplinarlas llevó a pensar en cambiarles la dirección para que en este ejercicio comenzaran a cruzarse, borrarse, fusionarse y/o nutrirse.

¿Cómo presentar lo sucedido en el laboratorio / residencia de investigación *01+01=04,* sin que resulte el simple y aburrido registro escrito de solo una parte de la investigación? Y en la palabra "registro" apareció un espacio de luz. Se presentó el documental, como género cinematográfico, como formato no aburrido (por lo menos potencialmente) que registra la realidad y que permite insertar la presente investigación en el terreno de la Investigación basada en las artes al "aceptar, de una forma normalizada, la utilización no sólo de diferentes formatos de escritura, sino también la combinación de varias modalidades narrativas en un relato de investigación" (Hernández, 2008, p. 97).

Con la palabra 'documental' como posibilidad, apareció la idea de redactar todo lo sucedido en el laboratorio a manera de guión. Pero si algo sabía de cine era que no funcionaba

así, que en un verdadero proyecto de cine documental (o de cualquiera) primero sucede el guión y después el rodaje, la producción, etc. Pero también se trataba de cambiar la dirección de ciertas líneas.

Existía ya un maravilloso material de registro en video y en bitácoras y de audio de todo el proceso antes de siquiera rondar la idea de documental: "recorrámoslo de regreso, de ida, de vuelta, desde la mitad... hasta llegar al guión", fue mi propuesta y mi propio laboratorio de elaboración de guión. Justo aquí reconocí el roce con el trabajo de los a/r/tógrafos, en tanto que es

> reflexivo, recursivo, introspectivo y receptivo. Reflexivo, dado que repiensan y revisan lo que ha pasado antes y lo que puede llegar a suceder; recursivo, ya que les permiten a sus prácticas un movimiento en espiral para desarrollar sus ideas; introspectivo, en tanto interrogan sus propios prejuicios, suposiciones y creencias, y receptivo en la medida en la que asumen la responsabilidad de actuar éticamente con sus participantes y colegas. (Rita Irwin, 2013, s/p)

Me tomé de las palabras de Patricio Guzmán[3] y una de sus frases más conocidas: "Un país que no tiene cine documental es como una familia sin álbum de fotografías" (Guzmán, 1997, s/p). Esto me sugería que la idea de realizar un documental de *Afección* era una idea acertada, y

[3] **Patricio Guzmán Lozanes** (Santiago, 11 de agosto de 1941) es un director de cine chileno, creador de más de una veintena de películas, en su mayoría documentales.
En 1973 fue detenido luego del golpe de Estado en Chile que dio inicio a la dictadura militar de Augusto Pinochet. Consiguió partir al exilio y salvar el registro de la trilogía documental que lo hizo mundialmente reconocido: *La batalla de Chile* (1975-1979), que hablaba desde el triunfo del expresidente Salvador Allende y la Unidad Popular, hasta los hechos que desencadenaron finalmente el golpe de Estado.
Desde entonces vive en el extranjero. Actualmente reside en Francia, desde donde ha realizado la mayoría de sus películas, incluidos sus más reconocidos documentales, entre ellos *Chile, la memoria obstinada* (1997), *Nostalgia de la luz* (2010) y el *El botón de nácar* (2015). Su obra se extiende desde 1965 hasta la fecha, y ha sido galardonada con más de setenta premios en decenas de festivales internacionales.

es que, entre los asistentes y participantes de esa tercera emisión del encuentro de movimiento, la idea de familia resonó de forma particular, muchos regresaron a sus países sintiéndose y asumiéndose parte de la 'familia afectada'. Así que, las fotografías ya estaban tomadas, si acaso teníamos que revelarlas y ponerlas en el álbum.

El guión que se presenta en las siguientes páginas, si bien podría ser parte de la realización de un producto artístico en sí mismo, se propone principalmente como un recurso de una investigación artística más amplia, sirviendo en primera instancia para dar a conocer el proceso y recorrido de esta etapa, atendiendo con esto a la definición de Lawrence Síenhouse (1998) respecto a que "una investigación es un proceso de indagación que se hace público" (citada en Hernández, 2006) y a que “la investigación es un proceso transparente, lo que hace posible que otros investigadores puedan contrastar y aprender del camino seguido. Algo que no ocurre si sólo se presenta un resultado” (Hernández, 2006, s/p).

Sin la pretensión de abandonar el rigor que una investigación indisciplinada demanda, si se pretende evidenciar que la direccionalidad o linealidad (o falta de) que se estableció durante este proceso en particular, no corresponde justamente con el propuesto por Guzmán, encontrando ejes que atraviesan y transitan a lo largo del proceso de maneras no imaginadas previamente y que resultan enriquecedoras al permitir seguir vivenciando y documentando lo vivido en tiempos y espacios diferentes a los establecidos como propios al laboratorio, pudiendo con esto ser fieles a que “por regla general un documental suele ser un conjunto de impresiones, notas, reflexiones, apuntes, comentarios sobre un tema, por debajo del valor teórico de un ensayo, sin que por ello deje de ser un buen filme documental” (Guzmán, 1997, s/p). A partir de esto, se aspira a que esta

"película documental se [sitúe] por encima del reportaje periodístico [aunque] por debajo del ensayo científico, [utilizando] los recursos narrativos de ambos y [estando] muy cerca de sus métodos" (Guzmán, 1997, s/p).

En esta apropiación y/o trasposición de métodos y lenguajes, el guión que se presenta, toma también prestada la idea de *storyboard o guión gráfico*[4] con la finalidad de ilustrar el documento, con plena consciencia de que, si por definición debería resultar "una serie de viñetas que se ordenan conforme a una narración previa"[5], la dirección temporal en la producción de este material no se apega a la cinematográfica, siendo imágenes que marcan los planos, el encuadre y el ángulo de visión que *fue* utilizado y no uno por utilizar, atendiendo a que el levantamiento de imagen resultó previo a la redacción del guión, es decir, previo incluso, a la idea de realizar un documental.

Sin embargo, esta elaboración ya parte del desafío consciente de "tratar de desarrollar en paralelo narrativas autónomas (textual y visual) que se complementen, entrecrucen y permitan que surjan espacios desde los [cuales] crear nuevos significados y relaciones", mismas que Hernández (2008, p.100) propone como características de la perspectiva artística en la que se inserta la a/r/tografía como ese "lugar donde conocer, hacer y producir se unen en una zona fronteriza que también puede llamarse mestizaje" (Irwin, 2004, p. 28).

Como última consideración, antes de comenzar con el guión - *storyboard* - a/r/tografía, es necesario aclarar que la primera parte aparecerá como redundante respecto al apartado anterior;

[4] Conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película. Recuperado de https://www.ugr.es/~ahorno/STA.pdf el 1 de octubre de 2019

[5] *Idem.*

sin embargo, al ser la *gira centroamericana* el antecedente inmediato de este segundo evento, no se puede dejar de presentar para que, quienes tengan acceso al documental sin haber leído estas lineas (y las del apartado anterior), puedan tener un acercamiento más claro al proceso.

El documental completo está disponible en https://youtu.be/nbccHFTLES4

SINOPSIS
Documental ***01+01=04*** ***Presencia / Percepción / Escena***
Recuperación de imágenes, sonidos y movimientos del laboratorio/residencia de investigación 01+01=04, en el marco de Afección Encuentro Iberoamericano de Movimiento, a través de un atípico documental que pretende ser un instrumento de investigación indisciplinada y un producto de divulgación simultáneamente. Resulta un álbum *cuasi* fotográfico de la exploración del tema de la *presencia* desde la práctica dancística, utilizando un ingrediente extra como es la tecnología, identificando nuevas necesidades corporales que corresponden a nuevos escenarios; presentando, finalmente, en el centro de los resultados parciales de esta parte de la investigación más preguntas que respuestas.

Figura 80. Sinopsis del documental *01+01=04 Presencia / Percepción / Escena*, instrumento de exposición de la Residencia de Investigación del mismo nombre.

Guión / Storyboard ***Documental*** ***01+01=04*** ***Presencia / Percepción*** ***Escena*** Puebla, Pue. Mex. 31 de Julio al 9 de Agosto de 2018	
IMAGEN	SONIDO
TÍTULO Residencia de Investigación 01+01=04 31 de Julio al 9 de Agosto 2018	
TÍTULO Colegio de Danza Facultad de Artes BUAP Puebla, México.	
TÍTULO ¿Qué es lo primero que se tendría que decir del 01+01=04?	
TÍTULO "Exploración del tema de la presencia desde la práctica dancística utilizando un ingrediente extra como es la tecnología." (Fred Oporta, Nicaragua)	
TÍTULO Realidad Aumentada	VOZ EN OFF ¡Y justo eso fue! El *01+01=04* fue una residencia de investigación que buscaba experimentar el tema de la presencia desde las diferentes posibilidades que tecnologías digitales como la Realidad Aumentada (RA), el circuito cerrado o la videodanza permiten el día de hoy.
TÍTULO Circuito Cerrado	
TÍTULO Videodanza	
TÍTULO Retrocedamos a sus Antecedentes	

VOZ EN OFF

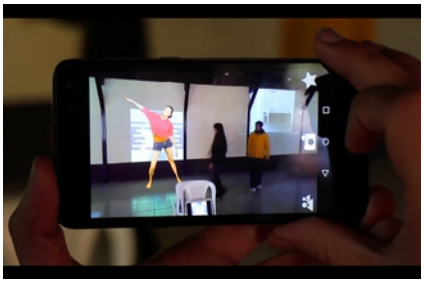
En Enero del 2016, en un lugar no tan lejano, llamado Heredia, Costa Rica, la compañía *Tres Hermanos* y *Los Innato,* organizadores de *Revés*, plataforma de entrenamiento físico y movimiento contemporáneo, abrieron un pequeño espacio para la entonces naciente plataforma *Lenguajes Afectados*, que proponía un seminario en torno a cómo las tecnologías de uso cotidiano modifican nuestra manera de *estar en el mundo*, de percibir el tiempo, el espacio, el cuerpo y por lo tanto la danza. No se buscaban respuestas a nada, solo resultó un recorrido por los cambios en la percepción que, según algunos autores[6], provoca la inclusión de nuevas tecnologías.

En el mismo año, nace *Afección*, un encuentro de movimiento que, a partir de 2017 se posiciona como Iberoamericano, contando al día de hoy con la presencia de España, Chile, Argentina, Costa Rica, Nicaragua, El Salvador, Guatemala, Honduras, Colombia y México.

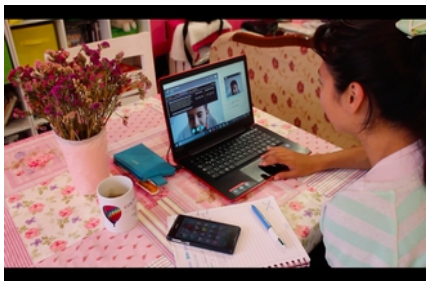
En esa emisión 2017, el tema central del encuentro fue el mismo que atañe a esta investigación, aunque de manera más general. Diferentes artistas presentaron sus obras, así como el proceso de construcción de las mismas, todas ligadas al uso tecnológico como requisito, permitiendo una fotografía de diferentes realidades del entendimiento del vínculo de la danza con la tecnología.

A partir de ese panorama, y tras una gira centroamericana de *Lenguajes Afectados,* en 2018, se propone una investigación más profunda al respecto, para lo que se proyecta una Residencia de Investigación *01+01=04*, de dos semanas de duración,

[6] Mismos que se exponen a lo largo del Aparato Teórico.

	con la asistencia de jóvenes artistas interesados en el tema, todos de la región México-Centroamericana, por las conexiones logradas por la plataforma hasta ese momento.
TÍTULO Rumbo a la Gira Centroamericana	
	VOZ EN OFF *Lenguajes Afectados* inició una *gira Centroamericana* que funcionó para detectar a posibles candidatos para formar parte de la *Residencia de Investigación 01+01=04* en la cd. De Puebla, México, en el marco de *Afección Encuentro Iberoamericano de Movimiento* 2018.
TÍTULO El dispositivo de la gira	
 	VOZ EN OFF Se comenzó a nombrar y a pensar, esto que aparecía como nuestro principal instrumento de investigación, como *dispositivo,* uno capaz de detonar un trío de danza para dispositivo móvil. Es decir, un trío que sucediera solo por medio de la pantalla de un teléfono móvil al usar una aplicación de Realidad Aumentada; si el móvil no está presente, no existe tal trío. Una triple pantalla, o tres pantallas simultáneas o, dependiendo del espacio, dos pantallas mas un espacio para un bailarín... en general, tres áreas.
SUPER Kritzia Amaro Bailarina y Creadora Núcleo de colaboradores de la Investigación Integrante de Lenguajes Afectados México	VOZ EN OFF En la primera, de izquierda a derecha, es proyectada una imagen fija que, al ser leída por la *app Aurasma*[7] desde un teléfono móvil, arroja la reproducción de Kritzia Amaro en la pantalla, como Realidad Aumentada, bailando incansablemente una secuencia.

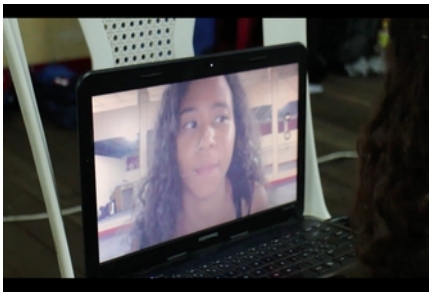
[7] Si bien fue la misma app la utilizada durante toda la investigación, entre la gira centroamericana (evento 1) y el evento 2 (que se presenta en este apartado), cambió de nombre de *Aurasma* por *HPReveal.*

  	La segunda área correspondía a lo que se denominó como Presencia Palpable [PP], un espacio designado para un bailarín presente físicamente. La tercer área era utilizada para la proyección de un tercer bailarín, a través de un circuito cerrado. Las diferentes posibilidades de espacio escénico, tecnológico, de proyección, conectividad, etc., en los distintos países, demando una plasticidad importante por parte del dispositivo, modificando en algunos casos el orden de las áreas, utilizando una pantalla de televisión en vez de una proyección, etc., cada geografía arrojaba síntomas de que, para una indagación más profunda en términos de percepción, era necesario igualar las condiciones, sobre todo técnicas, a las que accedían todos los participantes. De esta necesidad nacería la residencia llamada 01+01= 04.
	VOZ EN OFF Mientras se construía y gestionaba la gira Centroamericana que permitiera llevar dicho dispositivo a Guatemala, El Salvador, Nicaragua y Costa Rica[8], Kritzia Amaro establece comunicación remota, vía internet, con Brayan Córdoba. Una, estando en Puebla, México; otro, en la ciudad de Guatemala.
SUPER Brayan Córdoba Bailarín, Creador y Gestor Cultural Colaborador de la Investigación y de Lenguajes Afectados Guatemala	VOZ EN OFF Entre los dos y, a partir de la metodología de la alter-notación[9], empiezan a diseñar una secuencia de movimiento en conjunto que desencadena todo un juego en términos de frentes, de diagonales, lateralidad, etcétera.

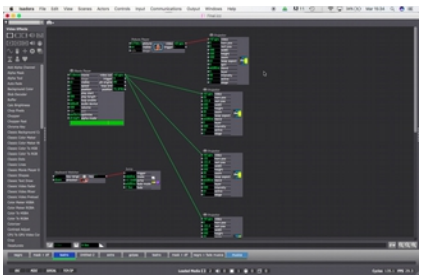
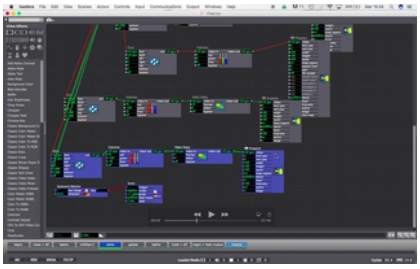
[8] Honduras fue el cuarto país al que se iría originalmente, cambiándolo por Costa Rica por un tema de visado y conexión que impidió la presencia de Lenguajes Afectados en Honduras durante las fechas de la gira.
[9] Sistema de notación y creación de movimiento, desarrollado por Alter-Nativo D.E.

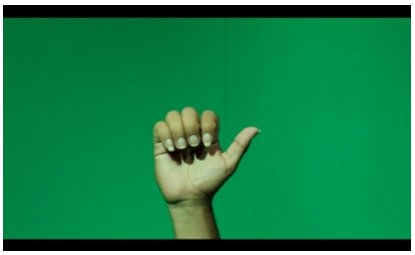
TÍTULO Construyendo las presencias	
TÍTULO [PA] = Presencia Aumentada 	VOZ EN OFF La secuencia, que desarrolla Kritzia en este proceso, es grabada con *greenscreen* para cargarla y utilizarla como Realidad Aumentada. Es decir, con una tela verde por fondo y otra por piso, con una cámara y toma fija de frente, la secuencia es capturada para ser perforada, exportada a formato *alpha* y, finalmente, subida a la app de Realidad Aumentada *Aurasma.* En esta construcción estuvieron los primeros síntomas de la necesidad de que todos los participantes vivieran la experiencia completa. Desde la grabación, quizá desde el diseño del movimiento, brotaban modificaciones en cuanto al uso del espacio, del cuerpo y del tiempo.
TÍTULO [PP] = Presencia Palpable 	VOZ EN OFF Escénicamente, buscaba ser un espacio de luz que le diera lugar a un bailarín fisicamente presente, pero no en todos los puntos de la gira se logró. En Guatemala y El Salvador estuvo en el centro de los otros dos niveles de presencia. En Nicaragua, estuvo a la izquierda. En Costa Rica, a la derecha.
TÍTULO [PR] = Presencia Remota 	VOZ EN OFF La tercer área, al extremo derecho, constituía la llamada Presencia Remota[10] o [PR]. Un bailarín que, oculto tanto para el espectador como para la Presencia Palpable [PP], es captado por una cámara, proyectándolo en este tercer espacio. Estaba ahí, con su energía, con su calor, con su respiración, con su cuerpo, pero no era visto directamente por el espectador ni por el bailarín que estaba físicamente en escena. ¿Comenzábamos a

[10]Inicialmente llamada [PC] o Presencia Computadora, término que fue mutando justamente durante esta gira, siendo establecido como [PR] para el laboratorio/residencia.

	engañar a los sentidos? ¿Comenzábamos a jugar con la percepción? La existencia de esta presencia, a parte de generar controversia respecto a si estaba *presente en escena*, buscaba jugar con las posibilidades específicas que una cámara y el video, como soporte, le permite. Se persigue con ella la aparición del cuerpo fragmentado, distorsionado, acelerado, del cuerpo en detalle, del gesto posible que significa desde su simple presencia.
TÍTULO Gira Centroamericana 4 Países: Guatemala, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica. Diciembre 2017 – Enero 2018	VOZ EN OFF Cambios más, cambios menos, fue este dispositivo el que nos acompañó durante toda la gira. En países como Nicaragua y Costa Rica, Kritzia estuvo solo en formato Aumentado.
SUPER Luis Mauleón Bailarín, Creador y Gestor Cultural Colaborador de la Investigación y de Lenguajes Afectados México	En Costa Rica, Luis S. Mauleón, físicamente presente, fue el encargado de transmitir a los participantes la secuencia para interactuar de manera remota, la cuál, para entonces, ya había sufrido cambios importantes, igual que la imagen código que comenzó a desbordarse y a cambiar como parte de la exploración del dispositivo.
TÍTULO Rumbo a Afección 2018 Puebla, México Agosto 2018 Sumando la videodanza	
	VOZ EN OFF En el marco de *Afección, Encuentro Iberoamericano de Movimiento*, se logró concentrar un maravilloso grupo de 18 bailarines México-Centroamericanos -3 Nicaragüenses, 3 Costarricenses, 4 Salvadoreños, 5 Guatemaltecos, y 3 Mexicanos- que llenaron de entusiasmo e inquietudes el lente de Jonathan Reyes. Para esta nueva etapa de la investigación, el dispositivo

	se nutrió de otras nociones importantes. El dispositivo ya no era exactamente el mismo. Ya no eran tres pantallas, esta vez eran cuatro y por lo tanto, ya no hablábamos sólo de la tipología de presencias que se había desarrollado con Brayan, Kritzia, Luis, Jonathan y Ana.
TÍTULO La cuarta presencia	
 	VOZ EN OFF Hasta aquí teníamos: La *Presencia Palpable o PP* que correspondía al bailarín presente físicamente. La *Presencia Aumentada o PA,* considerando aquí la imagen detonada en el dispositivo a partir de la aplicación de realidad aumentada La *Presencia Remota o PR*, correspondiendo a quien, estando en escena o en streaming, es visto tanto por el espectador como por la Presencia Palpable [PP], sólo a través de una proyección. A estas tres presencias se les aumentó una cuarta, llamada *Presencia Videodanza o [PVd].*
TÍTULO [PVd] = Presencia Videodanza	
SUPER Jonathan Reyes Creador y Productor Audiovisual Núcleo de colaboradores de la Investigación Integrante de Lenguajes Afectados México 	VOZ EN OFF La inclusión de la Presencia Videodanza o Pvd, fue una aportación derivada de la propuesta de Jonathan Reyes como su trabajo de fin de Máster (TFM) en producción artística de la Universidad Politécnica de Valencia (UPV). En dicho trabajo buscaba investigar la reverberación, tanto sonora como visual, para lo cual desarrolló una instalación audiovisual multipantalla apoyándose en el dispositivo que ya se tenía como 01+01=03, e incluyendo esta nueva presencia y todas sus características y posibilidades.

TÍTULO El dispositivo de *Afección Encuentro Iberoamericano de Movimiento 2018* Puebla, México Agosto 2018	
TÍTULO Sumando el *software Isadora*	
 	VOZ EN OFF Se eliminó la idea de pantallas, trasladándola a la de áreas. A partir de trabajar con el *software* de manipulación de video en tiempo real *Isadora,* se logró que todas las áreas entrarán en una sola pantalla sin que perdieran independencia. Esto permitió, de manera natural, disminuir los requerimientos técnicos de la instalación. Frente la gira Centroamericana, donde existió la necesidad de por lo menos dos proyectores, dos computadores, metros de cable de video, etc., ahora sólo era necesario un proyector y una computadora.
TÍTULO La nueva distribución	
  	VOZ EN OFF De izquierda a derecha, ahora la primera área correspondía a la Presencia Videodanza [PVd], que era eso, una videodanza, ya grabada, editada, post-producida y, finalmente, procesada por el *software* para ser fraccionada, acelerada, etcétera. La segunda área correspondía a la Presencia Palpable [PP], que solamente resultaba un cuadrado de luz blanca, una proyección vacía, que buscaba por un lado unificar la parte visual de las cuatro áreas y por otro, darle un poco de luz frontal al bailarín. La tercer área correspondía a la Presencia Aumentada [PA], proyectando una imagen fija o varias imágenes

	fijas consecutivas. Estas imágenes podían tener una dramaturgia en sí mismas o no y cada una de estas imágenes detonaba una presencia aumentada distinta. La cuarta área, al extremo derecho, correspondía a la Presencia Remota [PR], un bailarín que estaba en el mismo espacio físico en que estaba siendo habitado el dispositivo pero, que no era visto ni por el público ni por el bailarín que estaba física o palpablemente en escena.
TÍTULO Residencia de Investigación 01+01= 04 Puebla, Méx. / Ago. 2018	
  	VOZ EN OFF El laboratorio generado para la residencia parecía funcionar: todos los involucrados sabían de qué se trataba la investigación, ya todos manejaban, unos más, otros menos, la tipología de PP, PA, PR, sólo se tenía que introducir la de PVd y generar absolutamente toda la materia prima. Es decir, en toda la gira centroamericana, desde que se inicia la investigación, es Kritzia quien aparece en realidad aumentada, lo que daba ya una secuencia preestablecida con la cual interactuar, mientras que esta vez se trataría de partir desde la exploración y generación de una secuencia para ser filmada y posteriormente utilizada como presencia aumentada, es decir, diseñada específicamente para la interacción con otras secuencias de movimiento en niveles distintos de presencia.
TÍTULO Entrenando para el dispositivo con Raúl Martínez	

SUPER Raúl Martínez Creador e Investigador Colaborador de la Investigación El Salvador 	VOZ EN OFF Tuvimos el apoyo de Raúl Martínez como facilitador del entrenamiento. Siguiendo las conclusiones de la gira centroamericana, parecía quedar claro que el 01 evidenciaba ciertas carencias en el entrenamiento del bailarín o artista del movimiento: la percepción, por ejemplo. Raúl, diseñó una semana de juegos y dinámicas que ponían el énfasis en la escucha, tanto literal como metafórica, tanto sonora como táctil; en la sensibilidad y la percepción, pensada más allá del acto de ver al otro. El percibir presente a otro cuerpo parecía estar en íntima relación con el hecho de verlo, si se veía estaba presente, si no se veía no estaba presente. Raúl lleva a todos los participantes a experimentar cambios perceptivos y reflexiones bastante profundas y productivas para la investigación.
TÍTULO Día 1 Ejercicio 1	
	VOZ EN OFF Trabajan en parejas, uno manipula al otro para producir movimiento y desplazamiento, uno es el que da la información y el otro sólo la recibe.
TÍTULO Día 1 Ejercicio 2	
	VOZ EN OFF Se hacen dos líneas en donde cada uno trabaja en pareja con la persona que tiene enfrente, en la fila contraria. Sin hablar, construyen una secuencia de cuatro movimiento aproximadamente que entre los dos proponen. Resulta un tipo de diálogo que se va

	construyendo entre los dos hasta fijar una secuencia.
TÍTULO Día 1 Ejercicio 3	
	VOZ EN OFF A partir de las líneas del ejercicio anterior, Raúl propone un juego de alerta, de estrategia, de velocidad, de reflejos. Raúl toma una tela que sostiene en el centro de las dos filas, asigna números a las parejas y dependiendo del número que él mencione es la pareja que juega por la tela. Básicamente se trata de lograr tomar la tela y regresar a su lugar sin ser tocado por el compañero, o esperar a que el otro la tome y tocarlo antes de que logre llegar a su lugar en la fila.
TÍTULO Día 1 Ejercicio 4	
	VOZ EN OFF Sobre el mismo ejercicio, hay dos parejas simultáneas jugando, esto permite el desarrollo de estrategias y el desarrollo de una comunicación o de una percepción mayor de aquel con quien se juega y de aquellos que juegan en contra.
TÍTULO Día 1 Ejercicio 5	
	VOZ EN OFF Se moviliza al otro usando sus espacios vacíos, no lo toco, sólo los ocupo para que esto genere movilidad o desplazamiento en mi pareja.

TÍTULO Día 1 Ejercicio 6	
	VOZ EN OFF La consigna es, en parejas, construir un diálogo. Se trata de un diálogo en movimiento, en donde existe una acción y una reacción; es decir, uno propone un movimiento y el otro responde a ese movimiento y viceversa. Estos signos, los que comienzan a conformar el código, pueden ser acompañados de sonido, es decir, signos sonoros.
TÍTULO Día 2 Ejercicio 1 Quemados	
TÍTULO Día 2 Ejercicio 2	
	VOZ EN OFF El Ninja, o guerra de cuchillos, se juega por parejas, pensando en los brazos como cuchillos; si uno de mis cuchillos logra tocar un cuchillo del otro, el cuchillo del otro queda fuera de juego. El primero que se quede sin poder usar sus cuchillos, es decir, los brazos, pierde el juego.
TÍTULO Día 2 Ejercicio 3	
	VOZ EN OFF En parejas, uno de ellos cierra los ojos. Quién tiene los ojos abiertos guía la caminata del otro con indicaciones básicas como izquierda, derecha, pausa, más rápido, etcétera. Quién guía se mantiene todo el tiempo acompañando en el espacio.

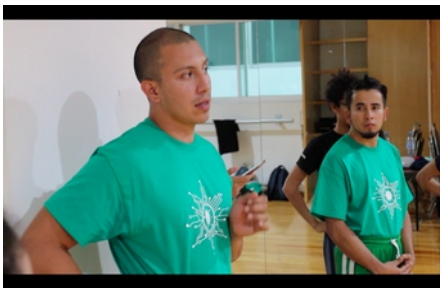
TÍTULO Día 2 Ejercicio 4	
	VOZ EN OFF Pareja de parejas. Dos están con los ojos cerrados, otros dos con los ojos abiertos. Quienes están con los ojos abiertos guían, ya no verbalmente, sino con las manos, llevándolos a otro lugar en el espacio. Sin que abran los ojos, se les pide que regresen al lugar original. Quien tiene los ojos abiertos sólo cuida.
TÍTULO Día 2 Ejercicio 5,6,7 y 8	
	VOZ EN OFF Se conforman tríos, preferentemente por país, y se les pide que elijan un concepto físico que se manifieste en el cuerpo. La idea de concepto físico resulta confusa y no todos los equipos lo entienden de la misma manera, lo que parece resultar más interesante para Raúl, quien lo deja abierto a que cada uno lo interprete desde desde su propio cuerpo y desde su propia experiencia. A partir de esta exploración y de los ejercicios del día anterior, desarrollaron un código entre los tres pero que también se pudiera articular en el cuerpo individual.
TÍTULO Día 2 Ejercicio 9 y 10	
	VOZ EN OFF El código debe ser ejecutado o articulado por todo el equipo, bajo el reto de comunicarse para iniciarlo simultáneamente, pero sin verse entre ellos, teniendo solo 30 segundos para generar la estrategia de inicio y la distribución espacial para no verse.

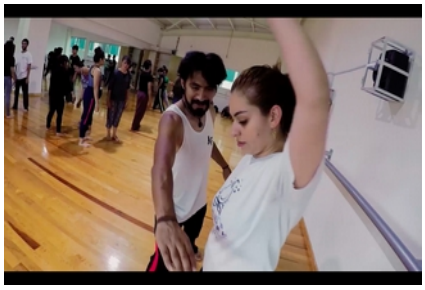
TÍTULO Día 2 Ejercicio 11	
	VOZ EN OFF El llamado. Mismos tríos. Mismos códigos. Raúl propone una dinámica en donde uno del equipo llamaba a sus compañeros de trío a la distancia. Todos se sentaron en distintos lugares en el espacio, con los ojos cerrados. Raúl tocaba a uno y esta persona generaba un detonador tal, que el resto de su equipo supiera que era su llamado para desarrollar el código simultáneamente.
TÍTULO Día 3 Ejercicio 1	
	VOZ EN OFF En círculo, Raúl propone que adopten un nuevo nombre, como les hubiera gustado llamarse o algún nombre con el que les gustaría que les llamaran. Lo verbaliza cada uno para que todos memoricen el "nuevo" nombre de todos, cada uno establece sus propias dinámicas de reconocimiento y asociación.
TÍTULO Día 3 Ejercicio 2	
	VOZ EN OFF Mismo ejercicio, permitiendo que la personalidad de este "nuevo" nombre pueda aflorar.
TÍTULO Día 3 Ejercicio 3	

	VOZ EN OFF Se van sumando las dinámicas. Se regresa a los mismos tríos del día anterior y se busca una nueva relación con el mismo código pero desarrollado a partir de estos nuevos personajes. Exploran cómo estas nuevas personalidades transforman el código y viceversa.
TÍTULO Día 3 Ejercicio 4	
 	VOZ EN OFF Raúl les da un tiempo para profundizar en la historia de vida de estas nuevas personalidades. ¿Por qué lo presentan como lo presentan? ¿Qué hay debajo de esta capa que dejaron ver? ¿qué capas más profundas son las que están detonando esto que quisieron evidenciar? Les pide que construyan una secuencia de movimiento que relate justamente esta historia. La única consigna es que sea breve y "cubista", en términos de que pueda ser vista simultáneamente desde distintos ángulos y se puedan percibir sus distintas capas de un solo vistazo. Mucha identificación, afinidad, mucho juego psicológico... Pero poca atención en la presencia.
TÍTULO Lo que comenzó a hacerse *presente*	
SUPER Brayan Córdoba Guatemala  	**Brayan:** estaba viendo al espejo pero no estaba viéndome al espejo como tradicionalmente me veo, superficialmente, sino... podía percibirlos a todos pero fue entrar en.. a otro lugar. Fue entrar a otro lugar de mí... y si toqué a la otra persona y me toqué a mi adentro... Estar presente un toque más adentro de mí. Mucho más. Necesito estar, necesito frecuentar este estado más' porque sentí eso, sentí el aire, las voces... fue como entrar a un canal, abrirme sensorialmente un

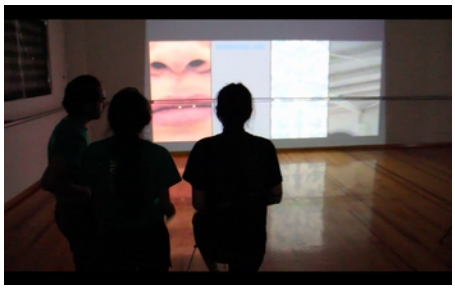
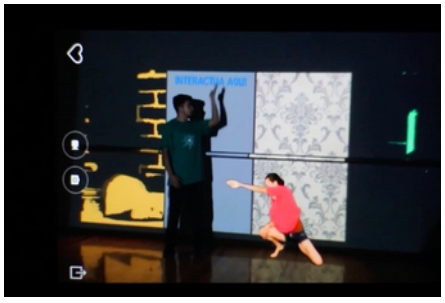
	chingo. *Brayan Córdoba (comunicación personal, 02 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/3 círculo de reflexión.*
	VOZ EN OFF Fue entonces que bajo esa capa psicologista, la relación con la investigación comenzó a aparecer:
	**Brayan:** ¿Cuántas veces en realidad he estado yo presente cuando estoy presente en la escena? ... y la otra es como... indiscutiblemente que nuestros cuerpos estén aquí, que sean palpables... verlos... como que volvemos a lo mismo, como que verlos a huevo es caer en cuenta que están aquí... aunque su construcción del personaje sea ficción o no... asumimos que sí existen. *Brayan Córdoba (comunicación personal, 02 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/3 círculo de reflexión).*
SUPER Susana Recinos Guatemala	**Susana:** le planteaba a él todo lo que me habían explicado del 01 y él me decía que quizá era la consciencia del ser humano de identificar otra vida u otra posibilidad de movimiento la que hacía que creyéramos que existiera otra presencia, aunque fuera no visual. *Susana Recinos (comunicación personal, 02 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/3 círculo de reflexión).*
SUPER Raúl Martínez El Salvador	**Raúl:** El estado de presencia ¿Realmente cuándo estamos presentes de verdad? Realmente estar presente Y ¿cuándo, en ese estado de presencia siento que me abandono del lugar donde estoy?... como ¿de qué forma al estar presente se percibe de una manera diferente el espacio en donde me encuentro? Y presente no solamente desde esta noción de una realidad establecida dentro de una estructura social que

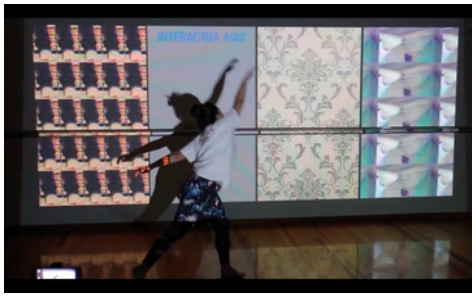
	nos ha establecido o nos ha determinado... ¿Cuándo somos conscientes de esa selección de rol? Y cuando soy consciente de esta selección de un rol y tengo un espacio para habitarlo, porque no es un espacio vacío, sino un espacio disponible para habitar, es ahí donde uno, creo yo, le pasa esta sensación de enfrentarse uno mismo o de abrazarse uno mismo... *Raúl Martínez (comunicación personal, 02 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/3 círculo de reflexión.).*
TÍTULO Día 3 La Reflexión final	
	VOZ EN OFF Al terminar este tercer día, se realiza el primer círculo de reflexión, buscando una asociación de toda esta parte lúdica con las maneras de percibir al otro, de aprender, etcétera. Respecto a este ejercicio expresaron:
SUPER Priscila Montero Costa Rica 	**Priscila**: todos tenemos una manera de memorizar las cosas de maneras diferentes, algunos son auditivos, otros es por la imagen, otros por otras cosas. Hay gente que necesita escribir y escribir para aprenderse algo o hace una canción o algo creativo para aprenderse lo que necesita aprender. A mi me resultó un poco más fácil identificarlos con las caras, porque creo que mi memoria es visual, pero cuando ya se me desacomodaron me costó un poco. Ya cuando no los estaba viendo tenía que cerrar los ojos e imaginarme quien iba faltando y así. *Priscila Montero (comunicación personal, 02 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/1 círculo de reflexión).*

SUPER Brenda Mayr México  	**Brenda:** A mi se me hizo muy difícil cuando ya no los podía ver. Primero, porque sentía que tenía mucha atención a los que estaban a mi lado, me di cuenta de eso, pero después me quería acordar de su nombre y ya tampoco porque no los veía, entonces como que fue más difícil. Y de los otros pues como no estaban conmigo, como que no puse mucha atención. *Brenda Mayr (comunicación personal, 02 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/1 círculo de reflexión).*
TÍTULO Relación de estos "juegos" con la danza:	
SUPER Pamela Chávez Costa Rica	**Pamela:** igual en la danza, uno tiene que saber bien en donde están los demás para... no chocar con ellos, saber donde están, saber dónde se mueven..." . *Pamela Chávez (comunicación personal, 02 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/1 círculo de reflexión).*
 	**Raúl**: La idea es poner más a atención a la atención ¿de que manera estoy más presente? Y de los estímulos que constantemente recibimos a diario ¿ cuántos estímulos somos conscientes que los estamos recibiendo y cuántos no? ¿cuándo soy consciente de que si estoy haciendo algo, no mecánica o inconsciente sino realmente como en un estado presente? Para mí, está muy relacionado con la danza porque también creo lo que vos decías de que la danza no solamente es el cuerpo, sino que la danza traspasa, o sea el movimiento... o sea las ondas sonoras son movimiento para mi... *Raúl Martínez (comunicación personal, 02 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/1 círculo de reflexión).*
TÍTULO	

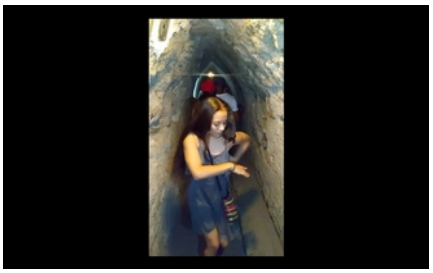
La reflexión “informal”	
 	VOZ EN OFF Durante la cena de este día, compartiendo con Raúl Martínez y Brayan Córdova, Raúl nos cuenta que lo que intentó hacer durante estos días, básicamente fue trabajar en la atención y en cómo, a través de ella, se puede conseguir una mayor escucha y un trabajo o un desarrollo de la percepción de los demás. También manifiesta que no está encontrando lo que planeaba, con que se profundiza poco respecto a lo que está pasando y que en la mayoría de los casos se les olvida cuál es el objetivo de todo lo que se está haciendo, que no hay realmente una asociación directa con la danza que están proponiendo y que siente que todo se queda un nivel muy superficial.
	**Brayan:** como obviamente veo los cuerpos, sé que están ahí, entonces es más fácil la capacidad de percibirlos, pero pensar al PA se nos ha ido por la borda... esta parte de estar así no viéndonos es un recordatorio de qué estoy entrenando eso. *Brayan Córdoba (comunicación personal, 02 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Cena 1).*
	VOZ EN OFF A Brayan, quien ha jugado como Presencia Palpable [PP] durante toda la gira centroamericana, se le ha hecho necesario justamente estar cada vez más consciente de los demás y, a través de las dinámicas de Raúl, descubre el recurso del sonido. La percepción del otro, y la comunicación, a través del sonido empieza a anclar cosas.

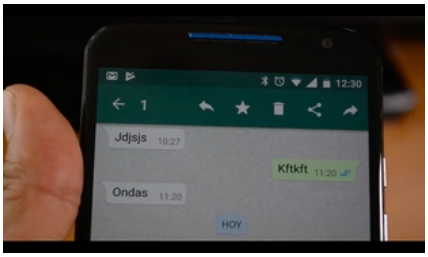
	**Brayan:** ¡Ah! ¡claro! este podría ser el rollo que a mí me permita como PP interactuar con los demás, con las otras presencias, sin que se automatice. *Brayan Córdoba (comunicación personal, 02 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Cena 1).*
	VOZ EN OFF Aunque el nivel de las presencias no parecía garantizar absolutamente nada.
	**Raúl:** Digamos, a mí lo que me ha pasado es que en creaciones de Presencias Palpables, la atención no está. Y yo como desde afuera como director he tenido que decirles 'acuérdense que está la otra acción pasando allá', 'recuerden que el espacio esta recargado'. *Raúl Martínez (comunicación personal, 02 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Cena 1.)*
 	VOZ EN OFF Y parecía inevitable que esta plática de la cena diera un giro hacia el tema del entrenamiento. Brayan habló de la posibilidad de una nueva forma de entrenar a la Presencia Palpable [PP] basado en que, básicamente, todo lo que se estaba haciendo era un tipo de entrenamiento desde la percepción para generar en él una mayor alerta. La pregunta parecía ser entonces, si debíamos hablar de que las tecnologías o las posibilidades que estas nos ofrecen, demandan otro tipo de entrenamiento. Bryan evidenció que, desde esta investigación, y por lo que estaba sucediendo, sí era necesario pensar un nuevo entrenamiento para afrontar las posibilidades de vinculación de la danza con las nuevas tecnologías. Raúl, por otro lado, se inclina a pensar que, si uno se toma el tiempo de reconocer su proceso como artista

	no tendría por que ser necesario entrenar la percepción como algo fuera de este. Quedó sobre la mesa la propuesta de analizar, aunque no para esta investigación, si se vuelve necesario modificar el entrenamiento, pero no solo de la percepción, sino el entrenamiento para la investigación. Parecía ya muy evidente, por lo menos en esta plática, que la tecnología está modificando la percepción, incluyendo aquella de lo que puede ser el cuerpo y las formas en que éste puede estar presente. El siguiente tema a resolver podría ser ¿qué hacer con esta información?
TÍTULO Día 4 Presentando el dispositivo	
Tomas, encuadres y movimiento de cámara  	VOZ EN OFF Se decide que lo mejor para la investigación, buscando lograr una asociación más profunda de las actividades con el dispositivo, así como del desarrollo de los materiales que se necesitaban para éste, era presentar la nueva versión del dispositivo, para que lo pudieran habitar y explorar. Así se descubre la cuarta ventana, inmersa ya en una sola, en la que están integradas ya cuatro áreas. Se suman también efectos básicos de *mapping* a partir de la fragmentación de imagen y de sensores de zonas de luz que la programación del *software Isadora* permitía. Con un mayor conocimiento del nuevo dispositivo, así como de los materiales que contenía y demandaba, y teniendo en la mira la generación y construcción de cada uno de estos, en esta misma sesión, Jonathan les da un recorrido muy rápido en términos de tipos de toma, tipos de encuadre, movimientos de cámara, etcétera, de manera que cada uno de los tríos pudiera

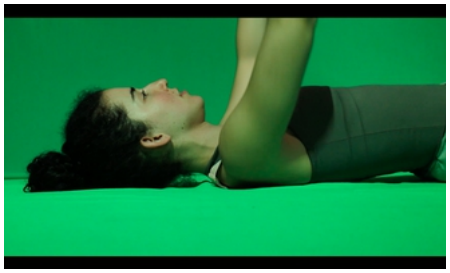
	comenzar a pensar tanto en la construcción de esa nueva presencia, a partir de la realización de una videodanza, como en la interacción que podrían generar desde y con la Presencia Remota o [PR]. Esta revisión del dispositivo y de los recursos del video, permitió también comenzar con la exploración de la Presencia Remota [PR]. Esta era captada desde la cámara web de la computadora, sin mayor iluminación que la que aportaba el mismo monitor; al disminuir la luz que tenían para ser captados por la cámara, se veían obligados a una cercanía importante con el lente, lo que generó una mayor búsqueda desde el cuerpo pero partiendo de su entendimiento desde otro sitio. Se indagó desde el detalle: solo un ojo, o una mano, incluso la uña, una textura de la ropa, un diente o el cabello.
TÍTULO Relaciones entre percepción, presencia, espacio y tiempo, propuestas por Raúl Martínez[11]: • Percepción • Consciencia del espacio • Consciencia del estar • Consciencia del sonido • Consciencia del tiempo	VOZ EN OFF Para cerrar esta parte de la exploración, Raúl cuestiona ¿de qué forma podemos desarrollar una percepción o un sentido de consciencia de lo que está sucediendo aunque no se esté viendo? Y desarrolla, desde este cuestionamiento, una tipología de la consciencia, en la que se asoman, de manera no tan tímida, las relaciones entre percepción, presencia, espacio y tiempo:
TÍTULO Día 5 Produciendo la PVD Presencia Videodanza	
	VOZ EN OFF Para que fuera posible generar todo el material que compone el dispositivo, se le pide a los participantes que realicen, de manera un tanto austera y sin poner el acento en la calidad de la producción, o en el producto como tal, una videodanza durante el fin de semana

[11]Solo se mencionan al ser parte sustantiva de la actual investigación desarrollada por Raúl Martínez.

   TÍTULO “Podemos ver un tutorial”	(sábado y domingo en que no había residencia), intentando que, para que el lunes, pudieran presentar la Presencia Videodanza [PVd], con plena consciencia del poco tiempo que se tuvo para trabajar temas de producción de video. Sin embargo, aquí es importante mencionar que editar un vídeo o hacer una videodanza resultó algo muy accesible para todos los asistentes. La producción de la videodanza de manera previa al diseño del resto de las presencias, debía funcionar como primer detonador y acercamiento al concepto, propuesta estética y lenguaje sobre el cual trabajaría cada trío la obra creativa o composición (coreográfica o no) usando el dispositivo, algo cercano a un “producto” que sería presentado el último día de la residencia. Todas las videodanzas fueron grabadas con las cámaras de sus teléfonos celulares y ellos mismos las editaron durante ese fin de semana. Al ser todos de la llamada generación *millennial,* el acceso, las posibilidades y las aptitudes para una edición de este tipo, ya estarían desarrolladas por la mayoría de ellos. Descubrimos que en la mayoría de los equipos había alguien que ya tenía cierta experiencia con edición de vídeo y, en el caso particular de Costa Rica, equipo en el que ninguno tenía experiencia con el video, se les hizo completamente fácil y natural decir “podemos ver un tutorial”.
TÍTULO Una semana después	VOZ EN OFF Para concluir esta semana, se les pidió que, por audio d e *waths app,* contaran la relación que encontraban entre todo lo trabajado esta primer semana, su experiencia previa con el 01 y lo que esperaban para la

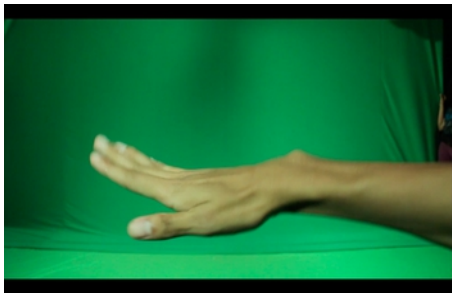
	segunda semana de residencia: ¿cómo se conectaba? ¿para que podría servir? De estos audios se desprenden algunas reflexiones interesantes, aunque conservando un grado de mutación importante respecto a lo que serán las últimas conclusiones:
SUPER Aurora Sandino Nicaragua 	**Aurora:** que definitivamente la presencia no es solo estar en el lugar... puedes estar en un lugar y no estar presente, tu cabeza estar en otro lado o incluso puedes simplemente estar presente sin necesariamente estar participando… es super interesante porque… definitivamente estoy muchísimo más abierta a la idea de que hay diferentes maneras de estar presente ... podría ser por ahí, la atención de que aunque no ves que están otras personas de manera palpable si estas pendiente y si tenés la atención de dónde están y respetas ese espacio y ese lugar, supongo... A mi me hace como cuestionar que es exactamente la presencia pues, sí necesitás ver a la persona que esté ahí enfrente tuyo para poder bailar con ella y eso de trabajar otros sentidos... pues el trabajo que hicimos hoy con Raúl, más bien sentí que definitivamente sobreestimamos ver a las personas para sentir la presencia de ellas, para sentir que estamos colaborando con ellos pues. *Aurora Sandino (comunicación personal, 03 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Individuales/Aurora 1).*
SUPER Jonathan Rivas Guatemala	**Jonathan:** es muy importante la escucha, porque no estamos viéndonos en todo momento pero aún así tenemos que estar conectados... Creo yo que estoy aprendiendo a reconocer otras formas de estar presente o de percibir la presencia, o de tener conciencia de la presencia a partir de la escucha. Y hablo de la escucha no en el sentido que se habla a

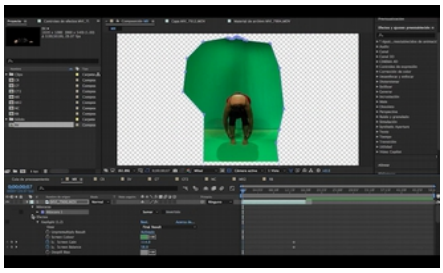
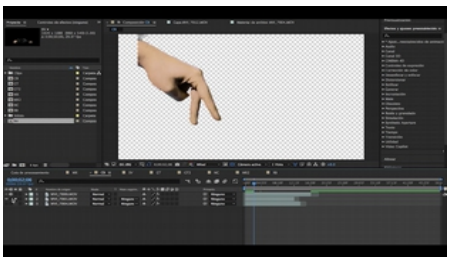
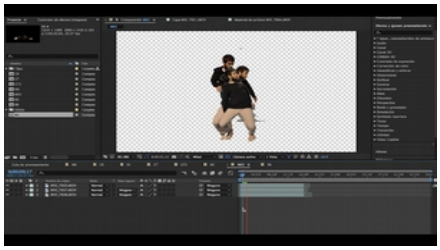
	nivel de danza normalmente como de escuchar tu cuerpo o escuchar el cuerpo de los otros, sino de la escucha en un sentido más literal que es el uso del ruido para percibir los elementos sonoros del entorno. A veces nos vamos demasiado como por la vista... También creo yo que me he replanteado el hecho artístico... la manera en la que estoy presente en escena, la manera en que Raúl lo dice: 'traten de estar ya dispuestos antes de la clase', eso es, creo yo, sumamente importante... como yo a nivel mental, a nivel cognitivo, a nivel físico también yo dispongo mi cuerpo para estar listo para realizar algo, dispongo mi mente para estar inmersa en lo que estoy haciendo... de estar en el momento y estar conectados... soy parte de un todo y pues esto viene al hecho de que, para estar conectados, yo tengo que disponerme, tengo que entrar en un proceso a nivel mental, a nivel físico, a nivel espiritual incluso, para estar de verdad inmerso en esto de verdad, involucrarme como tal y no solo ser un participante sino de verdad estar presente. *Jonathan Rivas (comunicación personal, 03 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Individuales/Jonathan 1 y Jonathan 3.)*
SUPER Pamela Chávez Costa Rica 	**Pamela:** creo que fue mucho a nivel personal y sensorial, bueno, también grupal, cómo me siento yo sintiendo al otro pero desde diferentes lugares, cómo lo percibo con los otros sentidos y cómo yo también formo parte de un todo y como ese todo hace que yo esté presente aunque no lo esté. Me hizo pensar mucho en la presencia, pero hasta del mismo cuerpo que está... si el cuerpo que está ahí en realidad está presente ¿Cómo debe estar presente? ... Después yo me pongo a preguntarme si en el caso del PA (que yo fui PA), si lo que yo estaba haciendo

	era la danza, sí, sí era danza y si me encuentro presente. Y sí , pero de una manera diferente, es como un 'tipo' de presencia, no es una presencia física sino es un 'tipo' de presencia mía ahí. Por ejemplo, cuando yo veo una fotografía... y yo estoy presente en esa fotografía, pero a nivel de imagen, más visual. Cuando yo me veo ahí, sé que soy yo, pero es como si estuviera viendo a mi yo pasado, entonces lo tomo como una presencia que existe ahí como imagen pero es la presencia de mi pasado... porque hoy mientras estábamos montando las imágenes me refería a mí misma como 'ella', no como 'yo'. Entonces, creo que por ahí va más o menos el entendimiento que tengo de este tipo de presencia. *Pamela Chávez (comunicación personal, 03 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Individuales/Pamela2 y Pamela3.)*
SUPER Susana Recinos Guatemala 	**Susana:** la percepción es un estado de consciencia, si no tienes tu conciencia activa no percibes... Puedes estar con una percepción visual únicamente ... cuando tenemos desarrollada la percepción podemos percibir presencias ... o sea, algo en mí sabe que hay una presencia, entonces lo percibo a través de ciertas reacciones neuronales, somáticas, energéticas, visuales, de los sentidos y así! *Susana Recinos (comunicación personal, 03 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Individuales/Susana 3.)*
TÍTULO Día 6 Diseño global del Dispositivo	
	VOZ EN OFF El lunes 6 de agosto, cada uno de los tríos se dedicó al diseño específico del contenido del dispositivo,

 	conociéndolo ya en su totalidad y con la videodanza ya producida. Comenzaron a desarrollar las secuencias particulares de las demás presencias, preocupados principalmente por la Presencia Aumentada [PA], que sería grabada al día siguiente y que, al parecer, consideraban era con la que menos cercanía tenían. La búsqueda de la Presencia Remota [PR], su exploración, apareció poco, se redujo a 'imaginarse' frente a una webcam, mientras que la del [PP] O Presencia Palpable quedó por completo relegada, asumimos que debido a la cercanía que se tiene con este tipo/nivel de presencia y a una idea de que se podría improvisar e interactuar con el resto de presencias sin mayor problema. Al finalizar esta sesión, cada uno de los equipos explicó quién estaría en qué nivel de presencia y expusieron las inquietudes que surgieron o las problemáticas con que se habían topado en el proceso de construcción, por lo menos a nivel de planeación. Y es dentro de esta misma reflexión que sucede el siguiente diálogo con Kritzia, recordemos que es ella quien esta presente de manera 'aumentada' en todas las versiones anteriores del dispositivo:[12]
TÍTULO Girando hacia la experiencia	**Isack:** qué pasa, o sea si usted está en su casa cocinando un sábado y sabe que, en ese momento, en Revés, esta sucediendo usted? **Kritzia**: me di cuenta hasta que vi algo en *Facebook* y dije '¡claro! ¡pues estoy allá también! ¡alguien me está viendo! ¡alguien está interactuando conmigo! Pero lo

[12]La importancia de esta breve participación encontrará mayor sentido en la siguiente Residencia de Investigación en el *Centro Coreográfico de La Gomera*, meses después y que, si bien aparece como un siguiente apartado en el documento de esta Tesis Doctoral, queda fuera del alcance del presente proceso documental. Sin embargo, es importante recalcar la inquietud por experimentar y por indagar en la posibilidad y/o extrañeza de que nuestro cuerpo ocupe dos o más lugares / tiempos, simultáneamente.

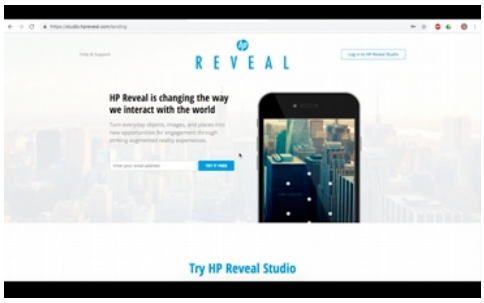
	más raro que sentí fue, yo creo, cuando me vi en los cuatro momentos distintos porque pienso que son cuatro personas distintas. **Isack**: 0+1 siendo cuatro veces usted ¿para usted que es? **Krit**: 4... ni siquiera lo puedo explicar. **John:** ¿Cómo es que estoy en todos estos lugares y en distinto tiempo? *(Transcripción en Anexo Audios/Raúl/Cena/Cena 3.)*
TÍTULO Día 7 *Green Screen*	
  	VOZ EN OFF Cuando la secuencia que fue desarrollada para la Presencia Aumentada [PA] se lleva al set de grabación con *Green screen,* suceden más hallazgos importantes. Todos empiezan a descubrir las complejidades con las que nos topamos desde la primera grabación de Kritzia en realidad aumentada. La dinámica fue: mientras todos estaban en el salón práctico aún diseñando las secuencias de movimiento, un equipo se iba con Jonathan al estudio de cine con pantalla verde, grababan la secuencia y regresaban a compartir con el grupo los hallazgos o los obstáculos que habían encontrado, desde el piso cubierto con tela que no permitía giros o que, al querer grabar una mano "caminando", pero que por temas lumínicos no podía estar apoyada en el piso (a diferencia de como había sido ensayada), modificaba de manera significativa el espacio en el que sucedía -y el cómo sucedía-, etcétera. Algunos comenzaron a jugar con que una mano o un dedo se viera mucho más grande y que, a la hora de ser insertada en la aplicación de realidad aumentada, en el

	dispositivo móvil apareciera con proporciones o dimensiones como de un gigante. Hubo también un uso muy interesante de la perspectiva.
TÍTULO Día 8 y 9 La aplicación de Realidad Aumentada: *HP Reveal* El *software*: *Isadora*	
  	VOZ EN OFF Mientras que Jonathan perforaba todos los *chromas*[13] y los exportaba a formato *Alfa*[14], se *setteaba* cada uno de los escenarios (uno por trío) en *Isadora*[15]. Cada trío tenía la videodanza producida el fin de semana, pedida explícitamente en formato vertical para subirlo al *software*, y ya cierta claridad respecto a los efectos de *Isadora* que utilizaría (de un catálogo limitadísimo del que pudieron escoger). Mientras esto sucedía, todos los equipos terminaban de buscar imágenes que tuvieran relación (o no) con la propuesta estética o de movimiento o tecnológica o de interacción, que quisieran mostrar en las presentaciones. Debían tener claro qué *secuencia chroma* aparecería o sería leída con cada una de estas imágenes. *HP reveal,* no aceptaba cualquier imagen, es decir, no todas eran leídas por la aplicación, en términos no solo de resolución sino también, en términos de especificidad del diseño de la misma.

[13]Se refiere a los videos con fondo verde, que eran cortados para que dicho fondo desapareciera y quedara como transparente o formato alfa.

[14] Pretender que cada equipo hiciera esto, hubiera demandado una residencia de más de un mes de duración y un conocimiento profundo de las herramientas de un *software* de edición de video.

[15] Un curso introductorio para que cada equipo realizara dicho setteo, también necesitaría una semana más de residencia y equipos de cómputo con la licencia, quedando por completo fuera de nuestras posibilidades temporales y económicas

	Se evidenció un, si no miedo, si lejanía importante ante el manejo tecnológico de lo que, al final, era una red social[16]. Al momento de escuchar que dicha aplicación tenía que ver con realidad aumentada y con lo que parecía ser inicialmente una arraigada idea de la defensa del cuerpo "del bailarín" frente a cualquier tipo de cuerpo tecnológico o digital, existió una importante resistencia para entender la herramienta, para utilizarla o para potenciar el propio cuerpo a partir de ella.
TÍTULO Día 10 Las Presentaciones finales	
TÍTULO Montando el dispositivo 01+01=04	
 	Tanto la videodanza como el clip con las imágenes código de Realidad Aumentada, estaban ya programadas en *Isadora,* con un 'escenario' o *stage* por trío, todos en la misma computadora. Dicha computadora se encontraba justo al lado del espacio que funcionaría como escenario pero oculta detrás de una cortina, en donde también se destinó un pequeño espacio para la Presencia Remota [PR], quien utilizaría la cámara web de la computadora, incorporando una lámpara que diera un poco de luz a este bailarín, pero que, simultáneamente, no le permitiera alejarse mucho de la cámara y que no fuera capaz de evidenciar, ante el público, que se encontraba ahí. Al llegar los espectadores para la primera presentación, se les explicó de qué se trataba el experimento, así, como eso, como un experimento, como obras en

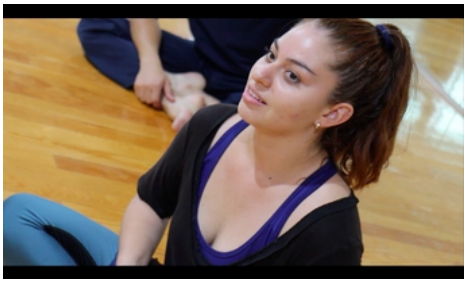
[16] HP-Reveal (anteriormente denominada Aurasma) es una plataforma web en línea para crear contenidos de realidad aumentada. Cuenta con una aplicación para IOS y Android. Es una plataforma web con la cual, a manera de red social, se puede proyectar y crear recursos de realidad aumentada que permiten potenciar los contenidos estáticos impresos, generando interactividad y dinamismo.

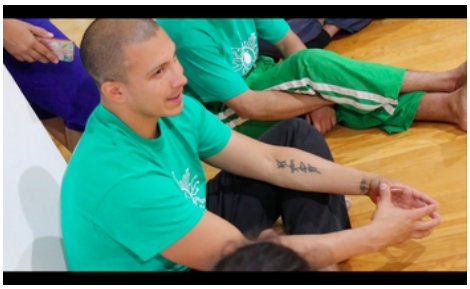
 	proceso más que como productos artísticos. Se les indicó cuál aplicación debían descargar en su teléfono móvil, contándoles que funcionaba como una red social por lo que tenían que seguir a *lenguajes afectados,* perfil desde donde se habían subido todas las imágenes código y, una vez ya con la aplicación instalada en los dispositivos, se les dio acceso al espacio y se comenzó con la presentación.
TÍTULO Artistas – Investigadores Conceptos a investigar	
SUPER Jonathan Rivas (Guatemala), Julio Esquite (Guatemala) y Fernanda Gómez (México) 'Picar'	
SUPER Sandra Barragán (Guatemala), Susana Recinos (Guatemala) y Maximiliano Flores (México) 'Vibrar'	
SUPER Elizabeth Valdez, Walter Marín, Cristian Martínez El Salvador 'Sueño'	
SUPER Ioar Rigby, Aurora Sandino, Fred Oporta Nicaragua 'Calor'	

SUPER Brenda Mayr, Lilian Sanlucar y Edgar Lara México 'Temblor'	
SUPER Pamela Chávez, Priscila Montero e Isack Ortíz Costa Rica 'Contracción'	
SUPER Raúl Martínez El Salvador	
	VOZ EN OFF Al finalizar esta primer presentación se hizo un círculo de reflexión, que puso en diálogo la experiencia de todos los participantes, exponiendo aquí las más relevantes para la investigación:[17]
TÍTULO En cuanto a las condiciones técnicas con las que se trabaja.	
	**Raúl**: ... para este tipo de trabajo las condiciones técnicas tienen que ser como las idóneas para que el resultado sea el ideal o el que se espera, como que a nivel conceptual la idea de usar la tecnología funciona súper bien, pero al nivel de la práctica uno se encuentra con el mayor (sonido de choque)... a las condiciones donde uno trabaja o donde uno puede investigar; no digo que no sea factible simplemente que las condiciones tienen que ser ideales o idóneas. (*Raúl Martínez, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Función 1/Parte 1.)* **Priscila**: si porque son los dos extremos o potencia o

[17] La transcripción completa del audio se puede consultar en los anexos Audios / 'Función 1' y Audios / 'Función 1-2'

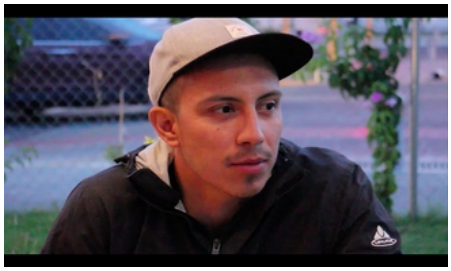
	limita. *(Priscila Montero, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Función 1/Parte 1.)*
TÍTULO En cuanto a la percepción de la escena	
	**Jonathan:** y me di cuenta de que yo estaba percibiendo dos cosas distintas y dependía de si estaba utilizando el dispositivo o no, porque cuando yo no estaba utilizando el dispositivo veía al PP en escena y a todo lo que estaba atrás como eso, como un complemento. Pero cuando yo lo enfocaba con mí celular percibía, quizas porque estaba ya enmarcado y no se percibía tanto como que estaba el bailarín adelante y todo lo demás atrás, sino que todo estaba dentro de la pantalla, mi percepción cambiaba totalmente y yo ya veía a cuatro presencias. YO sentí bastante la diferencia de ver sin el dispositivo sólo al bailarín y con todo este apoyo... también me cuestiono ahora que es la escena: ¿es esto? (señalando el espacio) o ¿la escena puede ser esto? (señalando el teléfono móvil). ¿Qué es la escena para nosotros? Si la escena también está cambiando y está evolucionando el concepto, si es una escena virtual o una escena palpable. *(Jonathan Rivas comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Función 1/Parte 1.)*
TÍTULO En cuanto a estar presentes.	
	**Susana**: estaba como en un trance... y cuando regreso la vista y le doy un *cue* aparecí como en el fondo negro y fue muy raro verme proyectada y sentir que me estaba proyectando y saber que esa proyección estaba creando un puente con mis otros compañeros en otro tiempo y espacio diferente al que estaba percibiendo a

	la vez. *(Susana Recinos comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Función 1/Parte 1.)*
TÍTULO En cuanto a la portabilidad	
	**Raúl**: también esto presenta una solución al hecho de la movilización y de estar presente en diversos lugares al mismo tiempo, creo que eso es una herramienta; se puede viajar con la aplicación y con todo el soporte y listo; me parece que es una herramienta muy necesaria para estos tiempos y útil también. Creo que puede ser una alternativa. *(Raúl Martínez, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Función 1/Parte 1.)*
TÍTULO En cuanto a la relación con los otros.	
 	**Pamela:** el público se vuelve un público activo, porque se tiene que estar moviendo para ver que hace... creo eso es interesante porque involucra al espectador en lo que está ocurriendo en escena. Y después siendo yo PA, la verdad estaba muy nerviosa, y cuando empezó, yo sí me sentí presente allá y me sentí muy conectada con Isaac y con Pri. Me empecé a preguntar sobre la presencia de los técnicos en la danza, que ellos nos perciben a nosotros pero nosotros no tenemos percepción de ellos. *(Pamela Chávez, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Función 1/Parte 1.)* **Priscila**: para mí había una sola presencia y era Pame, porque Pame estando allá (manejando la computadora) y estando encima mío, sobre todo en el momento de la mano, que fue donde más la sentí y cuando ella cantó e hizo los sonidos yo también la sentí allá, entonces era como que estaba Pame dos veces acá, doble Pame

	conmigo... sentí la mano de Pame. De hecho, le estaba diciendo a Pame, sentí que la mano me iba a tocar y que por eso no lo hice de pie y me agaché, y ahora viendo el video de verdad tenía que haberme agachado porque si no la mano me traspasaba y no era el mismo efecto, entonces como que de verdad logré sentir. la mano y adaptarme a lo que yo sentía que era mejor Nosotros hicimos que los PA tuvieran sonido para que yo supiera por donde iba la gente viendo, en algunos los escuché del celular, pero en otros no, y se creó una necesidad, tanto, que entonces sí es necesario esa presencia como para que esta suceda. Pero en el PVd me sobró, nunca lo tomé en cuenta y nunca lo sentí. Y del PR se me perdió, como que nunca logré conectarme con él y nunca lo sentí. (*Priscila Montero, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Función 1/Parte 1.)*
TÍTULO En cuanto al entrenamiento.	
	**Raúl**: ¿si necesitamos un entrenamiento distinto para las nuevas tecnologías? Y si, completamente si. O sea es necesario tener un entrenamiento para nuevas tecnologías aparte de… Considero que el proceso que hemos tenido, podría ser un proceso ideal de creación, que es tener una etapa del cuerpo palpable y luego la otra etapa que es la construcción y el acercamiento de las herramientas tecnológicas y fusionar ambas; creo que eso es muy necesario utilizar estas herramientas a favor, y si creo que es importante que como bailarines, artistas o como quieran llamarse, si como envolvernos un poco mas porque yo si percibo que si no nos ponemos las pilas vamos a quedar atrás, rezagados y el mundo va avanzando... las personas están tan acostumbradas a muchos estímulos; no solamente la

	percepción del público se ha transformado ahora con todas estos elementos tecnológicos, y que por ende la percepción ha cambiado, yo creo que sí ha cambiado y sí nosotros como artistas utilizamos esas herramientas que ahora ellos (hablando del público) tienen puede una conexión empática en que ellos se sientan parte de… porque conocen y saben como pueden utilizar todo esto. Entonces esa conclusión: a entrenar nuevas tecnologías. *(Raúl Martínez, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Función 1/Parte 1.)*
TÍTULO Capturando Productos	
	VOZ EN OFF Tras esta reflexión (y después de comer, lo que les permitió seguir intercambiando impresiones, sugerencias, etc.) se realizó algo parecido a un ensayo general que permitió dos cosas básicas: 1. tomar los últimos acuerdos respecto a lo que presentarían 2. grabar las obras íntegras desde la pantalla del dispositivo.[18]
TÍTULO La segunda presentación	
	VOZ EN OFF Tras esta segunda presentación, y después de toda esta residencia / aventura de 2 semanas, se hace una charla de café - reflexión – conclusión, en donde todos tienen la oportunidad de vaciar sus comentarios, vivencias o lo que significó la experiencia, su percepción de la presencia, etcétera, presentando aquí algunos de los que se consideran más trascendentes para la investigación[19]**.**

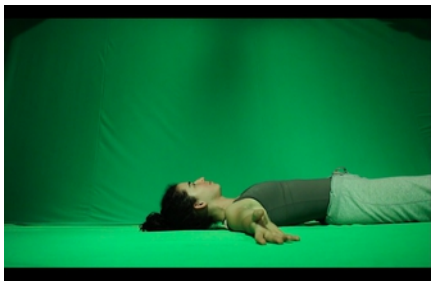
[18]Las propuestas completas se pueden consultar en https://youtu.be/R4hfeFZUdRU

TÍTULO Día 10 Conclusiones	
TÍTULO Respecto al entrenamiento corporal y el entrenamiento de la percepción	
   	**Pamela**: si ayudan los entrenamientos que uno hace perooo... de ahí hace falta, no es como que uno se tenga que quedar con eso porque no... *(Pamela Chávez, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Café 1.)* **Raúl**: ¿y no será que es la percepción la que hay que entrenar? Más que el entrenamiento físico. Como concebir que el cuerpo ya está entrenado pero que en la mente todavía hay demasiadas estructuras... *(Pamela Chávez, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Café 1.)* **Pamela**: Es otro tipo de entrenamiento que no es el que uno tiene, por eso digo que hace falta algo más. *(Pamela Chávez, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Café 1.)* **Jonathan**: es que no debería de ser ajeno el entrenamiento de la consciencia y del hecho de estar presentes, al entrenamiento de danza. Al final de cuentas, yo creo que se debería integrar. *(Jonathan RIvas, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Café 1.)* **Raúl**: yo considero que también tiene que ver con la adaptación como seres. Y si en la escuela y en la formación, desde los profesores y los pedagogos no hay una adaptación hacia los cambios que estamos pasando en la sociedad, si no hay una adaptación por parte de ellos, es poco probable que luego los alumnos,

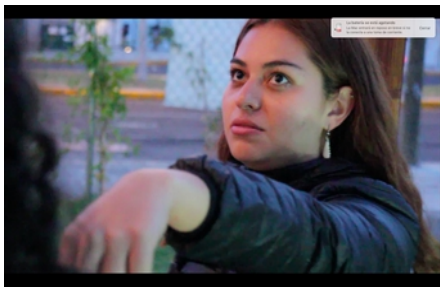
[19]Se adjuntan, en la sección de Anexos, las transcripciones de todos los audios correspondientes.

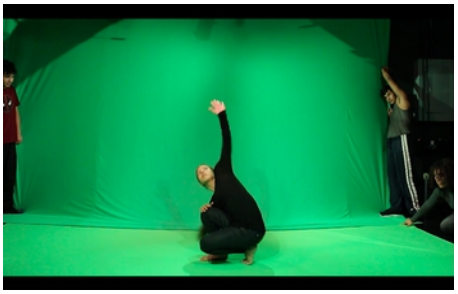
 	los estudiantes, tengan esta mentalidad a adaptarse a las nuevas tecnologías o nuevas posibilidades que ofrece la escena. *(Raúl Martínez, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Café 1.)* **Jonathan**: No es como que entreno danza, entreno mi cuerpo y después voy a entrenar la consciencia o entrenar como estar presente, sino que tiene que ir metido... Pienso que es eso, adaptar y no aislar el entrenamiento de danza o del cuerpo o del movimiento o como se quiera llamar, y el entrenamiento de la mente y de la percepción y del estar presente. Creo que es ir incorporándolo, adaptándolo. *(Jonathan Rivas, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Café 1.)* **Susana**: yo creo que hemos estado adaptados al uso limitado de nuestro cerebro y nuestra mente. Nos enseñaron una cosa y en eso nos hemos movido, pero pues el mundo cambia, todo se transforma y entonces si no nos adaptamos a lo nuevo, que podemos utilizar como una herramienta... Porque esto tiene mundos, universos, dentro de, entonces ¿cómo podemos ir más allá de lo que nuestros ojos pueden ver) *(Susana Recinos, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Café 1.)*?
TÍTULO Respecto a la necesidad de la presencia palpable	
	**Jonathan**: creo yo que la riqueza entonces está precisamente en eso, en que sea un cuerpo híbrido... esa mezcla de lo palpable con lo virtual o con la tecnológico... es lo que le añade riqueza a este experimento, a esta investigación y creo que es por ahí quizás va el por qué es necesario que esté el PP...

	(Jonathan Rivas, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Café / Café 2.)
TÍTULO Respecto a los modos de producción y las etiquetas disciplinares	
 	**Max:** ¿Qué tanta es la importancia de la presencia? ... la presencia de la realidad aumentada en la obra ¿podría pensarse que se volvió un simple archivo? ¿un registro? o ¿una mera coincidencia? ¿O ni siquiera se piensa que es un archivo?... que si se busca que la obra sea a partir de los dispositivos móviles, que se tenga que ver siempre el dispositivo, ¿por qué no mejor hacer un registro de la obra en video y se intervenga en tiempo real, en donde el espectador sea parte de la obra y busque interacciones mutuas a distancia? ¿de qué serviría que una persona esté en la escena, sí lo que te interesa ver es a través del dispositivo? El cuestionar la presencia a través del factor humano, de la dependencia, me hace pensar que aún no estamos listos, tal vez, como para replantear otras formas de creación escénica, eso lo pienso desde los discursos actuales de la de la danza... de la danza... de la danza!. *(Maximiliano V. Flores, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Individuales/Max.)*. VOZ EN OFF Y por supuesto los debates estuvieron presentes: **Priscila**: ¿cuál es la necesidad de ir al teatro y poner un celular si lo puedo ver en un video? entonces ¿qué es lo atractivo?. Pame me decía que la instalación. Pero entonces ahí nos estamos cambiando de disciplina ... a mi me parece que eso es ya arte visual, ya no es danza.

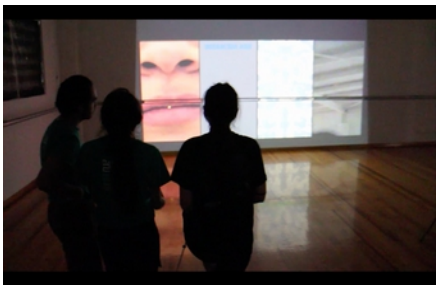
	*(Priscila Montero, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/ Café / Café 2.)* **Pamela**: ya no es escénico... puede que haya danza en eso visual que usted esta viendo ... yo no niego las posibilidades que da que son infinitas... pero ya sería una cosa visual. *(Pamela Chávez, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Café / Café 2.)*. **Raúl**: ¿pero y la danza no es visual?*(Raúl Martínez, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Café / Café 2.)*.
TÍTULO Respecto al nuevo dispositivo	
 	**Walter:** si la concibo, en que si lo veo aquí (¿celular?) es danza entonces esto ya se vuelve un escenario de danza... basándose solamente en conceptos, en ningún concepto de danza yo recuerdo que hablen del escenario donde se haga danza, todos los conceptos que yo conozco se refieren a la acción e intención, o sea, movimiento y contenido, que yo recuerde ninguno dice "la danza es aquel movimiento, estética, que se desarrolla en un teatro o en la calle", no recuerdo que sea así, entonces, desde ese punto, cualquier escenario es permitido y este me parece que lo es. *(Walter Marín, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/ Café / Café 2 / Café2-2.)*. **Jonathan:** la escena es donde está ocurriendo la pieza o la danza, y en este caso de lo que hicimos ahorita con el 01 pues todo esta experiencia se componía por lo menos (porque pueden ser más creo yo) de cuatro elementos PV, PA, PP, PR; si yo no lo veía a través del dispositivo móvil la pieza estaba incompleta, entonces

	qué sentido tenía el PA, yo no hubiera tenido la experiencia de ver a Priscila con la mano arriba si no lo veo a través del dispositivos, eso a mí me generó de una sensación diferente a si yo nada más hubiera visto a Priscila agachada, hubiera dicho '¿ahora porque se agachó?', entonces a pesar de que teníamos ese espacio delimitado al frente y el espectador atrás, en realidad el escenario estaba en el dispositivo, porque era donde estaba todo sucediendo, donde estaba la obra sucediendo, y si yo dejaba al dispositivo a un lado entonces, para mí la obra estaba incompleta. En realidad el escenario estaba en el dispositivo porque era donde ocurría toda la pieza como tal. *(Jonathan Rivas, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Café / Café 2/ Café2-2.)*.
TÍTULO Respecto al cambio de época	
	**Walter**: esto me parece más que nada que es un cambio de era o de época... en los primeros libros de arte dramáticas se hablaba de espacio solamente como un escenario que se le conocía entonces a la caja negra. Entonces cuando empezó la gente como Grotowski a sacarlo porque la gente no iba al teatro y era necesario salir a la calle también, ya se cambió los términos a escenario y espacio escénico, entonces se transformó algo. Cuando salió el cine... salieron otra gente, ya no era necesario solamente el dramaturgo, el director, el actor, también se necesitaba saber de cámara, de sonido, de otros elementos... pero el teatro en sí, el estudio de las artes dramáticas seguían siendo necesarias. Se cambió la caricatura a la animación, fueron necesarios unos programadores ya, pero el estudio de las artes dramáticas siguieron siendo

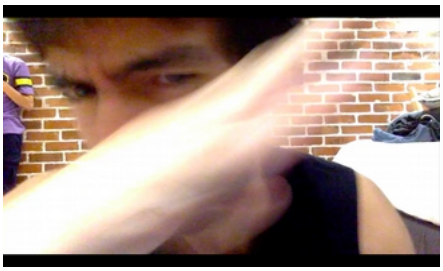
	necesarias porque todavía se trabaja la voz para eso... siento que hay danza, me parece que hay, que se está metiendo otra gente, hay programadores... se está transformando, por eso yo digo que es un cambio de *era,* nada más, para mi. *(Walter Marín, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios / Café / Café 3)*.
TÍTULO Respecto a la interacción de la percepción entre los niveles de presencia	
 	VOZ EN OFF **Priscila**: yo sentí que yo tenía que responder a los movimientos que Pamela me proponía con su brazo, aunque ella no estaba allí yo la estaba sintiendo, pero percibí, ¡no sé como! que el brazo no iba a dar el efecto que queríamos, entonces tuve que agacharme como respondiendo a ese brazo tan gigante que se movía encima de mío, siento que yo estaba respondiendo a los movimiento que ella proponía en el PA.*(Priscila Montero, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios / Café / Café 2 / Café1)*. **Isaac**: en el segundo momento si quería participar allí y no solo como 'tengo que llenar una pauta o esta o esta', sino como sí estar allí pero de una forma más consciente... creo que el rol del PR, a momentos no le había dado tanta importancia, pero sí hay una repercusión de cómo se percibe y como uno puede ver, dependiendo de muchísimos factores: espacio, luz, en donde estoy, si puedo ver al PP o si no lo puedo ver, como que toda esas imágenes de estímulos y de presencias se puede modificar muchísimo en el PR... el PR tiene demasiado factores que hay que ver y analizar.*(Isaac Ortíz, comunicación personal, 10 de*

 	*agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios /Café / Café 2 / Café2-1).* **Elizabeth**: yo creo que en un cierto momento, si se hace pero como en el pasado, pero en el momento yo me sentí parte de lo que sí estaban danzando, pero yo en ese instante sentí como parte de la producción, o sea sentía esa responsabilidad de que sin mí no iba a encajar nada ni el PP ni el PR. *(Elizabeth Valdes, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios/Café / Café 2/ Café2-1.).* **Susana**: a mí me sucedió como PA que, creo que desarrollé una percepción de la presencia de la danza. Yo estuve dentro de una presencia de danza, estuve presente allí, pero cada percepción varió; sin embargo estuve y la danza estuvo presente en mí: pudo haber sido una energía, pudo haber sido una percepción nada más, pudo haber sido un sentimiento, pero sí hubo un movimiento; entonces creo que también es como desde de la perspectiva en la que se percibe la danza... hubo vida, hubo acción, hubo movimiento, hubo energía., entonces hubo un intercambio (una pregunta-respuesta) y quizás estamos acostumbrado a tener un estímulo visual y a que eso sea lo único que nos haga sentir que algo existe o que algo esta presente...*(Susana Recinos, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios / Café / Café 2 / Café2-1.)*
TÍTULO Respecto a la experiencia en la residencia	
	Raúl: visto desde las experiencias que hemos tenido, considero que la danza es generar movimiento a diversos niveles, no solo desde el pensamiento, del movimiento físico, sino desde otros tipos de

	movimiento, voy a usar el término "multitemporalidad", en un "espacio multitemporal", y trabajando a partir de diversas perspectivas para llegar a diversas percepciones en el público... *(Raúl Martínez, comunicación personal, 10 de agosto de 2018, Transcripción en Anexo Audios / Café / Café 2 / Café2-3.)*.
TÍTULO Conclusiones de la Residencia	
TÍTULO ¿Qué se pone en escena cuando uno NO tiene preguntas? 	VOZ EN OFF Esta fue una pregunta planteada, por Raúl Martínez, como uno de los principales obstáculos de la Residencia pero, ¿qué se preguntaban ellos? ¿qué buscaban durante todas esas horas? ¿esperaban que alguien desde afuera le diera las respuestas? ¿incluso las preguntas? ¿se asumían entrenando mientras esto sucedía? ¿solo jugaban? Y en el supuesto entrenamiento ¿qué entrenaban? La importancia de esta pregunta ¿QUÉ SE PONE EN ESCENA CUANDO UNO NO TIENE PREGUNTAS?, recorre tres ejes que han formado parte de esta investigación desde su inicio, detonando más preguntas en torno a estos:
TÍTULO ¿Qué estamos creando? TÍTULO ¿Qué estamos investigando? TÍTULO ¿Para qué nos estamos entrenando?	VOZ EN OFF ¿Qué estamos creando? ¿Qué estamos investigando? ¿Nos estamos entrenando para esto? Si tuviéramos preguntas que llevar a escena ¿son coherentes con la época y nuestro contexto (con el de cada uno)? Lo que en la gira Centroamericana apareció como atisbo, en esta residencia se declaró presente ¿Cómo nos estamos entrenando? ¿Para qué? ¿qué y cómo es la danza de hoy en día, a partir de sus espacialidades, temporalidades y corporalidades? El 01+01=04 se auto

	proclamó como instrumento de visibilización de las carencias en el entrenamiento desde que permitió asumir el cuerpo por un lado y la percepción por otro. Pareciera que es posible entrenar el músculo y la plasticidad motora sin transitar por los órganos y sistemas perceptivos, teniendo que dedicar tiempo aparte al entrenamiento de estos y poniéndolos en íntima relación con el entrenamiento específico de la atención y el estado de alerta.
TÍTULO Ampliar la percepción de "percepción"   	VOZ EN OFF Los resultados rondan muy cercanos a los de la gira Centroamericana, por la necesidad de una ampliación del entrenamiento de la percepción, la percepción de "percepción", en particular si se piensa la presencia desde otro sitio, a otros otros niveles y con otra nitidez.[20] Pareciera también que, pese a que el entrenamiento del bailarín esta centrado en el "cuerpo", el dominio que se tiene de este, se descoloca al situarlo en un espacio que no es el habitual: el lente de la cámara. Según lo observado, estamos, como bailarines, muy acostumbrados a ser y querer ser vistos de cuerpo completo y utilizar todo el espacio, a siempre hacerlo lo más grande posible; pero esta vez, los montajes no requerían, ni siquiera permitían, todo ese derroche de espacialidad, exigían un control espacial que tiraba hacia el otro extremo, demanda debida al encuadre y a la cámara fija, en donde aparece como ya no siempre pertinente aquel cuerpo o aquel bailarín que trata de abarcar todo el espacio posible. Descubrimos, entonces, la necesidad de otro "tipo" de cuerpo, uno que responda a otro tipo de posibilidades de lenguaje, uno que se permita meterse a un dispositivo, como una

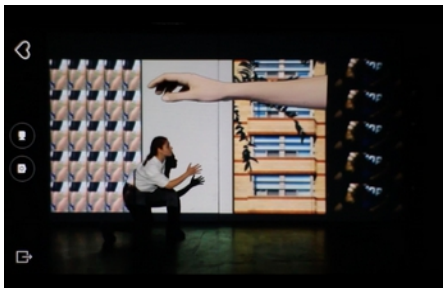
[20]La nitidez se plantea más adelante como tema a desarrollar e investigar.



cámara fotográfica o videocámara, por ejemplo, sin verse limitado por el espacio del lente a pesar de estarlo literalmente, haciendo que estas posibilidades tecnológicas resulten justo eso: una posibilidad y no una limitante.

Y de todo esto se desprende que sea la Presencia Remota [PR], el nivel de presencia que sufrió un poco más este experimento desde el encuentro con el propio cuerpo. Y es que, al situarse frente a la cámara y tenerla como filtro para ser proyectado en tiempo real, se ve forzado a una deconstrucción o por lo menos un cambio de estructura mental importante. El ser "visto" de cuerpo completo, no solo se vuelve casi imposible, sino que deja de ser interesante. A pesar de que la inclusión de la videodanza, parece evidenciar una conciencia del cuerpo híbrido, el bailarín que se situaba frente a la cámara como Presencia Remota [PR] no busca, inicialmente, los elementos que las tecnologías, en este caso específico las cámaras o el video, podían sumar a la creación, se sigue asumiendo solo desde las posibilidades corporales.

Las afirmaciones anteriores guardan estrecha relación con la responsabilidad o protagonismo que, en general, según lo observado, se le dio a cada nivel de presencia, ubicando justamente a la Presencia Remota [PR] como la menos atendida, pudiendo atribuírselo, o bien a la falta de tiempo en la exploración de los recursos de este soporte o, a que percibiéndola como presente palpablemente, al compartir el tiempo (real) y el espacio (real), se asumió su capacidad de improvisar e interactuar con el resto de las presencias, de la misma manera que se hace, aunque de manera más despreocupada, con la Presencia Palpable [PP], quien siendo visto de cuerpo completo y en escena (frente al dispositivo y al público), cargaba la responsabilidad



tanto de su propio movimiento como, y de manera simultánea, de percibir e interactuar con quién está presente en formato de video danza, con quién está presente de manera remota (de quién sólo logra ver fragmentos del cuerpo) y con la presencia aumentada (de quién solo está viendo la imagen código).

Para hablar de la Presencia Aumentada [PA], Pamela Chávez, Priscila Montero e Isaac Ortíz, todos provenientes de Costa Rica, jugaron con las posibilidades de audio de la aplicación de realidad aumentada al diseñar con sonido las secuencias que fueron grabadas con *green screen*, reproduciéndose y repitiéndose en cada *loop* de la aplicación, en cada dispositivo que se encontraba leyendo la imagen código, teniendo con esto la posibilidad de escuchar en qué momento se activaba la secuencia y, a partir de esto, saber qué estaba sucediendo con esta presencia en términos de movimiento.

Raúl Martínez y el trío integrado por Elizabeth Valdez, Walter Marín y Cristhian Martínez (todos ellos Salvadoreños), suman la exploración de *profundidad espacial* a partir de la perspectiva.

Raúl Martínez, añade la experiencia, de verse simultáneamente en distintos niveles de Presencia, realizando un producto en solitario o acompañándose él mismo en todos los niveles de presencia. Un solo *cuerpo desdoblado*, experiencia que se replicaría en la obra *cuatro en presente continuo,* presentada en *El Centro Coreográfico de La Gomera*, propuesta como residencia de investigación performativa. Ambas experiencias, adelantando conclusiones que corresponden a otro momento del proceso, evidenciando la potencia de la portabilidad de una obra de esta naturaleza, al reducir costos de traslado y al insertar la herramienta (o dispositivo) al circuito del arte contemporáneo y acercar la danza, el cuerpo y su

presencia, a las características de la llamada, por Manovich (2006), *era de la pantalla,* que es hacia dónde apunta toda esta investigación.

Y son justamente las características de dicha época, de sus medio y sus tecnologías, las que hacen de la Presencia Aumentada [PA] la que genera mayor controversia respecto a su naturaleza de presencia al no ser vista por la Presencia Palpable [PP] pero sí por el espectador. Evidencia, en convergencia con los resultados de la gira Centroamericana, de que la vista sigue siendo el sentido perceptivo dominante (pese al profundo esfuerzo de Raúl Martínez por equipararlo con otros, como el oído o el tacto). Sin embargo, y aunque forma parte de una investigación posterior, para el espectador esta presencia es la que se presenta de manera más nítida al ser la única digitalmente nativa y corresponder, únicamente desde la pantalla, a una visualidad a la que podríamos ya estar acostumbrados, mientras que las otras tres presencias son vistas, si bien a través del dispositivo, en primera instancia (o incluso en segunda), a través del lente de la cámara.

Pero desde la danza y su apropiación del cuerpo, el uso de una red social como *HP Reveal*, que implica el uso de realidad aumentada, detonó preguntas respecto a qué tan cercanos estamos a las tecnologías desde lo corporal y lo escénico ¿qué tanto las percibimos como posibilidades? ¿las negamos en la afirmación del cuerpo?

Finalmente, de manera paralela y en colaboración al TFM de Jonathan Reyes, se establece un esquema de diferenciación entre los tipos de espacio y tiempo real y/o digital y los diferentes niveles de presencia (dejando para una futura investigación la indagación respecto a la relación de estos factores, mediados por el

<table>
<tr><td></td><td>dispositivo móvil, en función del espectador).</td></tr>
<tr><td>TÍTULO
Hacia una tipología del tiempo y el espacio de la presencia</td><td></td></tr>
<tr><td>
<table>
<tr><th>Presencia / Factor</th><th>Tiempo Real</th><th>Tiempo Digital</th><th>Espacio Real</th><th>Espacio Digital</th></tr>
<tr><td>[PVd]</td><td></td><td>X</td><td></td><td>X</td></tr>
<tr><td>[PP]</td><td>X</td><td></td><td>X</td><td></td></tr>
<tr><td>[PA]</td><td></td><td>X</td><td></td><td>X</td></tr>
<tr><td>[PR]</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr>
</table>
</td><td>Ya no a nivel de conclusión, sino como avance de la siguiente etapa, se presenta el esquema que se utiliza como uno de los puntos de partida para la investigación performativa de la residencia en el Centro Coreográfico de La Gomera, que se desarrolla meses después.</td></tr>
</table>

Figura 81. Formato propio de *storyboard* para el documental propuesto. La repetición de imágenes respecto al apartado anterior y las citas de las voces que aparecen responden a todas las consideraciones hechas al inicio del presente apartado para la realización de mismo como instrumento de exposición.

3.3 Evento 3
Poniendo el cuerpo en la Creación de *4 en Presente Continuo*
[España]

El tercer y último evento de esta tesis, comprende la Residencia de Investigación – Creación de la obra *4 en presente continuo*, realizada en el *Centro Coreográfico de La Gomera*, del 18 de Enero al 1 de Febrero de 2019, que en realidad y como se deja ver más adelante, comenzó un par de meses antes y terminó al escribir estas líneas.

Inserta en la Investigación de las artes, esta última etapa, nace bajo la Perspectiva Performativa que plantea Hernández, entendiendo esta como la

> metodología de investigación que se centra en la práctica, en la acción artística, desde lo que se ha venido a denominar como 'Estudios performativos'. Lo relevante de esta perspectiva es que presta atención de manera preferente al papel del cuerpo en la narrativa autoetnográfica. (Hernández, 2008, p.105)

Tras dos largas etapas en las que, quien presenta esta investigación, juega como observadora de las afecciones provocadas en los cuerpos de los demás, y en su percepción; a partir del dispositivo propuesto, esta residencia (que corresponde al Evento 3) presenta la oportunidad de vivir los cambios perceptuales que se habían manifestado en las etapas anteriores en el propio cuerpo, incluso cuestionarlos, acercando la indagación a la noción de sujeto que la perspectiva performativa ofrece, al tratar de "generar un nuevo sujeto de conocimiento, el sujeto performativo, que se construye de forma fragmentada y descentrada" (Hernández, 2008, p.105).

Esta vez se trata de poner "el énfasis en el hecho de comunicar una experiencia en la que el investigador está implicado, hasta el punto de que puede ser la experiencia del propio investigador" (Hernández, 2008, p.105); siendo justamente este el objetivo del presente apartado, a través de distintos métodos y materiales, contenidos todos en la escritura performativa, y pretendiendo, como sugiere Vidiella,

> "hacernos repensar sobre nuestras posiciones, localizaciones, sobre nuestros roles como creadores y/o espectadores, colapsando las fronteras entre artista-obra de arte; artista-espectador y obra-espectador. La relación entre artista, sujeto y público nos anima a pensar sobre los métodos a través de los cuales fabricamos historias e historias del arte, para repensar los modos en los que comprendemos cómo tiene lugar el significado, y abriendo de este modo la subjetividad como algo particular e implicado en redes de relación". (Vidiella, 2005, en Hernández, 2008, p.107)

E n https://youtu.be/ZcQ4y7tC99I_se puede consultar el registro en video del resultado del proceso en el *Centro Coreográfico de La Gomera* (lo que podría considerarse 'la obra' pero sin poner en esta el interés principal), filmado a partir de lo arrojado en la pantalla de un teléfono móvil a través de la aplicación de Realidad Aumentada *HP Reveal*, utilizando el mismo dispositivo (instrumento) que en el *evento 2* (descrito en el apartado anterior).

Buscando una mejor comprensión del entramado del dispositivo y de sus elementos (o niveles de presencia), para este evento en particular, se presenta en el siguiente link: https://youtu.be/4Z4aB1Ur6qk una composición audiovisual de diferentes vistas simultáneas de la construcción de los 'módulos' (poniéndolo en relación con el apartado teórico) que permite distinguir cada uno de los niveles de presencia de manera diferenciada, así como la relación que puede guardar con las demás. De izquierda a derecha, en la parte de arriba, se presentan

fragmentos de la búsqueda hecha en el Centro Coreográfico de La Gomera, que correspondería a la Presencia Palpable o PP. A continuación se encuentra la imagen (fotográfica) que, leída por la aplicación *HP Reveal* de Realidad Aumentada, reproducía en el dispositivo móvil de lectura una secuencia de movimiento determinada (que se muestra sobrepuesta a la misma). En el extremo derecho, se muestra el proceso de grabación de dicha secuencia de movimiento, aún con la pantalla verde de fondo, es decir, antes de ser perforada para ser exportada[1].

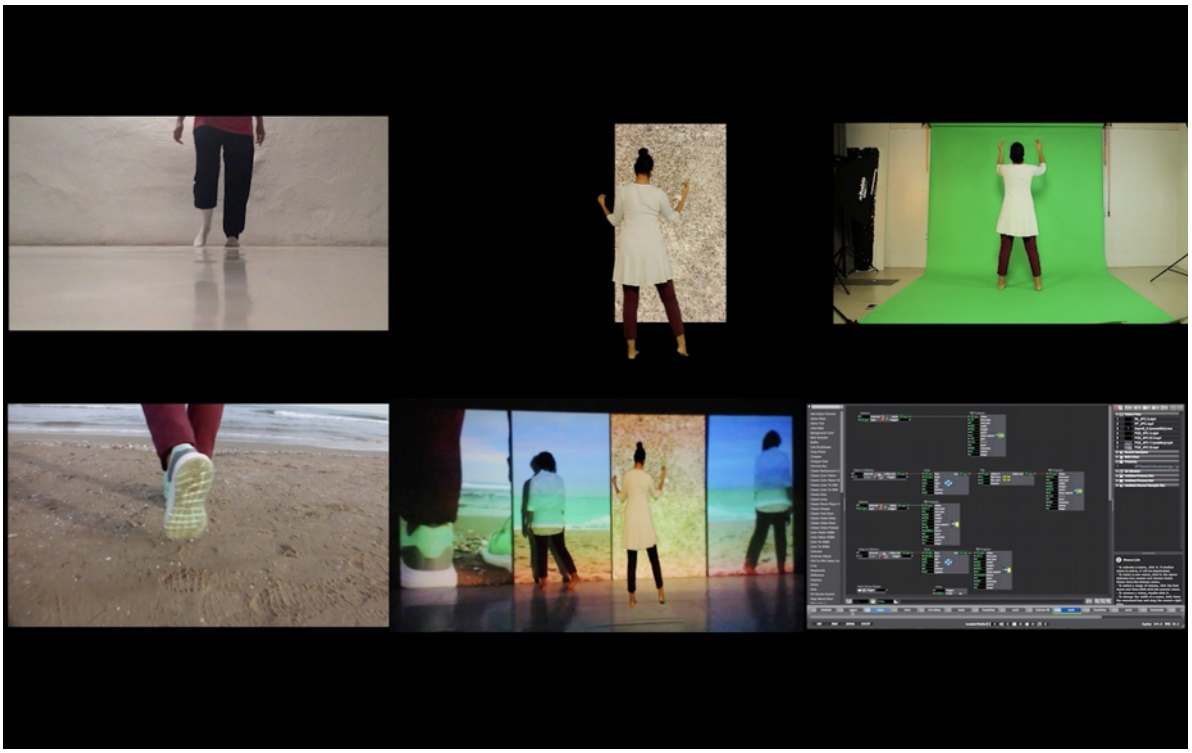


Figura 82. composición audiovisual de diferentes vistas simultáneas de la construcción de los 'módulos' que permite distinguir cada uno de los niveles de presencia de manera diferenciada, así como la relación que puede guardar con las demás, según el orden explicado.

[1] En https://youtu.be/UQnTkHQdNwE se expone la diferencia entre la propuesta vista a través del dispositivo de lectura de Realidad Aumentada y cómo se ve sin él.

En el mismo orden, en la parte de abajo, se reproduce la videodanza, clip que tuvo que ser adaptado a formato vertical y que en diferentes partes de la obra se ve manipulado por efectos del *software Isadora*, pudiendo cambiar de color, fragmentándose o multiplicándose. En el centro se encuentran todas las presencias, es decir, la obra como se esperaba que fuera recibida por el espectador, mostrando todos los niveles de presencia que se podían generar a partir de un dispositivo móvil programado. Finalmente, la esquina inferior derecha, corresponde a la programación hecha en *Isadora*, siendo la parte más oculta de todas las presentadas en este video, pero también la que permite la convivencia de todas estas posibilidades, así como la portabilidad de la obra.

Con la consciencia que se genera, a partir de este video y de los dos eventos anteriores, de la cantidad de trabajo y de que los materiales para un producto de esta naturaleza, son imposibles de generar en un periodo de dos semanas, debo hacer una mención especial de la principal colaboración que me permitió llevarlo a cabo. Para la grabación con *green screen*, su perforación, el exportarlas a formato *alpha* y asociarlas a las imágenes desde la plataforma de *HP Reveal*, así como la producción de la videodanza, la selección y la edición de audio, conté con el apoyo incondicional de Jonathan Reyes, de manera 'palpable' durante diciembre de 2018, coincidiendo ambos en Valencia, España, experimentando en lo cotidiano la Presencia Remota a partir de enero de 2019, estando él en Puebla, Mexico, y yo en La Gomera, España.

Es justo en este tejido de circunstancias, de instrumentos, de materiales, de tecnologías y también de cuerpos, que la escritura performativa que aparece a continuación, se nutre de diversas fuentes que, producidas en diferentes tiempos, logran confluir como posibilidad de generación de pensamiento en quien presenta la investigación e, idealmente, en quien tiene

acceso a ella.

Aprovechando que es este momento de la investigación el que se vive desde una naturaleza notoriamente distinta a la de los otros dos (continuando con la observación, pero esta vez de mi misma, de mi cuerpo, mi presencia, mi percepción y en particular *desde* todos estos conceptos), me permito jugar también con el formato y presentación del presente apartado, aunque, dentro de una cronología lineal, invitando al lector a que haga sus propias lecturas y aspirando a provocar una configuración perceptual diferenciada de la cotidiana a partir de estas líneas.

Inicialmente, se presenta la ***Memoria Explicativa del Proyecto*** enviada al *Centro Coreográfico de la Gomera* (para su selección), seguido de un ***Ensayo gráfico*** a partir de las imágenes capturadas en video como bitácora. ***La perturbación del yo [4 en presente continuo]*** resulta una recopilación de reflexiones y/o cuestionamientos contenidos en el *libro de artista*[2], a lo que se suman algunas conclusiones superficiales trazadas en el mismo en fechas más recientes; aspirando a insertarse, como conjunto, en el presente trabajo como escritura performativa.

PRESENTE, siempre, haciendo uso de la a/r/tografía, presenta cuadros (*frames*) extraídos de la videodanza utilizada en el dispositivo y que, vista meses después, permite una lectura y una re-escritura del mismo fenómeno pero ya convertido en otro (o no).

[2] El libro de artista fue desarrollado en dos *books* diferentes, uno de ellos escrito incluso en dos direcciones, una de adelante hacia atrás; otra, de atrás hacia adelante, dependiendo del tipo de reflexión o construcción de que se tratara, sin embargo, el Anexo *Libro de artista como bitácora* lo presenta en orden cronológico.

Para ***Tejido de presencias*** se utilizaron las hojas del *libro de artista* (la mayoría) colocadas sobre un mismo plano, se ubicaron palabras que se repetían o se relacionaban (de manera cercana al análisis de contenido que se realiza en el Evento uno) para, conectándolas con estambre -*tejiéndolas*- lograr campos semánticos a partir del color del hilo que las unía. El texto que forma parte de ese apartado se construyó de manera simultánea al montaje de cada uno de los materiales del mismo.

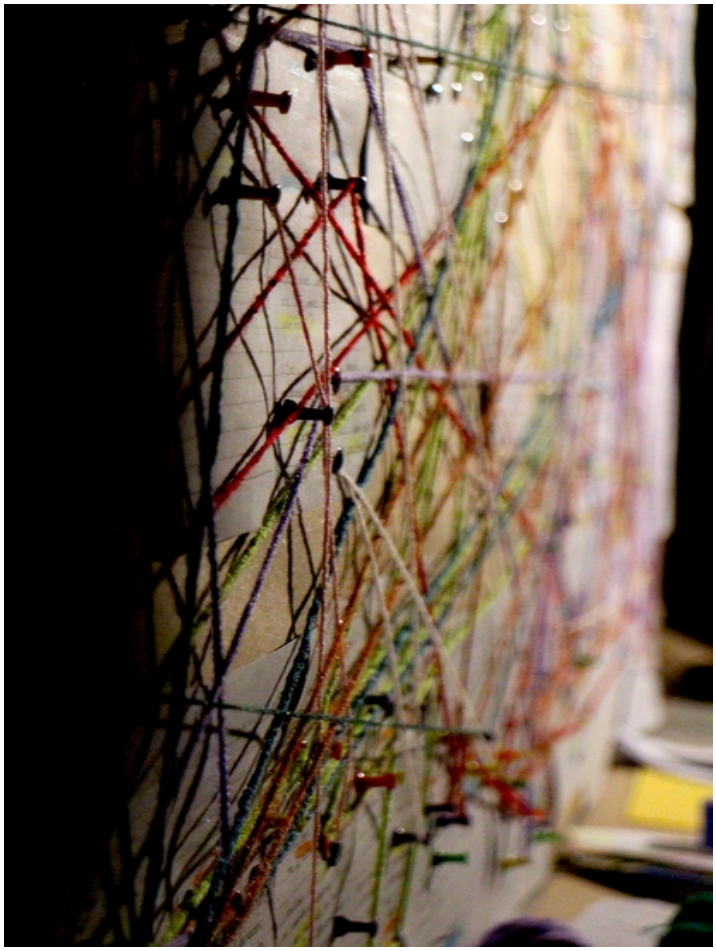


Figura 83. Fotografía del proceso de construcción del *Tejido de presencias.*

Toda la construcción que se describe en el párrafo anterior, ofrece un recorrido por el entramado de conceptos, las reflexiones derivadas de éste y lo que para mí resulta un esquema de la indagación de este evento, haciendo visibles muchos de los pensamientos trazados (durante, o bien días, incluso meses, después de terminada la Residencia) para encontrar, a partir de estos y de forma poco convencional, ***La forma de lo presente.*** Finalmente, ***El color de la textura,*** es un apartado que simplemente apareció, a través de la asociación, la batalla, la rivalidad y la dependencia -e independencia- que guardan el tacto y la vista en la percepción de la presencia hoy en día, no podía sino dejarse ver buscando hacer sentir con la piel.

Es así como se pretende que dicho entramado temporal y de materiales, permitiendo la construcción de una red conceptual-fotográfica, dé nitidez a las asociaciones que suceden, a partir del cuerpo que fue puesto en la escena del proceso, pero ya en el momento de desmontarlo, pensando en que pueda producir y desencadenar nuevos relatos (Hernández, 2008). Con este objetivo y a diferencia de los eventos que le anteceden, este *Evento 3*, no presenta conclusiones parciales, dejándolas para el siguiente capítulo y permitiendo al lector transitar por su propia experiencia antes de sumergirlos en el mar de la presencia en el que nade yo y desde el cual se presentan estos resultados.

3.3.1 Memoria explicativa del proyecto.

Tabla 10
Residencia de creación/investigación en el Centro Coreográfico de La Gomera

4 en presente continuo (4 in continuous present)

4 en presente continuo (4 in continuous present), se propone como un cuarteto unipersonal para dispositivo móvil; es decir, busca jugar en escena con diferentes tipos de presencia de un mismo sujeto (simultáneas o no) a partir de las posibilidades que brindan tecnologías y soportes como la realidad aumentada (1), el video en tiempo real (su transmisión y manipulación) (2) y el video danza (3) sumadas (o no) a la presencia física (4) como es entendida tradicionalmente en la danza.

La creación y exploración se propone a partir del dispositivo *01+01=04*, una herramienta compuesta por pantallas programadas y proyectadas que permiten explorar las posibilidades de diferentes tipos de presencia: la palpable (PP), la remota (PR), la aumentada (PA) y la filmada (PV), que son vistas a través de un dispositivo móvil como accionador de la realidad aumentada, ofreciendo cada una de estas, características específicas en el uso del tiempo, del espacio y del cuerpo.

El dispositivo *01+01=04* como instrumento de investigación del estado de la presencia (principalmente en la danza) ha sido previamente utilizado en laboratorios en países como México, Guatemala, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica, Uruguay y Argentina, siendo los resultados de dichas experiencias las que fundamentan la búsqueda de *4 en presente*

continuo (4 in continuous present) como hecho performativo.

En Guatemala por ejemplo, de manera incipiente, se planteó como un laboratorio de creación de movimiento, contando entonces solo con 3 presencias y enfrentando un número importante de obstáculos técnicos como la cantidad de proyectores que se necesitaban, el tipo de adaptadores, la conexión a internet, pantallas de proyección improvisadas o de tamaños muy diferentes entre sí, etc.

En Nicaragua, por otro lado, se contó con un tiempo mucho más reducido, menos participantes, pero con un colectivo mucho más ávido de explorar el movimiento frente a la cámara y las posibilidades que dicho soporte brinda.

En Costa Rica se redujo aún más el tiempo, se multiplicaron los bailarines y sólo fue una presentación muy breve de exploración del dispositivo.

Fue hasta México, en donde se presentó como residencia de Investigación, que, contando con un tiempo mucho mayor, un entorno más controlado, mejores medios de producción y participantes de varios países México-centroamericanos, que se pudo profundizar en la creación (obteniendo pequeños estudios coreográficos por tríos) y principalmente

en si este dispositivo demanda la apertura a una nueva percepción del tiempo, del espacio y por lo tanto del estado de presencia.

La inquietud por indagar en torno a si la idea de presencia se ha transformado (o se está transformando) surge de un silogismo lógico muy básico pero, creo, muy poco explorado:

El estar presente significa compartir un tiempo y un espacio.
Las nuevas tecnologías están modificando nuestra percepción del tiempo y del espacio.
Por lo tanto:
El significado de estar presente se esta modificando.

Si bien las posibilidades poéticas que brinda un dispositivo como el *01+01=04* son infinitas, *4 en presente continuo (4 in continuous present)* pretende abordar, como tema central (pero sin cerrarse a la posibilidades detonadas por el proceso de la misma residencia) la falsa ausencia (estado de presencia) y la falsa presencia (estado de ausencia) en relación a uno mismo, al otro y como características de una época invadida por las tecnologías de pantalla y la alta conectividad.

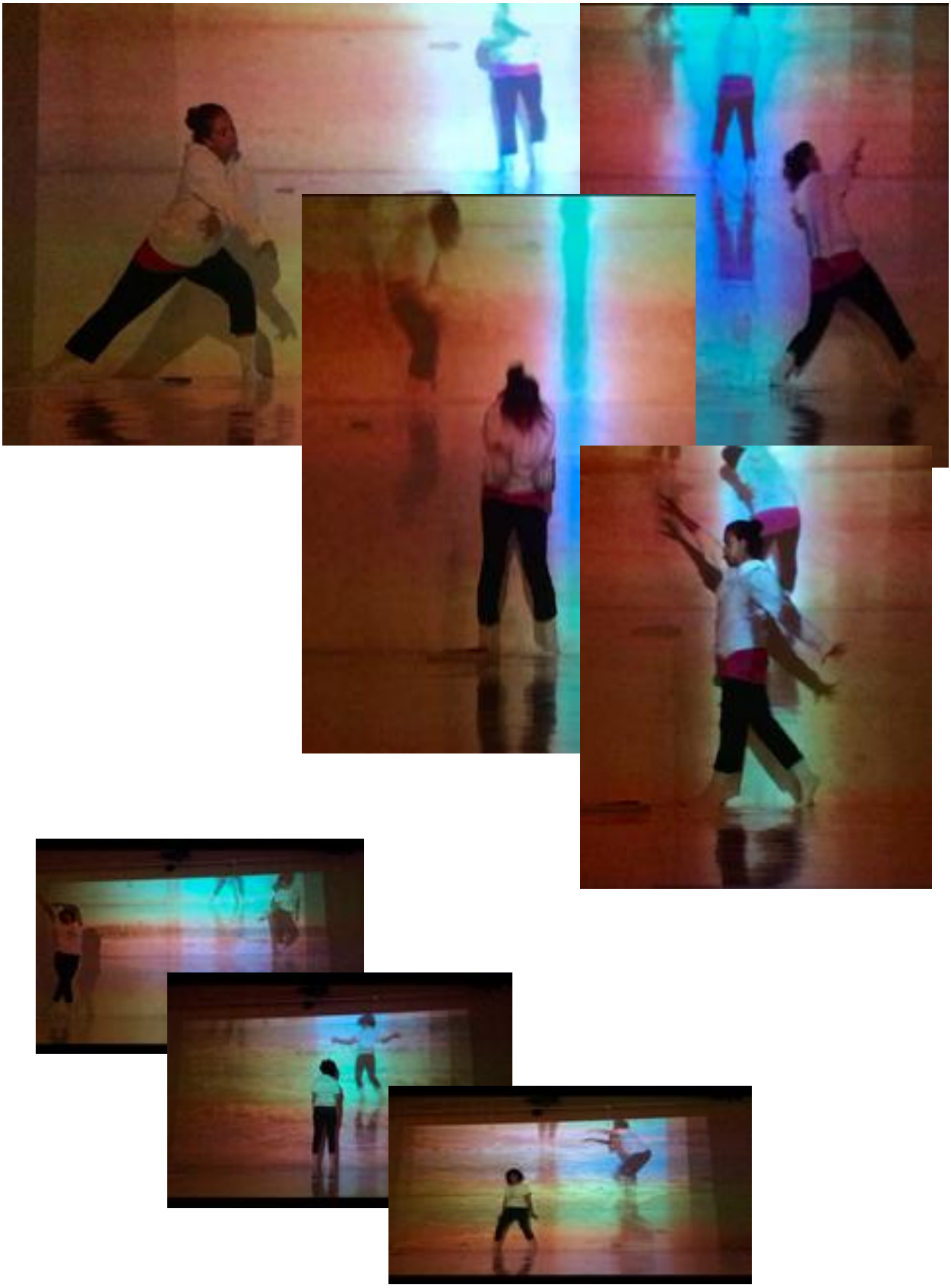
El punto de partida tiene que ver por supuesto con hechos en la vida de la creadora que la han llevado a cuestionarse si hoy se puede estar presente (o no o incluso más) en la distancia y que modificaciones provocan estas nuevas posibilidades en su percepción, del mundo, de sí misma, del otro y cómo todas estas nuevas características de la época actual impactarán en las nuevas generaciones de la danza y su manera de aprehender el hecho escénico.

Si bien el *01+01=04,* como dispositivo, tiene una importante

aplicación en la creación, la investigación pretende colaborar a develar los nuevos retos que tiene la danza, y la escena en general, en una éra hipertecnológica, no solo en términos de modos de producción sino, sobre todo, en torno a las nuevas necesidades de entrenamiento y formación de los futuros profesionales de la danza, creyendo, en una primera instancia, que este tipo de plataformas empujan hacia un entendimiento mucho más psicosomático, al modificar la consciencia y la percepción espacio-temporal y de sí mismo, quedando esta idea pendiente para futuras investigaciones.

Texto original enviado al Centro Coreográfico de La Gomera para participar por la Residencia de creación-investigación.

3.3.2 Ensayo Gráfico.



3.3.3 La perturbación del yo [*4 en presente continuo*].[3]

La profundidad del cuerpo ¿dónde se experimenta más?
¿En el torso?
¿En la redondés de los brazos?

¡¡¡¡¡¡¿Por qué inicié pensando en la profundidad?!!!!!!
Porque inicié pensando en la profundidad

3 Todo lo expuesto en el presente apartado (y los posteriores) son palabras de quien presenta la tesis, a excepción de la letra de *Scary World Theory,* de Lali Puna (se indica páginas más adelante), pero que se incluye por resultar un detonante importante.

16-01-19

Passing

El cuerpo esta derrotado.
Se es tan consciente de la mente.
Sé con tanta claridad lo que pienso
y no soy capaz de pensar otra cosa.
Mi ego no me lo permite.
Imposible saber que es él.
Atisbos de movilidad en un cuerpo casi inherte.

My things

Ansiedad.
Impotencia.
Esa interminable repetición de acciones ya fracasadas
que pretenden resultados distintos.
Sólo me tengo a mí
y solo lo puedo lograr yo...
por mí.
Si tan solo pudiera entrar en mi,
tocarme desde otro sitio,
abrazarme,
alinear lo que hago,
lo que pienso,
lo que puedo
y lo que quisiera hacer.

Sol

Lo que me modera es externo.
Una sustancia que sumada a otra,
a las mías,
produce otra distinta a mi
que parece ser la real.
Una yo que se sigue repitiendo,
que bajó las revoluciones
pero que se sabe permanentemente revolucionada.
Esa también está,
se deja ver,
combate...
¿contra quién? ¿ella misma?
Ella... esa soy yo

Scary Worl Theory[4]
(Lali Puna, 2001)

"I've never said you'll have to
be afraid
Of the cookie mosnter
besaide your bed

It's not the real
The real one's in you head
Beyond control
The true one cuts you dead

It's a real fight
It's a war

When destruction takes over
There is no scape
Every shot on target
Perpetrator knows how to strike."

(Lali Puna)

4 https://youtu.be/LmFu31ln4Rk

Said and Done

Conozco la batalla bajo la apariencia
de esa guerra interminable.
Me miro,
me desconozco,
parezco otra
y resueno en todos mis yo's.

Re

Estoy,
desdoblando en todo lo que soy.
Estoy,
pero nunca de la misma forma.
Luz,
sombra,
materia,
energía,
cuerpo,
imagen,
fantasmas,
ideas...
Todos tenemos tantas formas
y detrás de cada forma
se desdoblan tantos cuerpo de luz...
y no hay escape
(There is no scape)
La mente perpetradora
también teme ser destruida
Todo lo que produce regresa a mí
para volver a ser todas estas.
Porque en todas estas estoy.
Soy todas las posibilidades de mi.

18- 01- 2019

“La presencia se trata de ser
y estar con uno mismo.
Estar aquí y ahora.”

(Martín Padrón)

No se trata de compartirlo,
con nadie más,
sino con uno mismo.

19 – 01- 2019

Podría ser que la única presencia sea la PP pero que, en la interacción con las otras (¿no "presentes"?), se le demande la presencia que propone Martín.

¿Es esta presencia
-plena-
-consciente-
-palpable-
-yogui-
-mística-
La que posibilita la 'presencia' de las demás?

El cuerpo
-la comunicación-
y/o presencia "digital" está desplazando a la física
¿Cómo dinamizar la física a partir de la digital?

21-01-2019

¿'Presencia' como hecho 'místico' de la existencia?

¿Lo que propongo es una “deconstrucción” de la “presencia”?
¿de cuál?

21-01 -19

“En la presencia no hay mente...”

¿En la presencia no hay mente?
¿en la de hoy?
¿en la que podría llamarse “imaginal”?

22 -01 – 2019

¿Estoy 'entrenada' para estar presente frente a la cámara?
Con pantalla verde
Con el espacio del encuadre
Con tomas de 12”
en donde tampoco “veo” a nadie más presente
¿Con un monitor? Tal vez
No lo tuve
Al estar presente el monitor ¿no dejaría de estar presente?

Para la Vd es más fácil asumirme presente. *Por lo menos en esta forma de hacerla en donde la creatividad y dirección de cámara recae en John.*

Yo-conmigo
y que lo demás desaparezca.
En esa desaparición
(que se puede convertir en ensimismamiento)
¿estoy presente?

Incluso aquí no "veo" a nadie presente, lo que se activa es la imaginación.
El que sea la cámara en movimiento y la posibilidad de edición ayuda a sentirme
(.vs. estar)
presente.

¿Me siento atrapada por los dispositivos?
¿aplanada por la pantalla?
¿Estamos perdiendo profundidad?
Regresar a Gumbrecht

El frente guarda relación con la profundidad.

¿Para quién bailo?

¿para la cámara?

¿para el otro?
¿para su cámara?

¿Para mí?

24-01-19

¿Y si mi/la ansiedad esta de moda por la pérdida del cuerpo?

Exceso de mente.

¿Falta de presencia?

¿Ausencia?

25-01-2019

Al final, la llamada "piel tecnológica" (*¿Rubinstein?*) Me está limitando espacialmente; me vuelve (me pienso desde la propiocepción) bidimensional.

Pierdo Profundidad

Mi espacio-cuerpo se aplana,
mientras "mi imagen",
mi PR
atraviesa fronteras geográficas.

Lo "sensible" está en juego. Quizá lo fenomenológico.

No es que yo quiera que una piel sea sustituida por otra.
¡Pero está sucediendo!
¿Qué hacemos con eso?
Primero, reconocerlo.

25-01-19

Me siento más cerca del diseño multimedia o audiovisual que de la “danza”.

Pero si estoy bailando,
definitivamente no lo estoy haciendo sola
y me resulta mucho más difícil
“estar presente conmigo”
(desde la idea de Martín),
porque están ellas.

26-01-19

Estoy simultáneamente, siempre persiguiéndome y siempre escapando de mi misma.
Estoy con mis otras yo.
¿Sólo son imágenes de mi pasado mientras “pienso” en dónde quiero “estar” en el futuro?

¿Todas podemos estar en el mismo sitio?

¿Todas estamos?

¿Es la mirada engañando a la mente?

[Feak Perception]

27-01-2019

El exceso de presencia
como generador de ausencia...
y viceversa.

Nos aferramos tanto a estar,
que frente a nuestra incapacidad,
nos mostramos ausentes.

¿Quizá una presencia plana?
¿Poco profunda?

En nuestra incapacidad de ser tocados
nos inventamos pieles tecnológicas, digitales...

Se nos escapa eso que siempre esta,
el cuerpo,
el espacio,
el tiempo...
arrastrado por una mente que,
incluso hoy,
batalla por el presente.

¿Cuáles son las diferencias entre mi cuerpo, el del otro, la imagen de uno?
¿ cuánto espacio ocupa? ¿qué peso tiene?
¿hoy ya pueden dos cuerpos ocupar el mismo espacio?
Solo como imagen
Y al final
¿No nos percibimos ya como eso?
¿Como imágenes planas dentro de una pantalla?

Lo digital triunfa en la búsqueda de la tridimensional.
Mientras el "presente" se vuelve más plano.

¿Cuánto de esto provoca ansiedad?
Por dejar de sentir mi cuerpo,
su volumen,
sus órganos,
el espacio que le corresponde en el espacio.

Experiencia
.vs.
Imagen

“Levadura”
(¿da profundidad/volumen?)
Expande

A mayor “conexión”
menor gravedad.

Los 'nuevos modelos' de producción en danza, entendidos como aquellos que se corresponden con la era de la pantalla, con el uso de multimedia ¿dirigen el uso del cuerpo hacia su bidimensionalidad?

La experiencia corporal-cinestésica es tridimensional (profunda) ¿Cómo se relaciona con la producción "plana"?
La producción busca tener profundidad

Desde la creación y partiendo de las tecnologías utilizadas, la integración del cuerpo a la pantalla (al nuevo escenario-dispositivo móvil) sí apunta a quitar o reducir profundidad.

29-01-2019

3D .vs. 2D
Descubriendo mi Volumen y el del espacio

¿Tiene sentido usar más espacio
si será visto en una pantalla plana
y sin profundiad?

30-01-2019

Si, la experiencia corporal es tridimensional.
El desarrollo de la propiocepción
permite una experiencia cinestésica 3D,
involucrando la profundidad.

PERO

¿Se vive así el cuerpo
en la era de la pantalla?

¿Se accede a esa experiencia
cuando se piensa el cuerpo como imagen?
La que vemos *cotidianamente* en la pantalla.

Incluso si experimentamos el cuerpo tridimensionalmente, los modos de producción apuntan a escenarios de otras características -bidimensinales en el caso de las pantallas-.

¿Cómo hacer que los dispositivos y el escenario que ofrecen [2D] jueguen a favor y no en contra del cuerpo y su experiencia?

No se si estoy haciendo coreografía
o audiovisual
o si hoy en día ya es lo mismo.

09-09-2019

¿Estamos intentando convertir al escenario en una gran pantalla a partir del uso de la proyección multimedia?

Esto nos permite, finalmente, meter el cuerpo completo y sin necesidad de digitalizarlo en una pantalla.

El escenario como una simulación de la pantalla.

La pantalla
gana profundidad
con el escenario

¿El escenario la gana o
la pierde con el uso
de una proyección?

¿depende del uso espacial del cuerpo en escena?

El escenario entendido ya como dispositivo.

El dispositivo móvil como
el nuevo escenario

20-09-2019

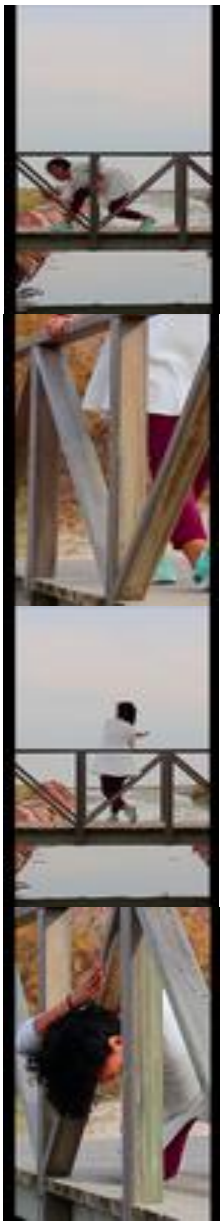
Deep surface in motion / Superficie profunda en movimiento

Si el cuerpo se adhiere a la pantalla, si se aplana (ese cuerpo que percibimos a través de un dispositivo que ayuda a percibirnos aplanados), se abren posibilidades para la exploración de la profundidad desde esta adhesión.

3.3.4 PRESENTE, siempre.

El vacío siempre lleno.

Vacío...
Sin luz
Sin oscuridad
Un gris que contiene a ambas

La libertad entre líneas, *tocando lo natural* *[aquello que ya está muerto, seco]* *con el miedo de caminar en ello.*	
Miedo de tocar, de ser tocada, de ver, de decir, de las ideas en el horizonte que te obligan a avanzar [sin tregua] que te desnudan capa por capa, paso a paso.	








El camino. El destino. El horizonte.
Las ideas susurrando caricias,
contactos, texturas, espesuras...
TACTO

Esto que se nos escapa de las manos

entre giros frenéticos de vida.

¿Cuándo regreso al sol?

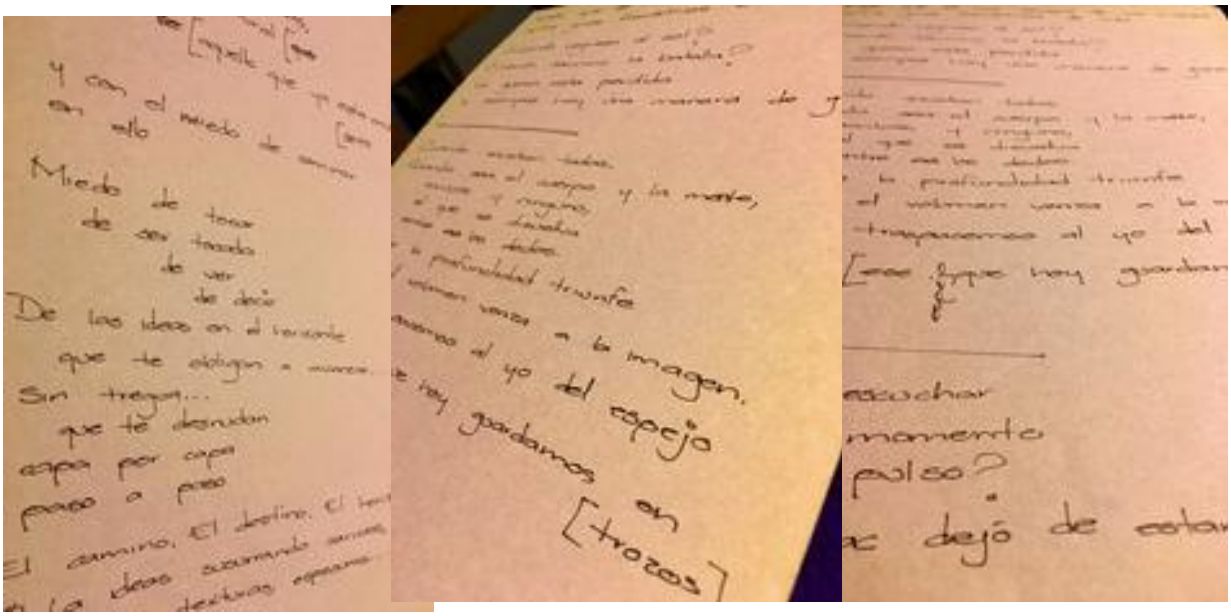
¿Cuándo termina la batalla?

La guerra esta perdida

y siempre hay una manera de ganarla.

Cuando existan todas.
Cuando sea el cuerpo y la mente
[ambos y ninguno]
el que se disuelva entre los dedos.
Cuando la profundidad triunfe
y el volumen venza a la imagen.
Cuando traspasemos al yo del espejo
[ese <espejo> que hoy guardamos en trozos]

Dejé de escuchar
¿En qué momento perdí el pulso?
Aquel tic-tac dejó de estar presente.



4.3.5 Tejido de presencias.

<table>
<tr><td colspan="2">  </td></tr>
<tr><td>Si la presencia bastara...
si con estar nos pudiéramos tocar...
si lográramos ver la otra imagen... la otra.
Si la piel tecnológica no se limitara por la física,
si nuestro entrenamiento emocional tuviera un sol...
si acaso...</td><td>Si la limitación mental presentara su propio volumen
[en escena].
Si toda su potencia estuviera sobre esa madera,
ocupando todo su espacio
y dejándonos ver sus fronteras.</td></tr>
<tr><td>Si reconociéramos cada uno de sus planos
y en ellos una tipología de la experiencia...
[lo espiritual]

Lo espiritual metido en una pantalla
escapándose de nosotros cual arena.

FEAK</td><td>  </td></tr>
<tr><td>La profundidad perdida
por ser cuerpo que se escapa digitalmente.</td><td>Aquí,
donde la ansiedad se convierte en calma
para ver el tiempo y su tridimensionalidad...
ahora, como en una playa...
donde el desdoblamiento se esconde entre rocas,
la mente juega con la velocidad del agua.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Las olas como dispositivo que dispara diferentes niveles de personalidad,
buscando relacionar fragmentos...
[aquí].</td></tr>
</table>

Momento de parar.
Lo que reina es la confusión en el cruce de caminos posibles.
Si hago una conexión más se comienzan a esconder cosas.
¿Elimino lo que tengo y comienzo con lo no visibilizado?

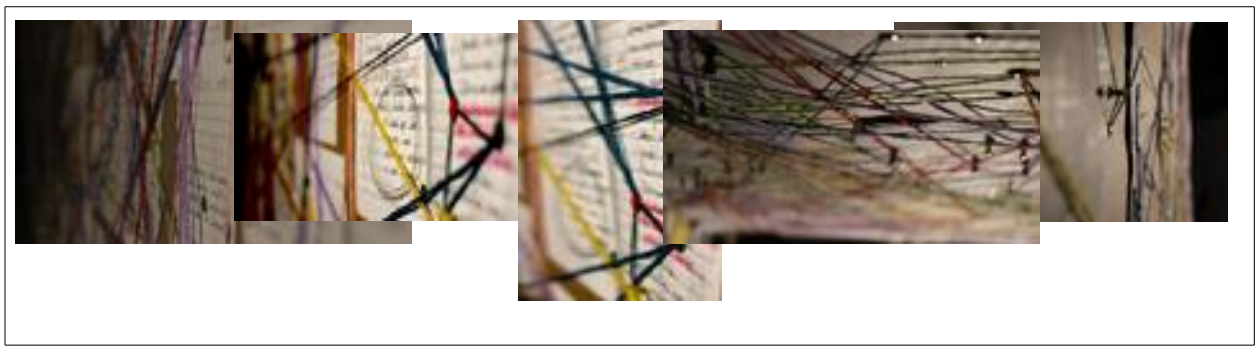
Hay mucho de sensación detrás de los hilos.

¿cuándo aparecieron las moiras en la historia?

Hay pocos hilos en la dramaturgia... metafóricamente y no.
El proceso esta atravesado por el rosa y el amarillo.
[la reflexión por el rojo]

El triunfo del cuerpo [poca mente]. Con predominio de la profundidad, del volumen, por lo tanto ¿del espacio?

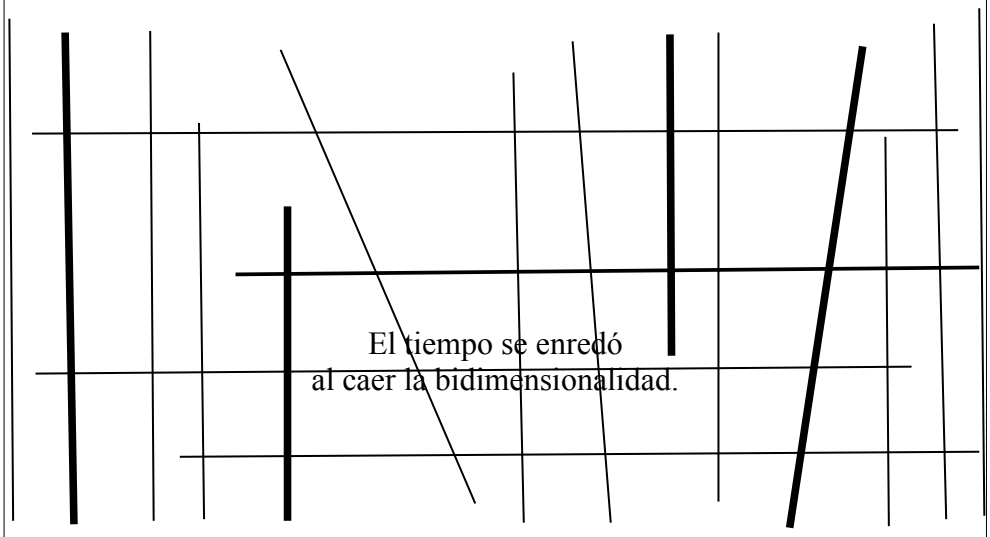
Lo que se pierde en esta era es el espacio [el volumen], la profundidad. Incluso en un escenario nos permitimos ser "planos".



Quité la mente,

seguida del espacio

y se fue la imagen.



Se mantiene el cuerpo...
es el siguiente.

Se mantiene la presencia,
su volumen,
su profundidad.

La ansiedad no se va,
con sus ángulos,
su ritmo.
Por encima de todo.

Solo tenía la ansiedad encima.
Aún así lo corté en dos.

Fue fácil quitar el cuerpo.

La presencia y la profundidad
como sobrevivientes.

Batalla que la profundidad pierde.
[La siguiente]

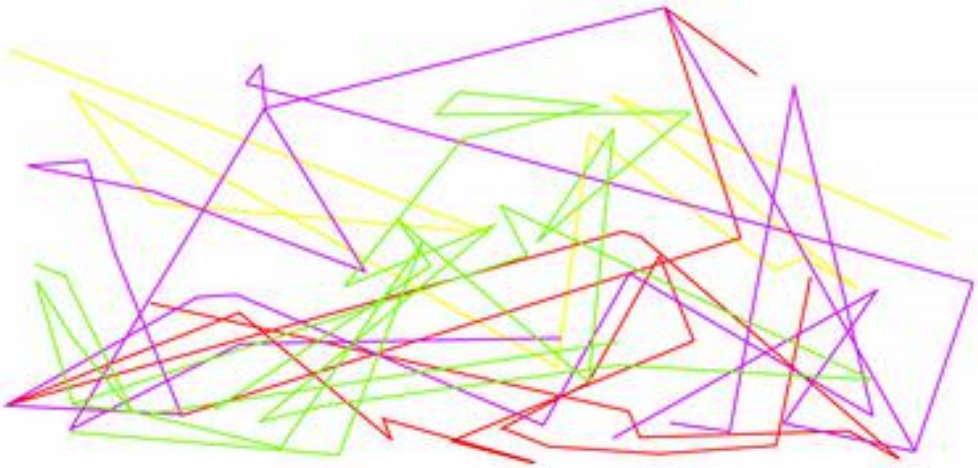
Dejó puntos como anclas,
color rojo sangre,
como si fuera el cuerpo...

[aferrándose]

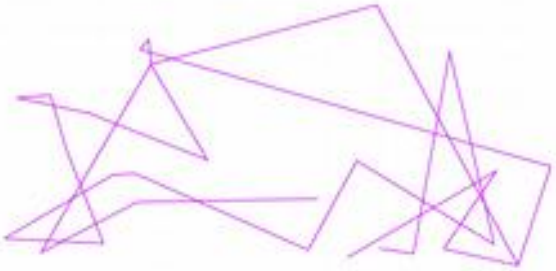
La presencia se queda,
queriendo ser base.

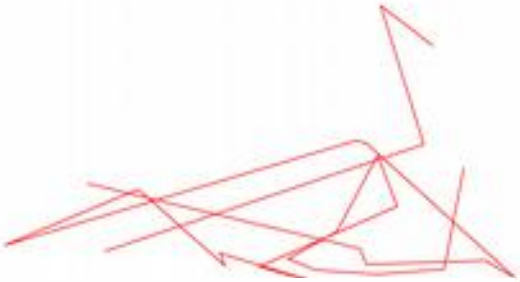
Los pulsos son otros.

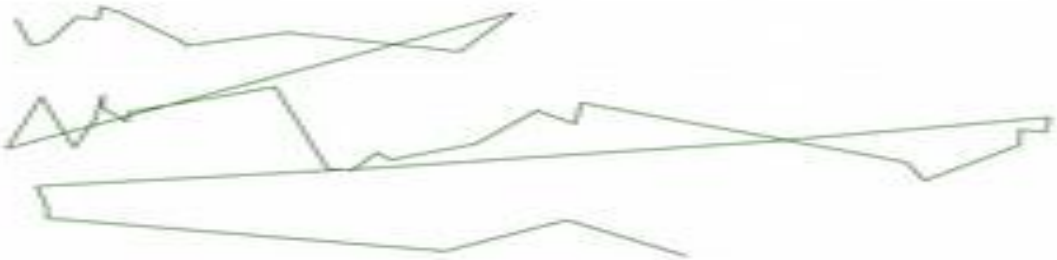
3.3.6 La forma de lo presente.



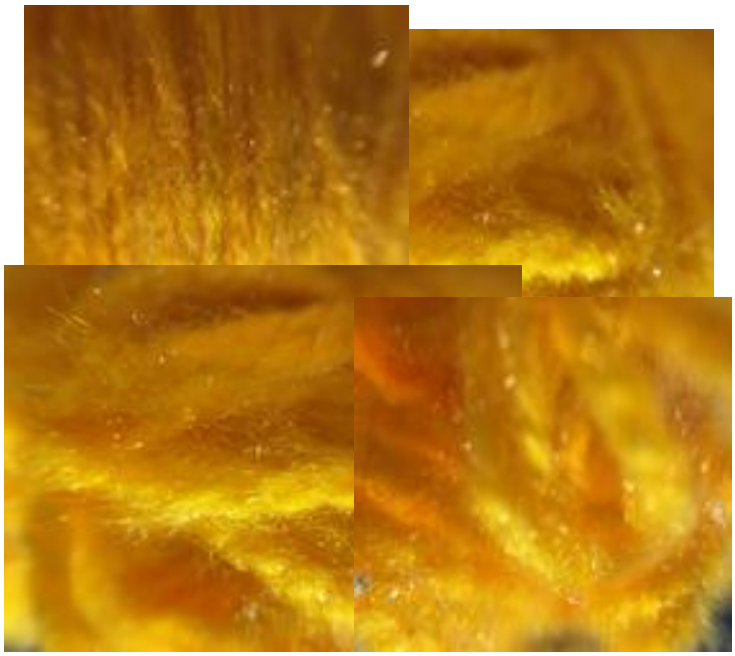
PRESENCIA Tocar ESTAR IMAGEN
VER mental
físico EMOCIONAL ESPIRITUAL
escenario tecnología LIMITACIÓN
MADERA PIEL ENTRENAMIENTO
VOLUMEN potencia sol
FRONTERAS PLANO ESPACIO
PANTALLA tipología experiencia
pérdida SER arena PROFUNDIDAD
ANSIEDAD CUERPO aquí escape digital
playa ahora TIEMPO tridimensionalidad
rocas MENTE DESDOBLAMIENTO
velocidad agua propiocepción FEAK
dispositivo olas búsqueda AQUÍ
niveles PERSONALIDAD RELACIÓN
calma FRAGMENTAR percepción

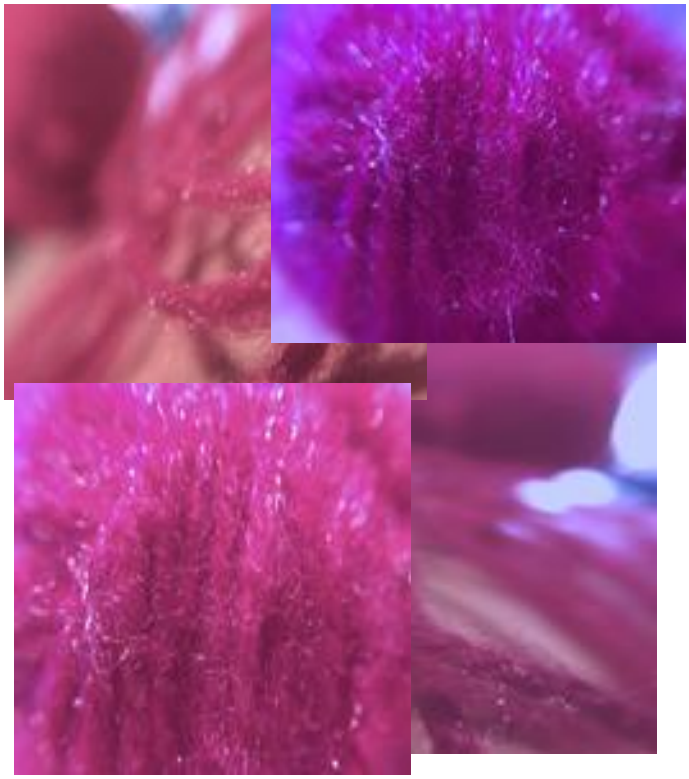


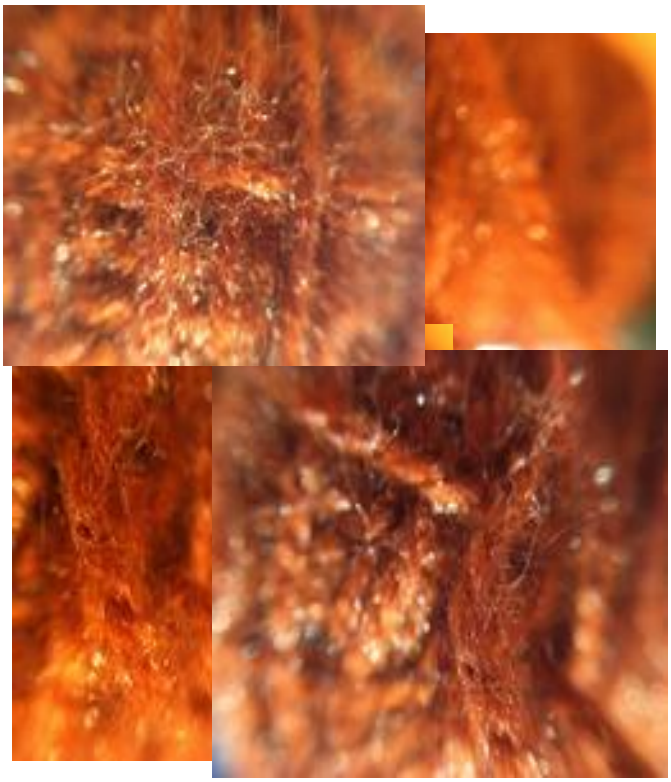


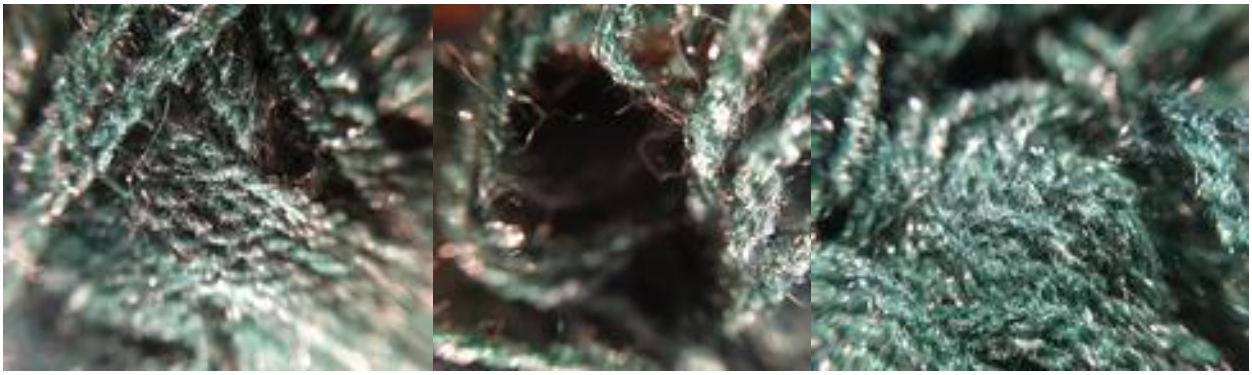


3.3.7 El color de la textura.









3.4 Presencia Comparada
[Evolución de la percepción]
Experienciar la construcción propuesta

El presente apartado contiene las tablas presentadas en el apartado 3.1.4 *Confinados en residencia de investigación* y al final del 3.2 *Entorno (des)controlado / Laboratorio de Investigación*, y sus comparativas con las resultantes tras experienciar la construcción de escenarios a partir del dispositivo propuesto que sirven para una discusión más profunda en las reflexiones finales de la investigación.

Tabla 11
Posibilidades de los distintos niveles de presencia

Característica / Presencia	**Presencia Palpable**	**Presencia Remota**	**Presencia Aumentada**
Fragmentación		**X**	
Distorsión		**X**	**X**
Alteración de ritmo	**X**	**X**	
Decisión de intervención	**X**	**X**	
Decisión de encuadre		**X**	
Desaparición / aparición		**X**	
Contacto			
Posibilidad de pausa	**X**	**X**	
Desplazamiento	**X**		
Profundidad	**X**		

Comparación de las diferentes posibilidades y características presentadas en la Tabla 2.

Tabla 12
Tipos de tiempo y espacio relacionados a cada nivel de presencia I

Presencia / Factor	**Tiempo Real**	**Tiempo Digital**	**Espacio Real**	**Espacio Digital**
[PVd]		**X**		**X**
[PP]	**X**		**X**	
[PA]		**X**		**X**
[PR]	**X**	**X**	**X**	**X**

Tiempos y espacios asociados a la diferentes presencias, propuestas al final del documental realizado para el Evento 2

Tabla 13
Posibilidades de los distintos niveles de presencia II

Característica / Presencia	**Presencia Palpable**	**Presencia Remota**	**Presencia Aumentada**
Fragmentación		**X**	
Distorsión		**X**	**X**
Alteración de ritmo	**X**	**X**	
Decisión de intervención	**X**	**X**	
Decisión de encuadre		**X**	
Desaparición / aparición		**X**	
Contacto			

Posibilidad de pausa	**X**	**X**
Desplazamiento	**X**	
Profundidad	**X**	

Posibilidades de cada nivel de presencia después de poner el cuerpo desde la perspectiva performativa en el Evento 3.

Tabla 14
Tipos de tiempo y espacio relacionados a cada nivel de presencia II

Presencia / Factor	**Tiempo PASADO**	**Tiempo PRESENTE**	**Tiempo Digital**	**Tiempo diacrónico**	**Tiempo sincrónico (o real)**	**Espacio Real**	**Espacio Digital**
[PVd]	**X**		**X**	**X**			**X**
[PP]		**X**	**X**		**X**	**X**	**X**
[PA]	**X**		**X**	**X**			**X**
[PR]		**X**	**X**		**X**	**X**	**X**

Tiempos y espacios asociados a cada nivel de presencia después de implementar el dispositivo en los tres eventos que integran este tercer capítulo.

Parte Final

DECONSTRUCCIÓN DE LA PRESENCIA del cuerpo

El 'nuevo' suceso

4. INTERLUDIO

a una posible conclusión

[Pantallas C-19]

4. INTERLUDIO a una posible conclusión
[Pantallas C-19]

Y, este objeto, nos dirá y nos mostrara cosas que siempre estuvieron allí pero seguramente nunca nos detuvimos a apreciar (...) y lo hará a través de sus distintas contorsiones, sus sonoridades, sus cambios de ritmo, sus regularidades y sus improntas (...) Todo estaba en aquel lugar y pasaba de largo, todo esta ahora allí para que tengamos una nueva oportunidad (...)acercándonos quizás de un modo crítico, quizás encontrando simbologías y alusiones personales, quizás solo desde el goce estético (...) el juego esta abierto.

(Ceriani, 2004)

El presente apartado, no se propone ser un capítulo, nunca se propuso siquiera existir, pero no podía dejar de hacerlo, aún con toda la sensación de colapso que generó, en tantos sentidos. Resulta algo cercano a un marco contextual tardío, y desde esa idea vale la pena hacer dos advertencias:

1. No debe ser entendido como parte del marco en el que se desarrolla la investigación, pero si puede resultar uno para las conclusiones. Lo que relatan las líneas de este apartado sucede más de un año después de la implementación de los eventos de investigación, pero acontece justo durante la redacción del documento final. Dada la relación que se encuentra con el tema, que se explica a continuación, no se puede solo dejar de lado.

2. Si bien se recurre a la voz de algunos teóricos, se aleja de toda pretensión de ser escrito en un tono estrictamente académico, acercándose más a un cuarto evento o instrumento de investigación que parte de la observación participante de circunstancias específicas y que resulta plasmado desde la escritura performativa, sin conformar realmente parte de la metodología planteada, pero si dando foco a lo que años antes comenzó a estudiarse.

Lo anterior es la base para concedernos el permiso de plantearlo como *Interludio* (del vocablo latino *interludĕre*), sin pretender con eso quitarle seriedad pero si queriendo entenderlo desde su traducción literal de *jugar a ratos o en medio*[1] y desde su definición como una composición breve o pieza a ejecutar entre otras obras.

4.1 SARS-CoV-2

Mientras las líneas de las conclusiones eran escritas (literalmente, mientras eran escritas), el mundo, su salud, su economía, sus comunicaciones, incrementan los síntomas de cambio del fenómeno investigado.

Desde finales de 2019, China notifica un conglomerado de casos de neumonía en Wuhan. Posteriormente es que se determina que están causados por un nuevo coronavirus[2], causa de un brote que ahora se conoce como el síndrome respiratorio agudo grave *coronavirus 2* (SARS-CoV-2), COVID-19 o C-19 en adelante. El 12 de enero de 2020 China hace pública la secuencia

[1] https://definicion.de/interludio/

[2] Los coronavirus son una familia de virus que pueden causar enfermedades como el resfriado común, el síndrome respiratorio agudo grave (SARS, por sus siglas en inglés), y el síndrome respiratorio de Oriente Medio (MERS, por sus siglas en inglés)

genética del virus causante del COVID-19. Al día siguiente se confirma el primer caso registrado fuera de China, en Tailandia.

El 30 de enero de 2020 el Comité de Emergencias de la Organización Mundial de la Salud (OMS) llega a un consenso y declara que el brote constituye una emergencia de salud pública de importancia internacional (ESPII). Del 16 al 24 de febrero de 2020, la misión conjunta OMS-China, en la que participan expertos de Alemania, Canadá, Estados Unidos, Japón, Nigeria, la República de Corea, Rusia y Singapur, permanece un tiempo en Beijing y también viaja a Wuhan. El informe de la misión conjunta (en inglés) puede consultarse en https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/who-china-joint-mission-on-covid-19-final-report.pdf.

Es el 11 de marzo de 2020 que preocupada por los alarmantes niveles de propagación de la enfermedad y por su gravedad, y por los niveles también alarmantes de inacción, la OMS determina en su evaluación que el COVID-19 puede caracterizarse como una pandemia.

4.2 El Confinamiento

Debido a la rápida propagación del virus y la inacción señalada por la OMS, Europa pronto se vuelve un foco de contagio, iniciando en el norte de Italia y extendiéndose rápidamente al sur y a España, principalmente. Conforme se esparce el C-19 y en particular sus noticias, diferentes países de Europa, América y el mundo entero comienzan a cerrar fronteras, tanto terrestres como aéreas. Miles de personas quedan 'atrapadas' fuera de su casa o país de residencia, teniendo que

articular políticas de repatriación en todo el mundo para, una vez en su territorio, quedar 'atrapados' en sus casas. En la mayoría de los países se comienzan políticas de confinamiento, inicialmente voluntarias, posteriormente obligatorias (en algunos).

Ese es el caso de la mayoría de los países por los que transitó esta investigación.

Guatemala, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica y España cierran fronteras, escuelas, universidades y en general todos los trabajos llamados 'no esenciales' y son forzados a quedarse en casa, a trabajar y/o estudiar desde ahí, pudiendo salir solo para abastecerse de comida o 'pasear' al perro. México, por otro lado, y contra todo pronóstico al tener como vecino a Estados Unidos, uno de los[3] focos más grande de contagio del mundo, continúa con las fronteras abiertas y, si bien las escuelas están cerradas al igual que, en teoría, los trabajos no esenciales, la política de confinamiento es un 'quédate en casa' como sugerencia (aunque enérgica, pero sugerencia al fin) por parte del gobierno.

El mundo fue sometido, aparentemente de golpe, a un proceso que los expertos llaman nueva alfabetización. Pero "alfabetizar para un nuevo entorno de medios interactivos convergentes en un mundo colonizado por las pantallas" (Artopoulos, 2011, p.XXIV), no es un asunto detonado por la situación global en términos de salud, viene sucediendo desde hace años y hay mucho ya estudiado al respecto, en particular en términos de educación. Consideremos que,

> en la medida en que la computación fue un medio de producción de conocimiento transversal (...) y luego un nuevo medio de comunicación social sinónimo de redes, se

[3] Al 19 de abril de 2020, en que se escriben estas líneas.

> empezó a experimentar, en las aulas de clase [por ejemplo], con computadoras de escritorio con conexión de cable a Internet. La concepción pedagógica pasó de la disciplina especial al diseño de actividades grupales mediadas por computadora, dando nacimiento al trabajo colaborativo en el aula. (Artopoulos, 2011, p.XXII)

La relación con el ordenador estaba dado desde años atrás, así como lo colaborativo en torno a él. El confinamiento empujó a la visibilización de esta capacidad aunque, esta vez, sin compartir el aula.

Lo cierto es que, independientemente de la severidad del confinamiento, los teatros, centros culturales, estudios de ensayo, clases de danza y espacios similares, fueron de los primeros en cerrar (¿qué tan esencial pueden ser las artes, en particular aquellas ligadas al cuerpo, en tiempos de crisis y confinamiento? Es un alivio que no sea ésta la pregunta de tesis, pero estamos seguros de que lo será en más de una, o por lo menos lo esperamos, a partir de la situación actual). El arte de la presencia se encontró atrapado, los cuerpos parecían no poder coincidir en un aquí y un ahora. ¿Qué quedaba para las artes del movimiento en una época de confinamiento, en la que el acto de estar 'presente' estaba siendo descolocado a todo nivel, comenzando por el social? Esta pregunta si interesaba a la investigación.

4.3 Coincidir en el [nuevo] mundo

Sin una certeza de si todo volverá a ser como antes, cargando la ansiedad natural del aislamiento y el miedo al contagio que toda pandemia ofrece, el gremio de la danza a través de sus redes sociales, comenzó a tener un movimiento particular que apuntaba a hacerse presente de alguna

manera ante los demás. Este despliegue de lo corporal y la presencia en las diferentes pantallas, aparecía como un fenómeno social, pero susceptible de ser entendido desde otro sitio, uno más cercano a la epistemología (sin alejarnos de los medios). Para este nuevo acercamiento nos hicimos acompañar de lo que Urresti expone en *La Sociedad de las cuatro pantallas,* presentando casi a manera de resumen lo que encontramos útil para un mejor entendimiento del impacto de la pandemia y el confinamiento al que ésta nos lleva, en la investigación:

> La realidad social es un conjunto de capas de experiencia histórica superpuestas entre sí, que provienen de distintos momentos y épocas, pero que funcionan simultáneamente en una compleja interacción. Esas capas de experiencia que se acumulan y superponen dependen de formas de la percepción que las estructuran y que hacen aparecer el mundo bajo una apariencia determinada: esas estructuras que posibilitan la experiencia son las epistemes, esto es, las formas de pensar, percibir y conocer a través de las que el mundo se hace inteligible y cobra consistencia. Esas epistemes, como la experiencia que resulta de ellas, son producto de las técnicas disponibles en un determinado momento y, por lo tanto, emergencia de procesos de invención particulares que surgieron, se difundieron y conquistaron parcelas de la realidad a la que, con ello, contribuyeron a crear. Estas invenciones se asocian, a su vez, con formas de la percepción a través de la que se estructura el mundo: velocidades, posibilidades, soluciones diversas entrarán en horizontes cambiantes de acuerdo con el nivel y la calidad de los artificios de los que se disponga. Esas estructuras blandas, como las técnicas duras que las sustentan, son históricas y acumulativas: cambian con el paso del tiempo y se superponen con las ya existentes, conformando sistemas de creciente complejidad. Según este esquema, la realidad puede ser entendida como el conjunto de las experiencias históricas acumuladas

> en distintas épocas, moldeadas por la evolución de las diversas técnicas que hicieron posible la configuración de marcos variados de la percepción. (Urresti, 2011, pp.3-4)

A partir de aquí, la realidad que vivimos solo podemos entenderla, o mejor aún, asumirla y enfrentarla, a partir de las formas de percepción que estructuran el momento actual y que son también a partir de las cuales podemos darle forma al mundo, son nuestras formas de pensar y conocer y, según lo expuesto, éstas quedan puestas en relación a las técnicas disponibles y lo que con ellas podemos crear. Si volvemos a los capítulos que dan marco desde la teoría a esta investigación, no podríamos pensar sino en los nuevos medios, aquellos que hacen posible el cronotopo del presente amplio y que nos permiten tener todo el mundo a mano, como los posibilitadores de la apariencia que le damos al mundo.

Así es como se comenzó a vivir en los tiempos del COVID-19, a partir de las técnicas disponibles, de las pantallas, de la telecomunicación, la telepresencia y la teleacción, todos comenzamos a estar en y a la mano de todos los demás. En ese escenario tenía que entrar la danza, el cuerpo, el movimiento, el arte y la cultura en general, un escenario en el que la tecnología digital se achicó y simultáneamente se configuró como El Escenario: "celulares inteligentes y otros dispositivos móviles con capacidades de procesamiento avanzado, como iPods, iPads y otras tabletas de tecnologías más o menos abiertas" (Artopoulos, 2011, p.XV), una llamada 'cuarta pantalla' que

> permite el despliegue de redes sociales en medios electrónicos, el intercambio de información en tiempo real (...) y la producción descentralizada de contenidos digitales. El combo tecnológico celular-Facebook-YouTube es el dispositivo adoptado para la producción y el consumo de bienes culturales. (Artopoulos, 2011, p.XVIII)

No perdamos de vista que, este era ya el nivel de los artificios utilizados de forma cotidiana y previa al confinamiento, lo hubiéramos notado o no. Estas pantallas ya eran el filtro por el que pasaba la actual capa que dota de forma a la apariencia del mundo; ya eran una forma de pensar, percibir y conocer, que si bien desde el ámbito de la danza no resultaba tan evidente o tangible, el mismo gremio lo tenía ya tan asumido que no tardó en superponerse frente a una crisis que puso en tensión toda relación espacio-temporal.

En pleno aislamiento, estas eran nuestras opciones para coincidir con el otro, para estar presente. El cómo hacerlo desde la danza 'parecía' estar claro pero solo como una medida paliativa mientras todo regresaba a la 'normalidad'. Por lo menos, así es como se percibe el inicio del sin número de exploraciones que comienzan a tener lugar, como un 'mientras que regresamos a...'

4.4 Confinados en pantallas

Sin otra opción, de un día para otro, la danza, sus creadores, los maestros e incluso los alumnos, decidieron que los nuevos medios digitales tenían algo que ofrecer a su arte. O bien, se dieron cuenta de que resultaba la única manera de 'estar' con el otro, descubriendo que

> la comunicación móvil es insoslayable, omnipresente y crucial como forma de existencia social, visibilidad y afirmación identitaria (...) La telefonía celular y los aparatos de pantalla móvil convierten la conectividad con el universo de Internet en algo ubicuo y permanente, sin tiempos muertos, en ocasiones abusivo y sin afuera. Con estas tecnologías todo pasa a ser interior al universo de la comunicación digital e Internet, una

> esfera que acompaña permanentemente a aquel que las porta. (Urresti, 2011, p.24)

Solo así nos quedamos adentro, buscando maneras de estar afuera, con el otro, pero sin salir de la pantalla. Y es que los maestros tenían que seguir dando clase para vivir, los alumnos tenían que seguir formándose, los creadores... los creadores tenían más tiempo para crear, el tema de las audiencias y de la retribución por su trabajo es un tema demasiado complejo para pretender abordarlo aquí. Lo que parece claro, en cualquiera de estos casos, es que debe pensarse desde estas

> nuevas culturas, [las que] se producen en el contexto de la evolución y difusión masiva de las nuevas tecnologías digitales de información y comunicación, [como] vehículos privilegiados de una encrucijada cultural diferente, definida por la digitalización de todos los contenidos culturales y, por lo tanto, por el acceso remoto (...), y por la posibilidad de la interacción en tiempo real con cualquier usuario o base de datos que se encuentre en la red, lo cual multiplica las posibilidades de búsqueda y autonomización comunicativa de todo aquel que se lo proponga. (Urresti, 2011, p.25)

En cuestión de días comenzaron a proliferar clases en línea, gratuitas o no, transmisiones a través de *Instagram live*, ya fuera como un ejercicio de catarsis frente a la crisis o como una obra para ser transmitida vía *streaming*, obras pasadas que eran compartidas con el único propósito de acompañar, incluso *jams* de improvisación de 'no contacto' a través de *zoom,* concursos de coreografía a puerta cerrada transmitidos por Facebook, encuentros y festivales que proponían la búsqueda en espacios reducidos, y un gran etcétera, como si los nuevos medios, las pantallas, la telepresencia, hubieran aparecido junto con la pandemia y fuera una moda tan contagiosa como el virus; como si el mundo se volviera un gran laboratorio de esta investigación y

todos descubrieran las mismas preguntas planteadas al inicio de esta tesis.

Sin embargo, hablamos de técnicas disponibles desde hace décadas que al parecer los dedicados a la danza (algunos) tenían un poco en el olvido por considerarlas como no capaces de contener al cuerpo. El resultado: una descolocación de la danza, del cuerpo, su movimiento, su búsqueda, su creación, su enseñanza, por una falta de la ya nombrada alfabetización digital, y es que, aunque desde la presente investigación se reconoce que "vivimos en [una] sociedad del conocimiento, donde todos somos aprendices, donde las certezas ya no están dadas y donde el conocimiento se halla en constante transformación" (Castro, 2011, pp.67-68)[4], también se permite poner sobre la mesa que hay recursos disponibles desde años atrás que simplemente se han (¿o habían?) decidido ignorar.

Desde la presente propuesta, tampoco se trata solo de "atrapar" el cuerpo en la pantalla, sino de permitirle salir a través de ella, y esto deberá ser pensado desde la creación, la docencia, el aprendizaje, la investigación, la difusión o cualquier área relacionada al cuerpo, su presencia, y su movimiento. Ahora proponemos para otro escenario,

> si la propuesta de contenidos es pensada para diferentes medios de comunicación digitales con características diferenciadas, como la de ser fijos o móviles, o presentar diversas dimensiones de pantallas (celulares, televisores portátiles o de 72 pulgadas, cine, computadoras de mano o de mesa), es preciso tener en cuenta que exigen diferentes espacialidades, temporalidades y movilidades. Esos dispositivos también requieren otros tipos de lenguaje, contenidos y formatos audiovisuales digitales, así como una relación diferenciada con sus públicos y el uso de niveles de interactividad. (Castro, 2011, p.74)

[4] www.eclac.org/socinfo

Y deberá ser trabajo de aquellos dedicados a la danza, lograr el tránsito de los formatos audiovisuales a aquellos audiovisualespaciales que se proponen en los capítulos anteriores.

Si bien es cierto que, en los eventos utilizados como instrumentos de investigación en la segunda parte de este documento, el tema de la enseñanza de la danza en la era de la pantalla resulta un tema recurrente (a pesar del esfuerzo en la investigación misma por no ir hacia allá), en tiempos de pandemia pareciera que esta área tiene mucho que hacer. En el profundo esfuerzo de todos los maestros de danza por una rápida y adecuada alfabetización digital que les permita inscribirse en este universo, hay aún preguntas importantes que hacer ¿se esta enseñando para cuando regresemos a la 'normalidad'? ¿para escenarios 'normales'? ¿para 'aulas normales'? ¿se enseña para producir danza 'normal'? ¿son los mismos contenidos adaptados a nuevas plataformas de transmisión? Preguntas que quedan por lo pronto en el aire, requiriendo una nueva investigación para darles respuesta, aunque atreviéndonos a hacer algunas apuestas, en tono casi predictivo, en el capítulo correspondiente a las reflexiones finales.

Frente a cuestionamientos de tal índole, nos sumamos a la propuesta de Sabelli, para quien la apropiada aplicación de los nuevos medios (aunque ella hablando de las TIC's en general) “depende de actualizar la pedagogía y el currículo sobre la base de las capacidades de integración y representación facilitadas por dichas tecnologías, y no solamente del uso de estas por sí mismas” (Sabelli, 2011, p.179).

Tal vez, y solo tal vez, el punto de inflexión está en pensar para 'dónde' se produce, desde los modos de producción que permiten estas nuevas epistemes. Tal vez, y solo tal vez, se trata de poner el cuerpo en estos nuevos dóndes, entendiéndolos desde el planteamiento hecho por Dussel

desde 2011:

> Mientras que la escuela se basa en la distancia, la lentitud, la reflexión, la interacción lenta, el trabajo simultáneo en grupo y al mismo tiempo promueve una forma de autoría individual de las producciones y las calificaciones, los nuevos medios proponen la inmediatez, la aceleración, el shock emocional, la intuición, la interacción rápida, la pantalla individual –es decir, acciones u operaciones más vinculadas al terreno de los afectos–, y una forma de autoría grupal de los productos (por ejemplo, los wikis, o el remix de imágenes, música y texto que hacen hoy los usuarios, en el cual la autoría individual importa cada vez menos) [que se puede poner en diálogo con la composición digital de Manovich. Hay] un nuevo balance entre lo emocional y lo racional (...) Los nuevos medios (...) en relación con el efecto wow, proponen momentos de gran intensidad emocional y de un espectáculo visual impactante; involucran un nivel somático, de respuesta corporal, ya sea a través del «cliquear» de la mano o de la inclinación del cuerpo (...) Todo ello se opone al modo más clásico de relación con el saber que configura la escuela, basado en la reflexión intelectual, la moderación y hasta represión de los aspectos emocionales, y el control y reducción de los estímulos visuales más espectaculares, a los que se juzga distractores y poco interesantes pedagógicamente. (Dussel, 2011, pp.199-201)

Una vez empujados, por temas de salud mundial, a entrar a los nuevos medios, a las pantallas ¿qué tanto se piensa la danza desde estas características? ¿cómo podemos seguir estando presente gracias a ellas y/o pese a ellas? ¿nos asumimos ya presentes solo por nuestra incorporación a los medios? Y, en todo caso, ¿cómo es nuestra percepción de esa presencia?

5. REFLEXIONES finales

5. REFLEXIONES finales

¿Somos capaces de imaginarnos el 2020 sin pantallas en tiempo real? ¿Logramos ver nuestras actividades cotidianas sin una conexión a internet? ¿Nuestros afectos no son, acaso, por medio de pixeles? ¿No fueron las pantallas las que, después de reducir nuestro espacio, nos permitieron explorarlo? Empezar con preguntas este último apartado obedece a que, en la respuesta de las mismas se contiene toda conclusión posible respecto a la presente investigación. Y para que estas respuestas sucedieran, teníamos que estar ya acostumbrados, unos más, otros menos, a un cronotopo determinado en el que la relación con las pantallas existe desde hace tiempo, uno que nos permite compartir(nos) en un aquí y un ahora diferente, en un tiempo y un espacio que corresponde a una 'nueva normalidad'.

Entonces podemos, con cierto rango de certeza, hablar de diferentes tipos o niveles de presencia (o de entendimiento de esta). Por un lado, primero tenemos el tema de estar realmente en donde estamos, la consciencia de sí mismo y de atención al entorno. Por otro lado, parece que una segunda presencia tiene que ver con dos (o más) cuerpos físicos compartiendo el mismo espacio (también físico) y coincidiendo en un tiempo determinado, en donde cabrían los tres conceptos de presencia planteados por Fischer-Lichte como escalas de la misa. Pero hoy, nuestra manera de hacernos presentes, de sentirnos presentes o de generar presencia -como tercera opción-, tiene que ver con compartir un tiempo, al que llamamos 'tiempo real', y a las posibilidades que éste nos ofrece de generar espacios compartidos, refiriéndonos aquí principalmente a aquellos que permiten las pantallas, coincidiendo entonces también en el ciber-espacio y que, produciendo un bucle, se transforma a sí mismo y al tiempo en uno digital. El

concepto de tiempo y espacio, entonces, resultan modificados, ya no los entendemos (¡porque ya no podemos!) de la misma manera, se amplían, se extienden y se contraen dependiendo de diferentes necesidades.

Antes de avanzar, vale la pena notar en el párrafo anterior que, cualquier tipo de presencia es nutrida por la primera y que, sin la segunda, la tercera resultaría incomprensible; sin embargo, sin el contacto que hemos tenido, ya por años, con los nuevos medios de pantalla en tiempo real, esta última no podría haber sido ni siquiera considerada. Si no existiera ya una costumbre de percibirnos presentes a partir de estos recursos tecnológicos, la presente tesis no podría existir; no podría ni siquiera haber sucedido tal idea en la cabeza de quien investiga.

Una vez dicho que el concepto de presencia si se está modificando, recordemos aquí, que lo que ocupa a la presente investigación, está en relación a la presencia en el ámbito escénico, intentando en este último apartado dar respuesta a las interrogantes básicas planteadas desde la introducción ¿Cómo se vive esa modificación en la escena? ¿Qué pasa con la presencia cuando la danza es atravesada por medios o disciplinas digitales/tecnológicas, pensando en el cuerpo como su soporte básico? ¿Cómo interactúa el cuerpo 'físico' con el cuerpo 'digital'? Este último ¿está presente? Buscamos que esto nos permita dar seguimiento a la hipótesis inicial y al grado de consecución de los objetivos, adelantando que los resultados obtenidos desbordan el planteamiento de origen.

La relación directa entre la percepción del cuerpo presente y las modificaciones que los nuevos medios generan a todo el aparato cognitivo, quedó revisado a lo largo del recorrido teórico, a partir de los postulados de Flusser y Gumbrecht principalmente. Entender el 'mundo a

mano', el llamado *presente amplio*, vivirlo, *estar en ese mundo*, (casi como única alternativa, aunque aún en oscilación con el cronotopo historicista) es producto (y productor) de tales modificaciones en nuestra cognición.

La generación del dispositivo hipermediático propuesto, incluso el tránsito por toda su construcción, permitió reunir diferentes naturalezas (o escalas) de presencia (en video, por transmisión en tiempo real y con realidad aumentada), para realmente explorar desde distintas metodologías los vínculos que se establecen entre 'percibir presente' a alguien y los sentidos utilizados.

Asumiendo entonces que sí existen modificaciones perceptuales a partir de las cuales el entendimiento del cuerpo ha sido descolocado, al pensarlo como carne pero también como pixel, estaríamos logrando el objetivo de cuestionar el cuerpo físico como soporte básico -y único- de la danza y/o la escena en la sociedad de la pantalla, misma que aparece como capaz de contener la corporalidad durante una pandemia como la del COVID-19.

El logro de los objetivos guarda una estrecha relación con la idea de recorporalización que, partiendo desde el planteamiento hecho por Ceriani, se convierte en una matriz más amplia al introducir en ella reflexiones en torno a, por un lado, los usos tecnológicos en general y, por otro, al cuerpo entendido ya no solo como píxel sino como objeto de los nuevos medios, con todas sus características.

5.1 El cuerpo-objeto de los nuevos medios

Comencemos por recordar que, como parte de la naturaleza de los medios tecnológicos, es realmente complicado solucionar absolutamente todos los inconvenientes que se puedan presentar, tanto a nivel de *software* como de *hardware*, conectividad, etcétera, por lo que la consideración básica de que cualquier carencia solucionada en un sitio reaparecerá en otro (característica planteada por Manovich), es la posibilitadora de la convivencia, exploración y apropiación de estos medios, sin que esto esté en dependencia de contar con las condiciones técnicas más sofisticadas o estables. Alejarse de la idea de que la falta de idoneidad de las herramientas a nuestro alcance resulta un límite, aparece como un paso importante para descubrir su potencia.

Asumido lo anterior, y partiendo de las modificaciones en nuestra percepción del tiempo y el espacio, se evidencia que el cuerpo de los nuevos medios, puede ser entendido como aquel ya digitalizado (que sigue necesitando para su existencia de un objeto fuente, es decir, el cuerpo físico) y entendido como tal, resulta factible atribuirle algunas de las características de los objetos de estos. No se pretende, desde ningún ángulo, caer en una postura que convierta al cuerpo en un mero objeto, se trata más bien de buscar el entendimiento de un cuerpo distinto, uno capaz de convivir con y en las nuevas tecnologías de pantalla en tiempo real, con todo lo que sus características ofrecen y demandan.

Este 'nuevo' cuerpo resulta susceptible de ser fácilmente movilizado, pudiendo incluso estar en diversos lugares al mismo tiempo, o al tiempo que un *software* lo llame. Con esto, no solo se plantea la posibilidad de un cuerpo ubicuo o incluso omnipresente, sino que también se puede hablar de la modularidad del cuerpo, entendiendo que éste puede resultar un simple

archivo hasta que es llamado por un dispositivo que lo pone en relación a otros cuerpos (pensemos en la sala de espera de *zoom*).

Lo anterior resulta en un cuerpo mucho más portátil. Por ejemplo, si bien hoy se piensa, por efecto de la pandemia que se atraviesa al momento de escribir estas líneas, en que la totalidad de la obra sea contenida en una pantalla y que pueda recorrer el ciberespacio como un módulo de la base de datos de la *world wide web*, el que se trate de cuerpos programables y modulares, permite que un solo performer (o el mismo espectador-usuario) active a todo un colectivo de cuerpos digitales, desde su dispositivo y sin salir de casa. Los cuerpos llegan a nuestro salón al tiempo que son requeridos por un dispositivo.

Estamos hablando de un archivo, que forma parte de una base datos, que es llamado y ejecutado por una interfaz de usuario, incluso con la opción de interactuar en 'tiempo real' con otros cuerpos, y por lo tanto se comienza a activar el cuerpo programable, siendo esta la parte más oculta (la programación o código usado para tal), a la que no accede el espectador y también la que permite todas las posibilidades planteadas en esta investigación, haciendo visible, en este tránsito, la interfaz y el *software* como un elemento que resulta también ya de uso cotidiano y resultando elementos importantes para la reducción de los requerimientos de equipo técnico en escena (cualquiera que esta sea, según se explica más adelante).

Si el cuerpo puede, entonces, entenderse como modular y programable, aparece para la danza, y para la escena en general, el principio de modificación y la composición digital como una posibilidad que ya no habita solo dentro de un recurso multimedia muchas veces utilizado solo de fondo. Y si bien son elementos con los que algunos creadores trabajan desde hace décadas, según parece, fue necesaria la pandemia del 2020, su confinamiento y la vida en la

pantalla a la que éste obligó, para que el grueso de artistas escénicos reconocieran que ya cargaban con esta naturaleza (ahora necesidad) incluso contra sus propios deseos.

Sin embargo, consideremos que la composición digital implica un grado de interactividad entre 'productores/consumidores' y un activo cambio de rol entre ellos (incluso si se trata del performer como activador de la obra en un dispositivo o pantalla, similar al planteado en la estética de lo performativo pero esta vez incluyendo a los medios como potencializadores), apareciendo esto como posibilidad poco explorada en la producción escénica puesta en relación con este nuevo entendimiento de cuerpo, lo que abre un espacio importante a futuras investigaciones-creaciones (más allá de algunas series de 'cadáveres exquisitos' de movimiento, que devienen videodanza al pensarse para un espectador final que lo recibirá ya editado en formato de video).

Al tratarse de un cuerpo digital, se debe asumir haber perdido información respecto al objeto fuente (cuerpo físico) y que ahora se cuenta con datos discretos obtenidos de él. El tema de la resolución se pone en discusión. Por un lado, podemos pensar que, a partir de esta pérdida no hay nada que comparar respecto de la presencia llamada palpable, sin embargo, y tras afirmaciones tan contundentes como 'en la pantalla se ve todo más guai', también podemos cuestionar si eso que se pierde no resulta algo a lo que ya estamos acostumbrados a no tener. Es decir, recordemos que nuestro punto de partida es un cambio perceptivo, un cambio al que de por sí somos sometidos y acostumbrados por el uso cotidiano de los nuevos medios, y que, con esto podría resultar cierto que la presencia palpable no aparece en el dispositivo o pantalla con la misma nitidez que el resto de los cuerpos que se presentan ahí (procesados ya, en mayor o menor medida, pero ya editados y programados). El cuerpo digital, en particular el que no responde

necesariamente al 'tiempo real', resulta una presencia nativa de los nuevos medios y se relaciona mejor con estos al incluir todas sus características.

Lo anterior se pone en tensión con el uso de las escalas que Manovich propone como necesarias para que, tanto la realidad virtual como la aumentada, logren confundirse con el mundo que nos rodea. Dependerá por completo de dicha escala que una presencia de naturaleza de realidad aumentada pueda ser percibida como 'real', o como cotidiana, como sorpresa o como una confusión para los sentidos, en función de si corresponde a los patrones de imagen-tiempo / espacio del espectador.

Consideramos que los usos que se pueden hacer del cuerpo digital, y en particular del que se presenta como realidad aumentada, pueden ser tan variados como las maneras de percibirlo. Lo mismo puede resultar entendida solo como una herramienta multimedia, que como una verdadera presencia con la que se comparte el espacio escénico. Si bien, la investigación deja ver que, considerando el dispositivo móvil de lectura como el nuevo escenario, si es posible percibir presente un cuerpo en realidad aumentada, si bien puede ser el más cuestionado al no lograr percibirlo como pixel, su sonoridad (que al final se traduce como datos) comienza a hacerlo posible desde otros sentidos que no sean la vista. También damos cuenta de que esto está por completo en relación con el dominio que se tiene para programar las diferentes herramientas o partes tecnológicas que componen un dispositivo determinado.

Pero más allá incluso del entendimiento del cuerpo como un objeto de los nuevos medios, como un cuerpo digital que pierde información para convertirse en código, y frente a preguntas como las planteadas en el marco de los eventos realizados, como ¿qué tan cercanos estamos a las tecnologías desde lo corporal y lo escénico? ¿qué tanto las percibimos como posibilidades? ¿las

negamos en la afirmación del cuerpo? La enfermedad del COVID-19 y el confinamiento que llegó con ella, hizo que tal negación dejara de ser una opción. Las posibilidades estaban dadas y cada minuto se descubría su cercanía con el cuerpo... con aquel que tanto se defendía: el físico, el que no necesariamente desaparece pero que si, casi obligadamente, aunque no necesariamente desde lo escénico, ha ido metiéndose en una pantalla.

5.2 Escenario - cámara / Escenario - pantalla

Dentro de los principales y más tempranos hallazgos de esta investigación, se encontró la necesidad de entender el escenario desde un sitio (o varios) completamente diferente de donde lo veníamos haciendo.

La cámara, su lente, resulta un nuevo espacio escénico, considerando que el movimiento corporal puede producirse a partir de la manipulación de esta, por lo que en propuestas recientes parece pertinente relacionarse o aprenderse perfectamente la ubicación del lente, su altura, la correspondencia cuerpo-cámara, para que, a partir de sus posibilidades específicas, como soporte y artefacto, se pueda acceder a la aparición del cuerpo fragmentado, distorsionado, acelerado, del detalle, características que la videodanza nos enseña desde hace años y que siguen en exploración, quizá hoy más que antes, al vernos forzados al uso de la cámara en época de confinamiento para lograr llegar a espacios que el cuerpo físico no alcanza, pero sin que resulte extraña su existencia e intrusión en la vida. Asumidos como presencia remota o como presencia videodanza, estamos obligados a deconstruir el espacio y el cuerpo que habitamos. Y si bien este nuevo espacio escénico no descarta la toma abierta del bailarín a cuerpo entero, queda claro que

no es la única posibilidad.

Por supuesto, hay factores que determinan la capacidad y posibilidad de asumir presente un cuerpo, ya sea el propio (como performer), o el del otro (asumiéndonos espectadores o co-generadores). En el segundo caso, aunque nos detendremos en esto líneas más adelante, parece que la percepción en tiempo real juega un papel importante, mientras que en el primero está en función, como en una escena tradicional, de los recursos (en términos del equipo humano y técnico) con que se cuente y de la capacidad para estar presente con uno mismo, siendo este el caso de la experiencia vivida en La Gomera. La confianza depositada en el equipo que grabó y post-produjo la videodanza, permitió una experiencia de presencia plena, una experiencia estética en el acto mismo del movimiento. Resulta esta la búsqueda por la que transitaron algunos de los artistas colaboradores en la *Residencia de Investigación 01+01= 04*, en México, aunque desde la presencia palpable, evidenciando, incluso con sorpresa para algunos de ellos, que no se está entrenado para estar presente plenamente en escena (como sea que queramos entender esta).

El tránsito del espacio físico - a la cámara - a la pantalla, modifica sustantivamente las posibilidades contenidas en algunos de los principios tradicionales de la escena. Pretender que un cuerpo sea captado completo y en movimiento, obliga a una lejanía que, siendo visto en la escala de la pantalla resulta poco funcional. Tómense de referencia los obstáculos encontrados en la captura de las secuencia para realidad aumentada, en dónde movimientos tuvieron que ser modificados para que no se salieran de cuadro, por ejemplo, sacrificando también de manera importante el desplazamiento en cualquier plano.

Esto, creemos, fue lo que exacerbó la sensación de encierro en bailarines que de un día

para otro tuvieron que meter todo su cuerpo y producción a la pantalla a partir del confinamiento (sin un entrenamiento previo para esto): el problema no era estar presente, esa capacidad la tenían, resultó, inicialmente al menos, un problema de espacialidad. En estos nuevos medios, e independientemente del tiempo, el espacio escénico que se puede utilizar es decidido por el encuadre y no por los límites corporales, y éste a su vez es definido por la capacidad tecnológica con que se cuente, dependiendo del equipo técnico, del tiro de toma que se pueda tener, etc.

Lo cierto es que, en muchos de los procesos de esta investigación, los montajes no requerían, ni siquiera permitían, derroche de espacialidad, exigían un control espacial que tiraba hacia el otro extremo, y con esto aparece como evidente la necesidad de otro 'tipo' de cuerpo, el digital, entendiéndolo también como aquel que responda a otro tipo de posibilidades de lenguaje, uno que se permita meterse a un dispositivo, sea una cámara, un móvil, un ordenador, sin verse limitado por el espacio del lente a pesar de estarlo literalmente.

El peso también resulta comprometido, es decir, para la videodanza no resulta nueva la idea de un cuerpo que no es atraído por la gravedad pero, pensando las pantallas como nuevos escenarios (no solo para la videodanza) y en la posibilidad de programación de los cuerpos, estos ya no están, por lo menos no necesariamente, regidos por las leyes físicas, pudiendo incluso ocupar dos cuerpos el mismo espacio (aparentemente). Y no solo eso, parece plausible concluir que, a mayor 'conexión', menor gravedad, pudiendo atravesar fronteras geográficas a la velocidad de mi red de internet.

Para conservar la pertinencia de esta investigación, hace falta visibilizar un fenómeno paralelo (quizá inverso) al aquí planteado. Así como nosotros proponemos que una cámara o una

pantalla resultan hoy un nuevo escenario, existe (quizá existió, ya en pasado, dependiendo de la 'nueva normalidad' a la que nos veamos empujados después del COVID-19) una fuerte tendencia a convertir el escenario en una pantalla a partir de proyecciones multimedia de alta definición y explorando maneras de 'insertar' a los bailarines en esta, sea a partir de efectos visuales o de interacción, en tiempo real o simulado, con los objetos que contiene o genera. Hay que mencionar que esto fue lo que sucedió en todos los eventos propuestos como instrumentos de investigación para aquellos que decidieron ser testigos sin el uso de ningún dispositivo móvil como mediador (aunque tampoco se debe pasar por alto la especificidad en el diseño de movimiento de las presencias palpables para ser visto por el dispositivo en convivencia con los otros tipos de presencias), resultando un recurso cercano a lo escenográfico.

En la tendencia mencionada, la pantalla en la que es convertida el escenario, gana una increíble profundidad y también nos permite, finalmente, meter el cuerpo completo y sin necesidad de digitalizarlo o fragmentarlo, incluso, siguiendo los referentes, hacer presentes hologramas (también un cuerpo digital) capaces de engañar a todos los sentidos, eliminando la necesidad de la presencia palpable del performer y convirtiendo el escenario en una simulación de la pantalla (y a la luz en una de la carne). Pero esta simulación sigue demandando el desplazamiento del consumidor-espectador a una sala o teatro, cosa que, más allá de que el momento por el que se atraviesa al escribir estas líneas no lo permita, resulta un tema específico en cuestión de audiencias que la presente investigación no pretende abarcar.

Las conclusiones que nos competen, provienen de una línea paralela a la mencionada aquí arriba, donde es la pantalla (después de la cámara) la que se convierte en escenario. La propuesta resultó una suerte de apuesta respecto a que es posible la convivencia de distintos niveles o

naturalezas de presencia (y su percepción) que conviven en la pantalla de un dispositivo móvil, atendiendo a que, como fue dicho durante las residencias de investigación, el escenario es donde sucede la obra y ésta, en particular, vista sin el dispositivo móvil resultaba incompleta. Sin embargo, vale la pena recordar que el énfasis principal no está puesto en la recepción de la obra (aunque se considera), sino en lo que sucede al interior, desde el cuerpo del performer, o la presencia palpable que habita el dispositivo.

Y por simple que parezca, el encontrar el dispositivo móvil, la pantalla, como el escenario capaz de contener a estos cuerpo, resulta un hallazgo de vital importancia para las artes escénicas. Parafraseando a Walter Marín durante la Residencia de Investigación, estamos frente a un cambio de época, así como en algún momento fue necesario incluir a profesionales de iluminación para un teatro y se fue evolucionando junto con esta tecnología, hoy se hace necesario incluir especialistas en programación, edición, post-producción, a partir de las necesidades de este nuevo escenario (porque lo que hoy conocemos como un teatro o espacio tradicional, alguna vez también fue nuevo).

5.3 Entre la bi y la tri-dimensionalidad

Este apartado es el que se devela totalmente atravesado, en distintos ejes, por la investigación performativa, siendo de la experiencia de la investigadora y desde su cuerpo, de dónde surgen las reflexiones en torno a la pérdida/ganancia de tridimensionalidad aquí expuestas.

Lo digital triunfa en la búsqueda de la tridimensional, mientras el 'presente' se vuelve más plano en ese campo de contingencia planteado por Gumbrecht como presente amplio. Se desarrolla una piel tecnológica que pareciera limitar (hablando esta vez desde la propiocepción y el esquema corporal) y que vuelve al cuerpo físico en bidimensional en su clara intención por incluirse en una imagen que se traduce en la pantalla.

Mientras que para la presencia videodanza, tras las exploraciones de todos los colaboradores, se encontró un mayor desplazamiento y profundidad de campo, la presencia palpable buscaba aplanarse, adherirse para simularse, a sí misma, digital. Por supuesto que no se niega la tridimensionalidad del cuerpo físico, al contrario, se aboga por su rescate, pero se toma consciencia de que los modos de producción apuntan a características bidimensionales, haciendo dudar respecto a si tiene sentido usar más espacio cuando lo que se busca es ser visto en una pantalla plana y sin profundidad. Si desde estas experiencias, parecía ya apremiante hacer que los dispositivos, y el escenario bidimensional que estos ofrecen, jueguen a favor y no en contra del cuerpo y su experiencia, en medio de un confinamiento como el que se vive en una pandemia, lo resulta aún más (convirtiéndose de alguna manera en 'el afuera' que se nos permite habitar). Si el cuerpo se adhiere (o se mete) a la pantalla, si se aplana (ese cuerpo que aparece a través de un dispositivo que ayuda a percibirnos de por sí aplanados), deberán abrirse posibilidades para la exploración de la profundidad, como dimensión perdida, desde esta adhesión.

Se podría pensar en esta dimensión perdida como parte de lo que descartan los datos discretos al digitalizar un objeto. Es una pérdida inmediata. La presencia remota se vuelve bi-dimensional en cuanto la carne es tocada con la lente que la captura para retransmitirla ya como

pixel. Esta presencia resulta la evidencia más contundente de que hoy, lo que hace falta no es coincidir en un espacio físico sino en un 'tiempo presente'.

Así, a través de la pantalla y entendiéndola como escenario, comenzó a desbordarse el tema de la profundidad. La presencia en estado de videodanza, al ser la proyección o retransmisión de un tiempo pasado, resultaba una imagen plana que no tenía más que la profundidad de campo de las tomas y la perspectiva con la que hemos sido educados a percibir. La presencia en estado remoto a pesar de situarse, en todos los casos, al lado de su versión palpable, era la que perdía más su tridimensionalidad al estar siempre adherida a la pantalla en la que era proyectada, antes incluso de ser captada por la cámara del dispositivo que la traducía en otra pantalla para el espectador (y si este procesamiento parece demasiado, la presencia en estado aumentado lo duplica). La presencia palpable parece perderlo todo en su intento por ser digital como las otras, principalmente volumen y resolución. Finalmente, la presencia en estado aumentado, que fue capturada, editada, post-producida, programada, llamada por una *app* (gracias a su posibilidad de ser modular), y reproducida en la pantalla del móvil, se hace presente con desplazamiento, con profundidad de campo, con cambio de escalas, con la mejor resolución de todas... pero solo es 'vista' en el dispositivo, no por el performer, y esto pone en duda toda su capacidad de ser percibida presente por quien habita el dispositivo, particularmente si no puede por lo menos ser escuchada.

La misma época permite que la presencia palpable busque esa bidimensionalidad. En la sociedad de la pantalla, reinada por la *selfie* y las redes sociales, no resulta tan difícil percibirse así, como imágenes bidimensionales contenidas en una pantalla. Nuestros propioceptores, exteroceptores, etcétera (aquellos más de 18 sentidos propuestos en la primera parte) se atrofian

al punto de requerir un re-entrenamiento, una re-educación. Nos encontramos viviendo una experiencia corporal-cinestésica tridimensional – profunda (en términos de volumen) a partir de una producción de sentido que resulta plana y que simultáneamente busca (y tiene los medios para) tener profundidad y es que, la frontalidad a la que empuja, genera también una pérdida de lateralidad.

Pero tampoco se trata de una conclusión apocalíptica, mi espacio-cuerpo se aplana, mientras mi Presencia Remota, aumentada o en estado de videodanza, atraviesa fronteras geográficas.

Si se entiende que la presencia digital se hace posible solamente a partir de una presencia física (o palpable), si partimos de que la primera jamás sustituirá a la segunda pero que sí es capaz de desplazarla, resulta responsabilidad de los profesionales de la presencia (de la escena) dinamizar la física a partir de la digital, como un tema de responsabilidad y bienestar social.

5.4 Atención a los sentidos y desdoblamiento del tiempo

Hay que poner más atención a la atención, a la manera en que asumimos un cuerpo presente, el propio y el del otro. El trabajar en esta atención nos puede ayudar a ampliar la capacidad de percepción de los demás, y no se trata solamente de percibir presente un cuerpo digital, esta zona de oportunidad resulta tal, incluso en producciones tradicionales donde todos se encuentran presentes palpablemente, es decir, compartiendo un espacio físico en un tiempo específico.

El desarrollo de esta capacidad de atención produce también una mayor capacidad de 'estar presente' en sí mismo para entonces poder percibir presente al otro al generar un tipo de apertura sensorial. Del entendimiento de la presencia ya no solo como estar en un lugar determinado, sino en relación a la atención puesta en uno mismo, resulta descolocado el factor 'espacio' (el aquí) como esencial para la presencia. Es solo a partir de esto que se vuelve cierta la afirmación de Susana Recinos, participante de la residencia en México, cuando habla de percibir la presencia a través de ciertas reacciones neuronales, somáticas, energéticas, visuales, sensoriales, etc.

La atención, la percepción de lo presente, se desborda al verse a sí mismo en los distintos niveles de presencia: el cuerpo se desdobla. El cuerpo digital resulta parte del cuerpo físico, una extensión que pone en tensión sus espacios y sus tiempos. Vuelve a ser el tiempo real el principal factor de afección perceptiva al verse a sí mismo, al mismo tiempo, ocupando otro espacio. Uno se sabe presente ahí, en aquel espacio, el que trasciende este que ocupa el cuerpo que podemos tocar. Deja de ser importante si se le puede llamar danza o no, uno esta bailando, está en movimiento, y definitivamente no sucede en soledad, están ellas, las otras presencias (la remota, la aumentada, la videodanza) y eso demanda, sin duda, una mayor atención a la atención. Resulta un reto mayor el 'estar presente conmigo', al surgir cuestionamientos como ¿para quién bailo? ¿para la cámara? ¿para el otro? ¿para su cámara? ¿para mí? Y que, aunque solo encontrarán respuestas en cada proceso específico, son parte de los lindes que las pantallas borronean en su relación a la escena y al cuerpo.

Todo lo anterior resulta solo una parte de lo que las tecnologías están modificando. Ya no se puede poner en duda (partiendo de las encuestas, de la propia experiencia y del fenómeno

desencadenado por la pandemia del coronavirus Sars--COV-II) que los nuevos medios están modificando el cómo percibimos la presencia, y que la expansión o cambio más visible reside en la posibilidad de jugar con los elementos de relación espacio-temporal que las pantallas en tiempo real nos dan.

Resulta significativo que, incluso años antes del confinamiento, en la residencia en Costa Rica, la palabra *cuerpo* comenzara a ser desplazada por *intención y proceso*, estando esta última más ligada al tiempo (aunque no necesariamente al 'ahora') que al espacio. También resulta importante darle seguimiento a que, así como aparecieron la intención y el proceso en relación a la danza, mientras que el cuerpo y el espacio se fueron desconfigurando, el 'ver' al otro (o a uno mismo), también sufrió movimientos en su relación con percibirlo presente.

Aunque el ojo es el órgano principal para el que está diseñado el dispositivo utilizado en la presente investigación, una conclusión importante es que sobreestimamos ver a las personas para sentirlas presentes. Consideremos que comenzamos la gira encontrándonos con cuestionamientos respecto a ¿cómo puedes bailar con algo que no puedes ver? Y afirmaciones como 'si no lo veo es difícil percibirlo', desplazando cualquier otro sentido y sin poner mucha atención al tiempo, lo mismo daba un video en tiempo real proyectado, que uno grabado en otro momento y retransmitido. Lo único que importaba era ver el 'cuerpo' del otro. Reiteramos con esto que, el cuerpo es carne y también pixel y que, desde el inicio de la investigación, este ya era entendido así. Esto significaría que a mayor capacidad tecnológica de pantalla (sumando una cámara), mayor capacidad de generar presencia.

Sin embargo, no se debe olvidar que, el sonido comenzó a tomar relevancia a partir del énfasis que pone Raúl Martínez en despertar el oído como sentido receptor de la presencia, recordándonos a todos que las tecnologías de las que hablamos son audio-visuales(espaciales), lo que permite la incorporación de sonido en la Presencia Aumentada y lo que, en efecto, resulta en una percepción de ésta como presente al poder escucharla.

Y justo aquí aparece nuevamente el factor tiempo como decisivo. Si bien para el performer, al no poder ver a la presencia aumentada (recordemos que solo se percibe a través de la pantalla de un móvil que la llama a partir de una *app* específica) pero ahora poder escucharla, parece más sencillo percibirla, aunque la consciencia de que fue grabada (incluyendo su audio) en un momento ajeno a aquel en que sucede la acción escénica, no termina de otorgarle del todo el grado o la naturaleza de presente. Seguía siendo una presencia que correspondía a un tiempo pasado, equiparándola con una fotografía o con un videodanza. Si pensamos que el sonido es un fenómeno temporal (más que espacial), la transmisión de éste en tiempo real también resulta indispensable para asumir a su emisor presente.

Por obvias que parezcan las afecciones en la concepción del tiempo y del espacio a partir del uso cotidiano de los nuevos medios, para la escena pareciera no ser tan simple, por lo menos si no quiere ser convertida en video o instalación. Y es el tiempo, su naturaleza, lo que podría salvarla o encerrarla en otras disciplinas. Reiterando, entonces, que no se pretende el desplazamiento de la piel por una tecnológica (sino apostando por su entendimiento como palimsesto), el cuerpo sigue siendo necesario, el aquí y el ahora son los que resultan en tensión: la simultaneidad de estos.

La necesidad del aquí, del espacio 'físico' o real, parece desmontarse, comenzando a evidenciar su desaparición, aunque lentamente, en los instrumentos de la investigación y confirmando su total mutación al espacio digital, resultando el confinamiento por el COVID-19 solo la evidencia de que la educación perceptual estaba dada (aunque quizá aún sin saber qué hacer con ella). El tiempo, por otro lado, el análisis de su necesidad, parece desdoblarse y reconfigurarlo todo.

La escena, históricamente, ha sido asociada a la fugacidad del tiempo, al hecho irrepetible y a la presencia del cuerpo. Los nuevos medios, cada vez más, nos dan acceso a esta calidad del tiempo y éste mismo, el 'tiempo real', permite la configuración de un espacio compartido y habitado por cuerpos digitales (un nuevo 'aquí'). El dispositivo de la presente investigación, considera en sí mismo diferentes naturalezas del tiempo que, aunque han sido mencionadas a lo largo de este apartado, vale la pena especificar:

- La presencia Videodanza, al ser capturada, editada, post-producida, proyectada (como cuerpo modular que es llamado por un *software* determinado), capturada nuevamente por la cámara del dispositivo y arrojada en la pantalla del móvil, responde a un *tiempo digital pasado*.

- La presencia aumentada, que es sometida al mismo procesamiento que la videodanza, solo que siendo llamada a la pantalla del móvil a partir de la lectura de una imagen a través de una *app* de realidad aumentada, es decir, resultando también un archivo llamado por el espectador-usuario, también responde a un *tiempo digital pasado*.

- La presencia remota, al ser una transmisión en 'tiempo real', de un cuerpo físico (donde sea que este se encuentre), resulta un *tiempo digital presente (*encontrando aquí la fugacidad perdida).

- La presencia palpable desdobla aún más el tiempo. Por un lado, es un cuerpo físico en movimiento que es capturado por la cámara del dispositivo móvil del usuario en 'tiempo real', y ese momento en que el movimiento y la piel entran en contacto con el lente receptor, resulta un *tiempo real o presente*. Sin embargo, aunque aún no estamos listos para percibirlo como tal, esas fracciones de segundo que toma el procesamiento, digitalización y codificación de la información (desde un objeto fuente que es el cuerpo físico) para ser traducido a otro formato (uno de naturaleza numérica), ofrecen un *tiempo pasado,* que ya es digital.

De tal suerte que, el único 'tiempo real' que se ofrece es el compartido en la pantalla del dispositivo móvil del usuario-espectador, y resultando en esta misma coincidencia la capacidad de generar un espacio, ampliando el presente para contener todos los tiempos mencionados y dándole cabida a la Cultura AudioVisualEspacial, que da marco a la investigación.

Dicho lo anterior, la deconstrucción de la presencia, que aparece como interrogante en la Residencia de Investigación en La Gomera, se convierte en afirmación de la *Transcoficación cultural* de la misma. El cuerpo digital entra en diálogo con otras unidades de significación (quizá otros cuerpos digitales, aunque de distintas naturalezas temporales), entrelazándose con ellas para lograr transmitir un significado: el de cuerpo presente, pero obedeciendo ya a la cosmogonía planteada de la pantalla. Se trata finalmente, del cuerpo traducido a otro formato,

uno en el que también encuentra un aquí y un ahora desde donde compartir(se).

5.5 El ¿nuevo? Entrenamiento

Los nuevos medios modificaron nuestra percepción espacio – temporal, ya está dicho. El siguiente tema a resolver es ¿qué hacer con esta información? No es que se proponga que una piel sea sustituida por otra; pero, de alguna manera, ¡está sucediendo! ¿Qué hacemos con eso? Primero, reconocerlo.

Este reconocimiento llevará, igual que todos los eventos de la segunda parte de este documento y la crisis provocada por el confinamiento vivido, a la visibilización de ciertas carencias, o zonas de oportunidad, o en cuanto al entrenamiento se refiere y principalmente en dos líneas: cómo es entrenada la percepción del artista escénico y qué tipo de entrenamiento se tiene en términos de aproximación a las tecnologías como vehículo y espacio de su quehacer artístico.

Si bien, desde el inicio se plantea fuera de las fronteras de la presente investigación, analizar si se vuelve necesario modificar el entrenamiento, desde cualquiera de las dos aristas presentadas en el párrafo anterior, lo que los instrumentos arrojan como pistas de una formación posible, el confinamiento y la educación a distancia al que este nos somete, lo plantean como urgente.

Aún así, sería ambicioso pretender hacer una propuesta aquí para tal efecto (en particular pensando en que el diseño metodológico no responde a ese objetivo), por lo que, lo que se

presenta son reflexiones en torno al tema, aspirando a convertirse en aproximaciones de búsquedas pedagógicas – corporales posibles.

> ¿Cómo nos estamos entrenando? ¿para qué? ¿qué y cómo es la danza de hoy en día, a partir de sus espacialidades, temporalidades y corporalidades? El 01+01=04 se auto proclamó como instrumento de visibilización de las carencias en el entrenamiento desde que permitió asumir el cuerpo por un lado y la percepción por otro. Pareciera que es posible entrenar el músculo y la plasticidad motora sin transitar por los órganos y sistemas perceptivos, teniendo que dedicar tiempo aparte al entrenamiento de estos y poniéndolos en íntima relación con el entrenamiento específico de la atención y el estado de alerta.[1]

Evidenciado que el cuerpo del bailarín es profundamente descolocado al situarlo en un espacio que no es el habitual -el lente de la cámara-, se vuelve necesaria una reeducación respecto a cómo el cuerpo puede ser percibido, sin que necesariamente sea de cuerpo entero, considerando que, para que esto sea posible se deberá repensar un entrenamiento que lo guíe a la posibilidad (como una de muchas) de asumir el movimiento desde la apropiación de un lente, cámara o pantalla como escenario.

Para que lo anterior sea posible, se debe asumir que el bailarín contemporáneo no está entrenado para convivir y relacionarse con las potencialidades de nuevos soportes y que la 'nueva normalidad' a la que empuja el C-19 lo postula como imprescindible, sin importar el reconocimiento que se viene haciendo respecto a la potencia de generación de presencia que hay en esto.

[1] Fragmento de la propuesta de guión para el documental *01+01=04 Presencia / Percepción / Escena*, que se presenta como el evento 2 en este mismo documento

Todo el aprendizaje heredado de la videodanza y los recursos que pone hoy a disposición de todos (la distorsión del movimiento, la fragmentación del cuerpo, su desaparición, aparición, todas la posibilidades del video como medio y soporte en relación al cuerpo), apenas comienza a ser exploradas en relación a otros tiempo y, con esto, permitiendo otros espacios.

El pensar las posibilidades que estos medios ofrecen para descubrirse a sí mismos como nuevos escenarios, el entrenarse desde ahí, se transforma casi por consecuencia, en un tipo de entrenamiento desde la percepción para generar una mayor alerta. Es decir, más que pensar en modificaciones respecto al entrenamiento físico (aunque también), entendido como dancístico – artístico, éste debería de contemplar de por sí la consciencia y el hecho de estar presentes, pero esto, en la realidad de todos los participantes, no concuerda con la formación recibida.

Se necesita un entrenamiento para habitar las nuevas tecnologías, para enfrentar y aprovechar las posibilidades de vinculación que ofrecen. Nuevamente es el confinamiento el que, superando por mucho a los instrumentos de la tesis, aparece como evidencia, testigo y agente entrenador, en la mayoría de los casos de manera autodidacta, lo que también deja ver que las posibilidades, tanto técnicas como cognitivas, estaban dadas.

El la residencia de investigación en México, apareció como una posibilidad que, si el medio de la danza no comenzaba a vincularse con el de la tecnología, desde el entendimiento de ésta como un nuevo escenario, la primera podría quedar rezagada. En ese momento se pensó en un rezago respecto a otras artes, el C-19 demostró que respecto al mundo, uno acostumbrado a miles de estímulos por segundo y en donde el cuerpo pareciera perder nitidez.

Se vuelve necesario entonces, también, estar entrenado para estar frente a la cámara, o con una pantalla verde por fondo, con el espacio dictado por el encuadre, en donde la presentación dura doce segundos y se debe repetir, donde junto a mi cuerpo físico parece no existir otro.

La arraigada resistencia a entender una herramienta tecnológica como potencializadora del cuerpo debe ser abandonada, junto al miedo a que lo que se sabe, como hacedores de danza, deje de ser útil o necesario. En particular porque esos miedos, sus fantasmas, ya nos alcanzaron y no podemos sino repensar la aplicación de esos saberes, reconociendo todo su valor y capacidad de aporte.

Queda claro que el cómo, el qué y el para qué del entrenamiento deben repensarse y rediseñarse frente a la evidente necesidad de artistas escénicos capaces de interactuar con dispositivos a partir de la curiosidad por la exploración de nuevas posibilidades. Consideremos que, aquello que a inicios del 2018 parecía la excepción (una escuela de danza en línea), solo dos años después se volvió la regla.

Permitámonos también reconocer, que cada vez es más común el acceso a conocimientos y desarrollo de habilidades a través del uso de tutoriales, y que, como quedó penosamente demostrado con la experiencia de la gira centroamericana, no se trata solamente de montar un video, hay que estudiar sus elementos, su recepción, sus condiciones, sus límites y sus alcances.

Parece evidente también, que vivimos en una época profundamente abierta a la exploración y la experimentación, un momento de espectacular riqueza para que la disciplina juegue como aliada y no como enemigo en el fortalecimiento de los procesos de enseñanza-

aprendizaje-creación-producción de la danza, esta vez a favor de la creatividad y de la capacidad de asombro y de investigación.

5.6 Antes de la coda

Para concluir, no nos queda más que volver a preguntar ¿Qué se pone en escena cuando uno NO tiene preguntas? Y dado que, con el C-19 surgieron infinidad de preguntas, a muchos niveles y atravesando el cuerpo, su presencia, la soledad, el tacto, el contacto, etcétera, deberemos revisitar algunos cuestionamientos: dichas preguntas ¿están siendo puestas en aquello que creamos? ¿qué estamos creando? ¿qué estamos investigando? ¿Nos estamos entrenando para eso? Y, en el reconocimiento de estas preguntas ¿son coherentes con la época y nuestro contexto (con el de cada uno)?

Por supuesto que cerrar una investigación de esta naturaleza y con esta temática justo cuando en algunos países se puede salir a pasear de nuevo, mientras que otros no han pasado por el pico mas alto de contagio de COVID-19, donde la educación sigue siendo en línea (o a distancia) en la mayoría de los casos, en donde no hay manera de saber lo que significa la 'nueva normalidad', abre caminos más que concluirlos. En un reconocimiento de los límites de la misma investigación y de lo humano, este resulta un apartado de conclusiones que no puede sino quedar abierto, conscientes de que los siguientes meses (esperemos que no años) serán los encargados de escribir el punto final -o no-.

En la asimilación de que una piel (la tecnológica) desplaza a otra, no como posibilidad sino de manera obligada (aunque esperamos que temporalmente), ¿qué pasa con el tacto? ¿qué pasa con el contacto piel a piel que también nos ha configurado como humanos por tantos años? ¿se abre una ventana a un 'contacto' más profundo con uno mismo? ¿Hay también una transcodificación del contacto humano? Preguntas, todas, que abren posibles líneas de investigación, quizá desde la educación en movimiento somático, quizá para ser guardadas al alcanzar el regreso a la normalidad acostumbrada y aún romantizada por algunos.

Temas como la falta de acceso a las mismas posibilidades tecnológicas por toda la población o los cuestionamientos respecto a cómo monetizar el conocimiento corporal en la, ahora si evidente, sociedad de la pantalla, deberán ser abordados en investigaciones posteriores, después quizá, de resolver los saberes susceptibles de ser codificados en los diferentes formatos, más allá de la pura pretensión de meternos por la fuerza a cualquier pantalla.

5. Coda [la repetición ampliada]

Figura 84. e-poster del conversatorio organizado por Anatradanza, en https://www.facebook.com/anatradanza/photos/a.1085502534798389/3599203793428238/?type=3&theater

Dado que nos permitimos dejar la conclusión abierta, conscientes de que el mundo se convirtió en un nuevo y gran laboratorio a raíz de la pandemia provocada por elSARS-Cov-II, que ésta sigue su curso, y considerando que esto mismo provoca una proliferación diaria de experimentaciones en torno al cuerpo en la sociedad de la pantalla, desde la creación, la docencia, la gestión, etcétera, aparece este ultimísimo apartado, sumando las voces de maestros y creadores MéxicoCentroamericanos que, entre otros muchos, encontramos en uno de los conversatorios[2] (en línea evidentemente) organizados por Anatradanza[3], en el que se reunieron por zoom para visibilizar experiencias, estratégicas, sentires, conclusiones -o no-, y que fue transmitido vía facebook.[4]

[2] La plataforma ha organizado y sigue organizando conversatorios con diferentes temáticas, todas ellas en torno al estado de la danza en época de confinamiento.

[3] Asociación costarricense de carácter independiente y sin fines de lucro que pretende agremiar a toda persona que tenga como actividad fundamental la danza. La Asociación de Trabajadores de la Danza se funda con el propósito de agremiar a todas aquellas personas que trabajen alrededor de la danza, en la interpretación, dirección, producción, aspectos técnicos y administrativos. Anatradanza, fundada en el año 2000, es una entidad no lucrativa, que pretende vincular a toda persona física o jurídica que tenga como principal actividad profesional, cultural, científica o empresarial la danza, con el fin de facilitar procesos que contribuyan al desarrollo de la misma en Costa Rica. http://www.anatradanza.org

[4] https://www.facebook.com/anatradanza/ Específicamente en la liga: https://www.facebook.com/anatradanza/videos/2280110895630557/

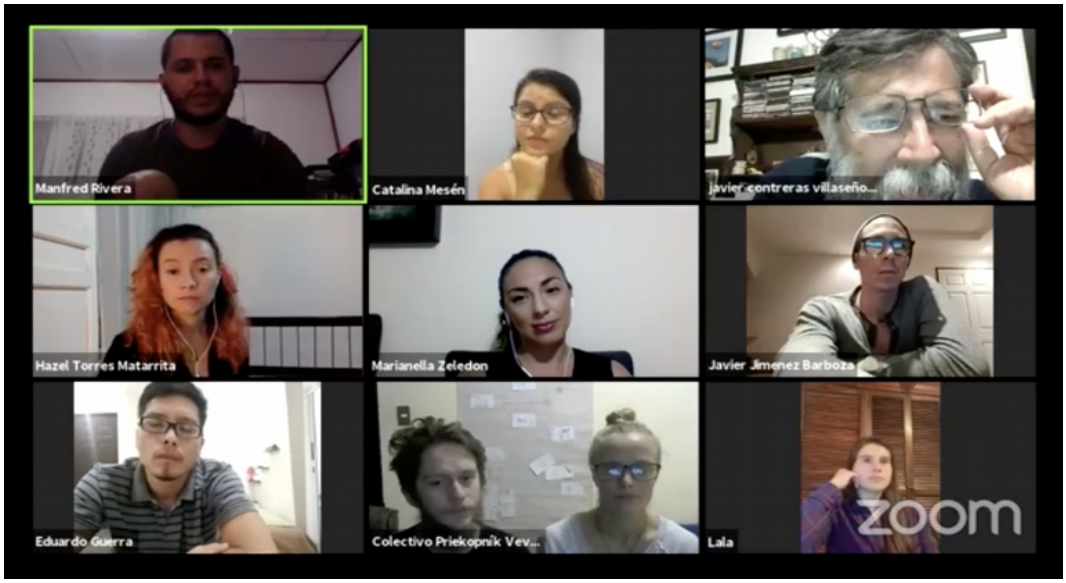
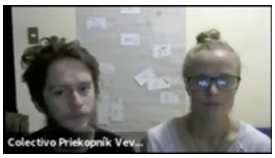


Figura 85. Pantalla de zoom, transmitida por facebook live de Anatradanza, en https://www.facebook.com/anatradanza/videos/2280110895630557/

Lo que aquí se presenta es un resumen de estas voces, pretendiendo que se sumen a las conclusiones del apartado anterior, pero sin pretensión de ser entretejidas más allá de lo que el mismo medio permitió en el momento de su transmisión, en el entendido de que así se entienden los encuentros en este momento de crisis y asumiendo que las experiencias se seguirán acumulando, mutando y metamorfoseando, tal como sucedió con todos los participantes de las diferentes residencias de esta investigación una vez que comenzaron con la reflexión en torno a este fenómeno.

"... hasta ese momento no había utilizado la plataforma zoom, la cual tuve que instalar... La adaptación ha sido un poco dura pero hemos ido en el camino como encontrando todas esas soluciones... reuniones constantes, prueba y error, por qué no decirlo así y creo que ahora se presenta como una oportunidad de seguir adelante y estamos descubriendo en el día a día todo esto" (Eduardo Guerra).

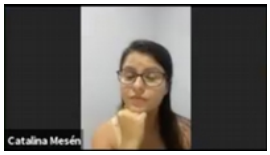
"No es mal ni bien, pero es diferente... después de que yo lo tuve que aceptar porque tenía una resistencia gigante... todos hacemos lo que podamos" (Javier Jimenez Barboza).



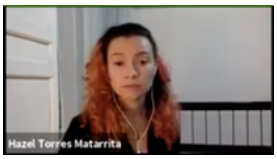
"Empezamos a buscar alternativas para seguir trabajando dentro de esta nueva realidad... el proceso creativo... lo pasamos todo a la virtualidad, es a veces difícil, es muy extraño porque si hay una de las personas que tiene mala conexión, eso es tal vez como cuando alguien esta en un ensayo y esta preocupado por una cosa o esta enfermo y entonces es como, bueno... tengo... la mitad de esa persona... eso cuesta mucho... todo eso ha sido una exploración enorme, mandamos miles de videos por drive y wetransfer, nosotros los vemos, escribimos, mandamos feedback, hacemos una reunión... ver como seguimos trabajando a nivel de clases ha sido de las búsquedas más importantes..." (Zebastián Méndez).

"se le insta a la gente a donar lo que puede... es una especie de estrategia de colaboración..." (Zebastián Méndez).

"nosotros teníamos un poco de resistencia, obvio, porque a uno le gustan los lugares que ha creado, los lugares comunes son ricos, pero una vez que empezamos a trabajar virtualmente... dábamos una clase en Costa Rica, en una plataforma Mexicana, lleno de Rusas, esa fue una cosa muy interesante... esta conectividad es también un pro del momento que estamos pasando... y tener a esas personas tan cerca, que después de la clase nos dijeran 'sentimos como si estuviéramos ahí con ustedes, como si ustedes estuvieran aquí en la sala de mi casa dándome el feedback, nos llena un montón y nos ha ido transformando la idea de 'así yo no quiero trabajar' ... hemos tenido que transformar nuestras estrategias, es parte de nuestra práctica... lidiar con las situaciones que vienen y crear estrategias para seguir moviéndose, para seguir avanzando, funcionando. Y hacerlo de una forma en que uno esté cuidándose a sí mismo... desde que empezó la pandemia dijimos 'ah bueno, un ejercicio más de nuestra práctica... es esta la relación que vamos a tener ahora, bueno vamos a ver como funciona'" (Zebastián Méndez).



"por dicha, esto ha traído la oportunidad de poderse conectar con mucha gente de muchos lados, tener mucha información... a la mano, muy rápido" (Catalina Mesén).

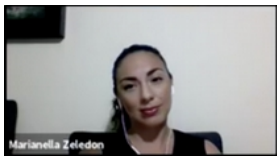


"... el cambio [lo] he sentido yo también en la dirección de mi energía..." (Hazel Torres Matarrita).

"otra cosa que para mí fue determinante fue aceptar que los procesos no iban a ser, no debían de ser iguales, y por lo tanto, mis resultados... tampoco" (Hazel Torres Matarrita).

"nos esta tocando generar estos protocolos... es otra organización de la energía..." (Hazel Torres Matarrita).

"ahorrando costos de producción..." (Hazel Torres Matarrita).



"hablamos muchísimo también de los estudiantes y del sentir de los estudiantes, pero pocas veces abordamos también el sentir de los profesores y cómo nosotros hemos tenido que transformar todo nuestro entorno... yo creo que los espacios íntimos ya no existen..." (Marianella Zeledon).

"utilizamos la plataforma de zoom, que al principio yo no sabía ni que hacer con eso, fue un choque... yo la pedí para poder vernos dos veces a la semana, cuando me di cuenta ellos querían que nos reuniéramos todos los días, y es que también hay una cosa de vínculo que es muy importante que ellos no han querido soltar, y la verdad es que yo tampoco, ahorita yo lo veo y digo... mi rol era este, de estar ahí, de darle apoyo, de darle continuidad, de dar feedback, que es muy importante, pero sobre todo para dar un poquito de normalidad dentro de todo esto" (Marianella Zeledon).

"nosotros fuimos haciendo una transición en la universidad hasta que finalmente nos encontramos en ' presencia remota', que es así como lo trabajamos nosotros y encontramos hacer sesiones sincrónicas y asincrónicas..." (Marianella Zeledon).

"otra cosa que ha sido muy importante es wathsapp... las horas de atención a estudiantes también se han vuelto algo muy rico porque también uno como profesor tiene la oportunidad de agudizar el ojo desde otro lugar, porque entonces cuando estas en horas de estudiante, realmente hay que ponerle más detalle a lo que esta pasando porque no tienes el cuerpo ahí... puede ser muy rico, puede ser una oportunidad..." (Marianella Zeledon).

"debemos considerar ahora... la cantidad de horas que ahora pasa todo el mundo frente a la computadora, el cuerpo va a cambiar también, si antes pasábamos en entrenamiento ocho horas diarias,

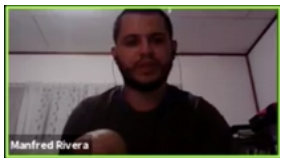
con lo que eso significara, pues ahora es todo lo contrario, son ocho horas sentado... y el tiempo como que se ensancha... eso evidentemente va a tener consecuencias corporales, a nivel también químico... el rol de uno como docente ya no viene a ser aquí la danza, ni la danza de antes, yo creo que de lo más importante que estamos viviendo ahora es que eso va a quedar en el pasado... yo creo que eso es lo más rico de todo y yo creo que eso es algo que estamos aprendiendo, no solo nosotros docentes, sino los estudiantes que están viviendo esta oportunidad" (Marianella Zeledon).

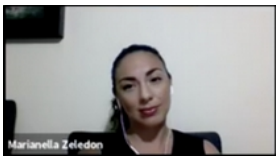
"estas actividades en línea, no tienen como eje fundamental proporcionar conocimiento, sino mas bien abrir un espacio de contacto, de acompañamiento, de reflexión, y si, de aprendizaje conjunto, pero ese no es el énfasis, el énfasis fundamental es el acompañamiento, y creo que este cambio de énfasis ha dado mucha tranquilidad tanto a profesores... como a los mismos estudiantes" (Javier Contreras).

"yo creo que ya existían formas corporales virtuales, por ejemplo a través de la videodanza... pero aquello era una posibilidad, y ahorita lo estamos viviendo no como una posibilidad sin como una limitación... yo creo que el cuerpo dancístico virtual es una ganancia, lo que no podemos permitirnos perder es el cuerpo dancístico del contacto..." (Javier Contreras)

"yo tengo un mes de estar dando clases en línea y me han sorprendido las posibilidades, creo que es porque me desligué de la idea presencial e intenté generar una nueva relación a partir de este dispositivo. Creo que cuando se aborda todo a partir de la sensación, expectativa, etcétera, que se genera en una clase presencial no sería lo más conveniente, quizá por eso es que se siente que se sale más de lo que se entra. Creo que... necesitamos... construir un diálogo y un discurso nuevo" (Karen de Luna).

"ya no es la danza como una técnica específica, sino la danza como un cuerpo, como un ser humano con capacidades para bailar desde sus propias condiciones, sus propias particularidades" (Manfred Rivera).



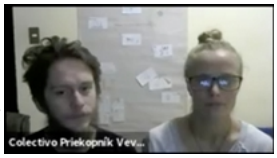


"tiene un montón de cosas negativas este asunto... por algún motivo yo le veo... demasiadas positivas. Lo primero que ha cambiado es la mediación, de cómo transmitimos o cómo construimos conocimiento con los estudiantes en este momento, porque aunque lo que estamos haciendo va más allá de generar nuevos pasos, en realidad nos estamos concentrando más en darle mantenimiento al cuerpo... para que no se vayan a lesionar para cuando regresemos a la presencialidad...también creo que el proceso de

mediación cambió por la forma en que nos estamos viendo, la forma en que nos estamos percibiendo, el nivel de responsabilidad también cambió... están en un momento de construcción que también es fascinante, del estudiante ahora depende cuánto va a crecer en este tiempo o cuánto no...” (Marianella Zeledon).

“se transforma el lenguaje, se transforma el tiempo para poder asimilar... así como se convierte en un proceso de ellos de autoevaluación, donde ellos mismos tienen que autorregularse... este momento es una preparación para eso [la vida independiente]” (Marianella Zeledon).

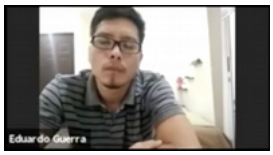
“cuando me doy cuenta, me encuentro totalmente involucrada, como cuando estaba dando clases presenciales... tenemos que darnos la oportunidad de replantearnos lo que estábamos haciendo...” (Marianella Zeledon).



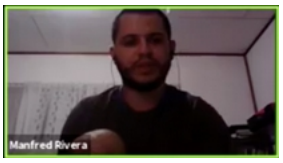
“cada vez vamos a estar enfrentándonos más con generaciones que nacieron dentro de esta lógica ... de la virtualidad... esto de la virtualidad nos agarra un poco fuera de base a los creadores porque... una gran mayoría de nosotros ha estado romantizando un montón la idea del escenario...” (Zebastián Méndez).

“generar nuevos discursos y nuevos recursos... aprender a usarlos de una forma que nos ayude a conectar de esa forma que ya no lo podemos hacer presencial, esos son retos que por lo menos a nosotros nos parecen muy emocionantes porque implican volver a meterse al laboratorio creativo y volver a pensar todo no ya desde 'esta es la plataforma desde la cual yo creo arte', sino 'esa plataforma ya no existe, hay que crear una plataforma desde la cual hay que crear arte'” (Zebastián Méndez).

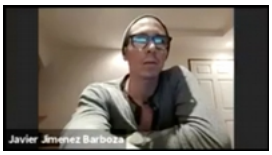
“redescubrimos que la docencia es un esfuerzo por el otro... un esfuerzo por acompañar el proceso del otro” (Javier Contreras).



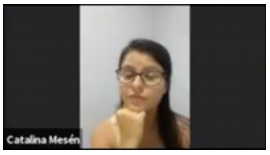
“lo veo como esta oportunidad de desarrollar todas estas habilidades que de repente estaban ahí, siempre, pero no se habían visto como una estrategia para mí... cómo una carencia que teníamos y que ahora más bien se suma a este rico material escénico que tenemos y que muchas veces hemos implementado ya pero que ahora ha estado más presente” (Eduardo Guerra).



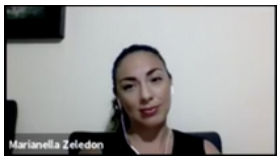
"esto nos da una apertura a nuevos modelos que tal vez ya conocíamos algunos, o se han venido trabajando pero, que tal vez en las circunstancias toman mayor relevancia" (Manfred Rivera).



"ahorita el camino... aunque es bastante incierto, nos obliga a entender que también para nosotros la constante capacitación es importante y la capacitación en todas las área que aún creamos que no vamos a necesitar durante muchos años... ahora es un momento para atender lo que esta sucediendo... este momento nos va a ayudar también a tener otro tipo de planes y a pensar en que termina siendo lo importante de lo que nosotros enseñamos" (Javier Jimenez Barboza).



"siempre va a haber circunstancias y deberíamos tomarlas constantemente para renovarnos, no deberíamos pensar este hecho como único para entonces pensar... analizar, y de autoconocimiento... deberíamos utilizar siempre esto como una oportunidad para aprender y desaprender" (Catalina Mesén)

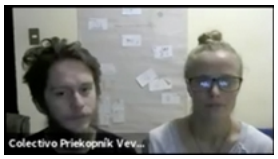


"la virtualidad llegó para quedarse y que este momento que estamos viviendo es para realmente repensarnos... vamos a regresar a una realidad totalmente distinta, donde la virtualidad y los encuentros virtuales ya van a ser cosa cotidiana y el que sean cosa cotidiana y el que funcionen va a depender de nosotros... todo lo que hemos vivido hasta ahora es un ensayo para lo que viene" (Marianella Zeledón).

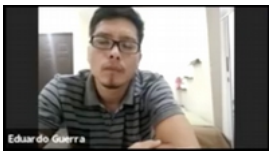
"creo que debemos ir pensando en los protocolos de regreso ..." (Marianella Zeledón)

"en este momento, las plataformas virtuales es algo que esta a la par, pero realmente la danza, se ha convertido en este momento, en un instrumento, casi una excusa para encontrarnos con los que seguimos amando la danza y que a través de ella en realidad lo que nos estamos dando es apoyo de todo tipo" (Marianella Zeledón)

"también creo que lo virtual llegó para quedarse, ya estaba, la situación actual potencia la necesidad de ocupar estos medios... este periodo nos esta enseñando que la danza es algo más que lo escénico" (Javier Contreras).

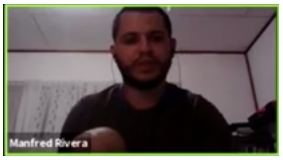


"su práctica debería de ser la oportunidad diaria de búsqueda de autenticidad, autoconocimiento y desaprendizaje de la danza hasta ahora conocida, y cuando eso, esa disciplina y esa práctica se está trabajando con amor y pasión todo el tiempo, las situaciones del día a día se vuelven retos interesantes para lidiar" (Zebastián Méndez).



"me voy a demostrar justamente con esa capacidad de estar abierto a absorber todo lo que venga, no tener miedo... a observar, a estar ahí... esta nueva corporeidad, digamos virtual, que se presenta como una extensión de nuestro cuerpo y como una mediación... para lo que viene... el cuerpo en lo virtual" (Eduardo García).

"hace una año, una amiga... me dijo 'mira, por qué no trabajas virtual y me das clases a mí y yo consigo una red de amigas que se peguen y hagamos la clase virtual', y la reticencia que yo tuve para aceptar esa idea... le dije... 'a mi me parece un poco absurdo, no es lo mismo'... 'si Javi, sabemos que no es lo mismo, se acepta y se entiende desde donde viene' y yo dije 'no creo poder', y un año después tengo que hacerlo, no es que haya elección, es que tengo que" (Javier Jimenez Barboza).



"es un espacio de apertura, es un tiempo para abrirnos también a nuevos conocimientos que no vienen necesariamente de nuestro sector... tal vez en otras circunstancias habíamos tenido cierta resistencia a abrirnos a otras áreas del conocimiento, pensando que no podíamos o era imposible, ahora hay que hacerlo posible" (Manfred Rivera).

FUENTES

FUENTES

Abuín, A., y Abuín, A. (2006). *Escenario del caos. Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica*. Valencia, España: Tirant lo Blanch.

Abuín, A. (2008). Teatro y nuevas tecnologías. *UNED. Revista Signa, 17*, 29-56.

Alonso, R., Sardón, M. (2006). Los Virus En El Arte El Desarrollo De La Instalación Tango Virus. En Publicación Inter7activos, Ambientes, Redes. Tele actividad". Programa de Arte Interactivo II, 2006. Espacio fundación Telefónica, PG.22

Artaud, A. (1938). El teatro y su doble. Barcelona, España: Edhasa.

Artopoulos, A. (2011) *La Sociedad de las Cuatro Pantallas. Una mirada latinoamericana*. Madrid, España: Fundación Telefónica.

Auslander, P. (1999). *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*. Londres: Routledge.

Barthes, R. (1964). Literatura y significación. En R. Barthes, *Ensayos críticos* (pp. 353-376). Buenos Aires, Argentina: Seix Barral Los Tres Mundos.

Berry, D. M. (2011). *The Philosophy of Software: Code and Mediation in the Digital Age*. London: Palgrave MacMillan.

Berry, D. M. (2014). *Critical Theory and the Digital*. New York: Bloomsbury.

Bolter, J. D. y Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT

Press.

Borràs, L. (2009). Ciberteatro: posibilidades dramatúrgicas en la era digital. En C. Becerra (Ed.), Lecturas: Imágenes. Cine y Teatro. (pp. 33-46). España: Academia del Hispanismo.

Borràs, L. (2015). El teatro de la cibercultura, *Caracteres: Estudios culturales y críticos de la esfera digital, 4*(2), pp. 69-78.

Callejo J., Viedma A. (2005). *Proyectos y estrategias de investigación social*. Madrid: McGraw-Hill.

Castells, M. (Ed.). (2006). La sociedad red : una visión global. Madrid, España: Alianza.

Castro, C. (2011). El uso de las plataformas interactivas y el estadio del puente. En A. Artopoulos (Ed.), *La Sociedad de las Cuatro Pantallas. Una mirada latinoamericana* (pp. 67-79). Madrid, España: Fundación Telefónica.

Cao, S. (2012). Cuerpo y Performance en la era de las comunicacones virtuales – El espacio del Cuerpo en el espacio del cuerpo. *VIRUS*, (7), Recuperado de http://www.nomads.usp.br/virus/virus07/? sec=4&item=1&lang=pt

Ceriani, A. (2009). Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas:las instalaciones escénicas interactivas en tiempo real. En D. Carrera. (Comp.), *Estudios sobre danza en la universidad* (pp. 47-60). Montevideo, Uruguay: Comisión Sectorial de Educación Permanente.

Ceriani, A. (Comp.). (2012). *Arte del cuerpo digital. Nuevas tecnologías y estéticas*

contemporáneas. La Plata, Argentina: Edulp.

Ceriani, A. (2012b). El descentramieto: cuerpo-danza-interactividad. En A. Ceriani. (Comp.), *Arte del cuerpo digital. Nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas* (pp. 117-144). La Plata, Argentina: Edulp.

Ceriani, A. (2012c). Un recorte del mapa situacional de la danza/performance con mediación tecnológica. *InterArtive, a platform for contemporary art and thought*. Recupera de https://interartive.org/2012/03/mapa-situacional-ceriani

Cleghorn, E. (2016). Como mínimo hay que comenzar con la sensibilidad corporal: La danza como dirección en el coreocine de Maya Deren. *Cinema Comparat/ive Cinema, 4*(8), pp. 35-41.

Corbetta, P (2007). *Metodologías y técnicas de investigación social*. Madrid, España: McGraw Hill.

Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen: Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona, España: Paidós

Del Val, J. (2006). Coreografías globales: Los nuevos imperios y las nuevas resistencias, producción del afecto, estandarización de cuerpos y estéticas de resistencia en el pos.modernismo. *Revista Artnodes, Arte, Ciencia y Tecnología*, (6), Universitat Oberta De Cataluya, España. Recuperado de http://www.reverso.org

Del Val, J. (2012). Metaformance Metamedia. En A. Ceriani. (Comp.), *Arte del cuerpo digital. Nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas* (pp. 65-82). La Plata, Argentina: Edulp.

Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona, España: Paidós

Deleuze, G. (1985). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona, España: Paidós

Deleuze, G. (1992). What is a dispositif?. En T. Armstrong. (Ed.), *Michel Foucault, Philospher* (pp. 159-168). New York: Routledge. *Trans*.

Derrida, J. (2010). La verdad en Pintura, Buenos Aires, Argentina: Paidós

Deuze, M. (2006). Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. The Information Society 22 (2).

Dixon, S. (2007). *Digital Performance. A History of new Media in Theather, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge, London: The MIT Press.

Dubois, P. (1995). *El acto fotográfico*. Barcelona, España: Paidós.

Dubois, P. (2000). Video, cine, Godard. Buenos Aires, Argentina: Libros del Rojas; Universidad de Buenos Aires.

Durán, M. (2003). Imagen, movimiento y tiempo. *Artes La Revista, 3*(6), pp. 116-123.

Dussel, I. (2011). Aprender y enseñar en la cultura digital. Buenos Aires, Argentina: Fundación Santillana.

Echeverría, J. (2003). Cuerpo Electrónico e Identidad. En D. Hernández. (Ed.), *Arte, Cuerpo y Tecnología*, (pp. 13-30). Salamanca, España: Ediciones Universidad de Salamanca.

Echeverría, J. (2008). Redes culturales digitales. El patrimonio cultural digital. En V. Tortosa. (Ed.), *Escrituras digitales: tecnologías de la creación en la era virtual* (pp. 525-536). Alicante: Publicaciones Universidad de Alicante.

Escandell, D. (2015). Titiriteros de mundos sintéticos. *Caracteres: Estudios culturales y críticos de la esfera digital, 4*(2), pp. 57-68.

Estruch, J. (2003). La perspectiva sociológica. En S. Cardús i Ros. (Ed.), *La mirada del sociólogo. Qué es, qué hace, qué dice la sociología* (pp. 15-42). Barcelona: Editorial UOC.

Fidler, R. (1998). *Mediamorfosis: Comprender los nuevos medios*. Buenos Aires, Argentina: Granica.

Fischer-Lichte, E. (2011). *Estética de lo performativo*. Madrid, España: Abada Ediciones.

Fletcher, J. (2015). Performing Digital Literature. *Caracteres: Estudios culturales y críticos de la esfera digital, 4*(2), pp. 18-42.

Flusser, V. (2000). Filosofía de la caja negra. En A. Machado. (Ed.), *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*.(pp. -). Buenos Aires: Libros del Rojas.

Flusser, V. (2002). *Writtings*. Mineapolis: University of Minnesota Press.

Foucault, M. (1980). The confession of the Flesh. En C. Gordon. (Ed.), *Power/Knowledge Selected Interviws and Other Writings* (pp. 194-228). New York, E.U.: Vintage y Pantheon Books. en (en Fletcher, 2015, 20 traducción propia)

Fuentes, M. (2006). El Esquema y la Imagen Corporal. *Sociedad de Psicoterapia y Psicoanálsis del Centro Ac* [online]. Recuperado de <http://www.sopac-leon.com/sppac/Articulos%5CElesquemacorporal.pdf>

García, N. (1990). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo

Gere, C. (2008). *Digital Culture*. London: Reaktion Books.

Giannetti, C. (1997). Metaformance – El Sujeto-Proyecto. *Luces, cámara, acción (...) ¡Corten! Videoacción: el cuerpo y sus fronteras*. Recuperado de http://www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf

Giannetti, C. (2003). Arte humano/máquina. Virtualización, Interactividad y Control. En D. Hernández. (Ed.), *Arte, Cuerpo y Tecnología* (pp. 211-221) Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

González, A. A. (2008). Teatro y nuevas tecnologías. *UNED. Revista Signa*, (17), pp. 29-56. Recuperado de http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcdn4m1

González, L. (2017) Comprender los nuevos medios. Una lectura posible sobre la obra de Lev Manovich. *LIS. Letra. Imagen. Sonido. Ciudad mediatizada, 9*(18), pp. 37-54.

Grande, M. A. (2015). Mundos que se desvanecesn Tecnoteatros y performatividad. *Caracteres: Estudios culturales y críticos de la esfera digital, 4*(2), pp. 8-17.

Guba, E. G., Lincoln, Y. S. (1994). Competing paradigms in qualitative research. En N.K. Denzin, S. Lincoln. (Eds.), *Handbook of qualitative research* (pp. 105-117). Thousand Oaks, CA: Sage.

Gumbrecht, H. (2005). *Producción de presencia*. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana.

Gumbrecht, H. (Mayo de 2016). La condición electrónica. Centro Cultural de España, Montevideo, Uruguay.

Guzmán, P. (1997). *El guión en el cine documental*. Montreal, Canadá: Patricio Guzmán. Recuperado de https://www.patricioguzman.com/es/articulos/29)-el-guion-en-el-cine-documental

Haraway, D. (1984). *Manifiesto Cyborg. El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado*. España: Puente Aéreo Ediciones.

Hartley, J. (2002). *Communication, cultural and media studies: The key concepts.* London: Routlegde.

Hayles, N. K. (2006). The time of Digital Poetry: From Object to Event. En A. Morris, T. Swiss. (Eds.), *New Media Poetics: Contexts, technotexts, and theories* (pp. 181-210). Cambridge, Mass: MIT Press.

Hernández, F. (2006). Campos, temas y metodologías pava la investigación relacionada con las artes. En F. Hernández, H. Pérez, M. Gómez. (Eds.), *Bases para un debate sobre Investigación Artística* (pp.9-49). España: Secretaría General Técnica.

Hernández, F. (1 de diciembre de 2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educattio Siglo XXI* (26), pp. 85-118. Murcia, España.

Hernández, F. (2019). Investigación indisciplinada. Cuestionar la investigación artística. *Diálogo público y ejercicio cartográfico*. Llevado a cabo en el Seminario Permanente de Investigación Artística del Instituto de Artes Plásticas de la Universidad Veracruzana. Museo Universitario Arte Contemporáneo. Ciudad de México.

Herrera, P., & Palau, G. (2017). *Aproximación a las Metodologías Cualitativas* (Tesis doctoral). UPV, Valencia.

Herrera, P., & Palau, G. (2017b). *Investigación Acción Participativa* (Tesis doctoral). UPV, Valencia.

Irwin, R. L. (2004). A/r/tography: a metonymic métissage. En R. L. Irwin, A. Cosson. (Eds.), *A/r/tography: Rendering self through arts based living inquiry* (pp. 27-38). Vancouver, BC: Pacific Educational Press.

Irwin, R. L. (2006). a/r/tography website: www.m1.cust.educ.ubc.ca:1680/artography/ (Bajado el 26-4-2007).

Irwin, R. L., Beer, R., Springgay, S., Grauer, K. Gu, X., & Bickel, B. (2006). The rhizomatic relations of a/r/tography. *Studies in Art Education*. 48(1), pp. 70-88. doi: 10.1080/00393541.2006.11650500

Irwin, R. L., Bickel, B., Triggs, V., Springgay, S., Beer, R., Grauer, K., Xiong, G., Sameshima, P., Ricketts, K. (2009) The City of Richgate: a/r/tographic Cartography as Public Pedagogy. *Arts Based Educational Research Conference*. 28(1), pp. 61-70. doi: 10.1111/j.1476-8070.2009.01593.x

Irwin, R. L. (2013) La práctica de la a/r/tografía, *Revista Educación y Pedagogía.* 25(65), pp. 106-113.

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medias de comunicación*. Barcelona, España: Paidós

Kozak, C. (2011). Tecno-poesía experimental y políticas del acontecimiento. En C. Kozak. (Comp.), *Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad: Actas del Seminario Internaiconal Ludión-Paragraphe* (pp. 53-63). Buenos Aires, Argentina: Exploratorio Ludión.

Kozak, C. (Ed.). (2012). *Tecnopoéticas Argentinas. Arcivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra Editora.

Kuspit, D. (2002). *Signos de psique en el arte moderno y posmoderno*. Madrid, España: Akal.

Kuspit, D. (Ed.). (2006). *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Madrid, España: Círculo de Bellas Artes.

Le Breton, D. (2018). *La sociedad del cuerpo*. Almagro, España: Ediciones Siruela

Lehmann, H. (2013). *Teatro Posdramático*. México: Paso de Gato, CENDEAC.

Levy, P. (1992). De la programmation considérée comme un des beaux-arts. Paris, French: La Découverte.

Levy, P. (1999). *¿Qué es lo Virtual?*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona, España: Anthropos.

Lieban, D. (2017). Dramaturgia líquida: la interactividad móvil en las artes escénicas. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación NºXXXI, 31,* pp. 173-177.

López, T. (2013). La pantalla en escena: ¿Es teatro el ciberteatro? *Revista Letral*, (11), pp. 24-39. doi: 10.30827/RL

López, T. (2013b). Realidad Virtual y Cibercultura. *Pasavento, revista de estudios hispánicos, 1*(2), pp.191-193

Lorente, J.I. (2015). Investigación acción y aprendizaje basado enproyectos en las enseñanzas de postgrado en artes escénicas. *Revista d'Innovació Docent Universitària.* (7), pp. 97-115. doi: 10.1344/RIDU2015.7.10

McLuhan, M. (1994). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona, España: Paidós.

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.

Manovich, L. (2013). *El software toma el mando.* Barcelona, España: UOC Press.

Marín, C. (2014). Nuevas tecnologías en las artes escénicas. En A. Ramírez, M. Casillas. (Coord.), *Háblame de TIC volumen 1: Tecnología Digital en la Educación Superior* (pp. 157-176), Córdoba, Argentina: Editorial brujas y Social TIC

Martínez, L. C. (2008). *El cuerpo híbrido en la danza: transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. Análisis teórico y propuestas experimentales* (Tesis doctoral). Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, España

Matlin, M., Foley, H. (1996). *Sensación y percepción*. Ciudad de México, México: Prentice Hall.

Merleau-Ponty, M. (1992). *O Visível e o Invisível*. Sao Paulo, Brasil: Perpectiva.

Minafro, M. (2015). La virtualidad en el teatro. *TRP 21 Arte Digital*, (2), pp. 122-135,

Monleón, J. (2010). El rito de la fugacidad. México: Paso de Gato

Monroy, X. (2009). Danza y performance audiovisual: símbolos corporales y representación sensorial. En D. Carrera. (Comp.), *Estudios sobre danza en la universidad* (pp. 61-78). Montevideo, Uruguay: Comisión Sectorial de Educación Permanente.

Monroy, X. (2011). Danza y performance audiovisual: símbolos corporales y representación sensorial. En D. Carrera. (Comp.), C*on-figuraciones de la danza sonido y video del cuerpo* (pp. 59-84). Montevideo, Uruguay: Comisión Sectorial de Educación Permanente.

Pagola, L. (2011). Tensiones en la noción de autoría en los procesos de producción artística con tecnología. En C. Kozak. (Comp.), *Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad: Actas del Seminario Internaiconal Ludión-Paragraphe* (pp. 9-21). Buenos Aires,

Argentina: Exploratorio Ludión

Paik, N. J. (1998). Norbert Wiener and Marshall McLuhan: Communication Revolution. Recuperado de http://www.inamori-f.or.jp/laureates/k14_c_paok/img/lct_e.pdf

Panofsky, E. (1985). *La perspectiva como forma simbólica*. Barcelona, España: Tusquets.

Pastorino, M. (2009). Videodanza: algunas notas sobre fisicalidades dislocadas. En D. Carrera. (Comp.), *Estudios sobre danza en la universidad* (pp. 79-100). Montevideo, Uruguay: Comisión Sectorial de Educación Permanente.

Paxton, S. (1987). Improvisación es... . Contact Quarterly. Vol. XII. Nº2. Estados Unidos. Primavera/Verano. Trad. Alma Falkenberg y Vicky Abramovich.

Pérez, E. (2012). Cuerpos, discursos y medios tecnológicos en la producción de danza contemporánea. En A. Ceriani. (Comp.), *Arte del cuerpo digital. Nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas* (pp. 33-41). La Plata, Argentina: Edulp.

Real Academia Española. (2019). *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.3 en línea]. Recuperado de https://dle.rae.es

Restrepo, G. (1992). Palimpsesto sobre freud. *Revista Colombiana de Psicología*, (1), pp. 83-88. doi: 10.15446/rcp

Rosenberg, D. (2006). Screendance: the State of the Art Proceedings. *American Dance Festival*, Duke University, Durham, NC, July 6-9

Sabelli, N. (2011). Aprendiendo con las cuatro pantallas. En A. Artopoulos (Ed.), *La Sociedad de las Cuatro Pantallas. Una mirada latinoamericana* (pp. 179-190). Madrid, España: Fundación Telefónica.

Sánchez, J. A. (2008). El teatro en el campo expandido. *Quaderns portátiles, MACBA Museo d'Art contemporani de Barcelona*, (16). pp. 1-32.

Sánchez-Mesa Martínez, D. (2015). Los estudios sobre la cibercultural y los new media. Extendiendo el campo de la literatura coparada. *Caracteres: Estudios culturales y críticos de la esfera digital, 4*(2), pp. 79-99.

Temperley, S. (2012). Cuerpo e intertexto, la corporeidad como manifestación abierta en la obra de videodanza. En A. Ceriani. (Comp.), *Arte del cuerpo digital. Nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas* (pp. 43-50). La Plata, Argentina: Edulp.

Timón, R. (2017). *Los nuevos medios como agentes de cambio cultural en la era digital. Un análisis hermenéutico y crítico* (tesis doctoral). Universidad Complutense De Madrid, España.

Tortosa, V. (2015). La Carne y el píxel. De la representación al simulacro y viceversa. *Caracteres: Estudios culturales y críticos de la esfera digital, 4*(2), pp. 43-56.

Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona, España: Paidós.

Turkle, S. (2009), *Simulation and its Discontents.* Cambridge, MA: The MIT Press.

Urresti, M. (2011). Las cuatro pantallas y las generaciones jóvenes. En A. Artopoulos (Ed.), *La Sociedad de las Cuatro Pantallas. Una mirada latinoamericana* (pp. 3-29). Madrid, España: Fundación Telefónica.

Valles, M. (1997). *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*. Madrid, España: Síntesis Sociología.

Vargas-Rojas, A. (2012). Videodanza: fusión dispositivo-obra. *V Simposio en Lenguajes Artísticos Combinados. Lenguajes Artísticos combinados y tecnologías contemporáneas*. Recuperado de: https://www.academia.edu/6192564/Videodanza_Fusión_Dispositivo-Obra

Vásquez Rocca, A. (2016). Derrida: deconstrucción, différance y diseminación. Una historia de parásitos, huellas y espectros. *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas, 48*(2), pp. 289-301. doi: 10.5209/NOMA.53302

Virilo, P. (2001). Interview. En J. Armitage. (Ed.), *Virilio Live: Selected interviews* (pp.). Londres, Inglaterra: Sage Publications.

Wilke, C. (2015). *Dramaturgia Programada, La Performatividad del Código y su aplicación en la Puesta en escena* (Trabajo Final Integrador de la Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos medios). Universidad Nacional de las Artes, Buenos Aires, Argentina.

6.1 Fuentes electrónicas

Achituv, R., y Utterback, C. (2004). *Text Rain*. Camille Utterback: Recuperado de http://camilleutterback.com/projects/text-rain/

Barrio, C. (2019). *Moon Ribas, la cíborg que detecta terremotos*. Nobbot. Tecnología para las personas: Recuperado de https://www.nobbot.com/entrevistas/moon-ribas-la-ciborg-que-detecta-terremotos/

Birnbaum, D. (1982). PM Magazine, video installation. Collection SFMOMA. Recuperado de https://www.sfmoma.org/artwork/91.229.A-K

Cámara, C. (1982). *PM Magazine*. Madrid, España: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Recuperado de https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/pm-magazine

Ceriani, A., Saez, D., Costa, F., y Kesler, F. (2007). *Speak. Laboratorio de investigación y creación multimedial interactiva*. Recuperado de www.speakinteractive.blogspot.com

Daniela. (1983). *Rosas danst Rosas*. IDIS (Investigación en Diseño de Imagen y Sonido): Recuperado de https://proyectoidis.org/rosas-danst-rosas/

De Keersmaeker, A. (1983). *Rosas danst rosas*. Rosas: Recuperado de https://www.rosas.be/en/productions/378-rosas-danst-rosas

De Keersmaeker, A. (Productor).(1983). *Rosas danst rosas* [Youtube]. De https://youtu.be/vlLZExpgBOY

De Keersmaeker, A. (Productor).(2010). *Rosas danst rosas (reinterpretación)* [Youtube]. De https://youtu.be/DVsZlgn0m_4

Hontoria, N. (2020). *Arriba el telón, Casta Diva: cómo la magia de la Callas ha vuelto al escenario gracias a un holograma*. Uppers: Recuperado de https://www.uppers.es/cultura-y-entretenimiento/musica/maria-callas-holograma-concierto_18_2909295027.html

Jobin, G. (). *Magic Window*. Recuperado de http://magicwindow.space

Jobin, G. (). *Cie Gilles Jobin*. Recuperado de http://www.gillesjobin.com

Johnston,H. (2013). *Nam June Paik. Three Eggs. 1975–1982*. TATE: Recuperado de https://www.tate.org.uk/art/artworks/paik-three-eggs-t14877

Klaus Obermaier. Institute for Advanced Architecture of Catalonia (IAAC): Recuperado de https://iaac.net/dt-team/klaus-obermaier/

Landi, M. (2013). *DANCE for smartphone*. Recuperado de http://danceforsmartphone.com

Landi, M. (2020). *DANCE for smartphone* [Youtube]. De https://youtu.be/xbkNKw3fUd0

Landi, M. (2013). *DANCE for smartphone*. Margherita Landi: Recuperado de http://www.goldworld.it/38210/varie/dance-for-smartphone/

Llensa, E. (2013). *La estética del Glitch*. Ubicuo Studio: Recuperado de http://www.ubicuostudio.com/es/filosofia-del-software-es/la-estetica-del-glitch/

Lozano-Hemmer, R. (2001). *Body Movies*. Rafael Lozano-Hemmer: Recuperado de http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php

Maria Callas. Base Hologram: Recuperado de https://basehologram.com/productions/maria-callas

Martínez, L. C. (2008) Ludmila Pimentel. https://www.youtube.com/user/ludmilapimentel

Mio Loclair, C. (2013). *Pathfinder*. Berlin, Alemania: Recuperado en https://christianmioloclair.com/pathfinder

Nam June Paik «Participation TV». Medien Kunst Netz: Recuperado de http://www.medienkunstnetz.de/works/participation-tv/images/2/

Obermaier, K., y Haring, C. (2002). *Vivisector*. Klaus Obermaier: Recuperado de http://www.exile.at/vivisector/

Obermaier, K., y Haring, C. (Productor). (2002). *Vivisector* [Youtube]. De https://youtu.be/VtY-Ymval8M

Obermaier, K. (2004). *Apparition*. Klaus Obermaier: Recuperado de http://www.exile.at/apparition/

Obermaier, K. (Productor). (2004). *Apparition* [Youtube].De https://youtu.be/EjzzgoJRlag

Participation TV (1969, réplica 1984). Laboral. Centro de arte y creación industrial: Recuperado de http://www.laboralcentrodearte.org/es/recursos/obras/participation-tv-1969-replica-1984

Tabares, J. (2020). *Startup está desarrollando lentes de contacto con realidad aumentada*. Social Geek: Recuperado de https://socialgeek.co/startups/mojo-vision-lentes-contacto-realidad-aumentada/

Trilnick, C. (1968). *Bruce Nauman*. IDIS (Investigación en Diseño de Imagen y Sonido): Recuperado de https://proyectoidis.org/bruce-nauman/

Definición de Interludio. Definición.DE: Recuperado de https://definicion.de/interludio/

Tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC). Comisión Económica para América Latina (CEPAL).Recuperado de http://www.eclac.org/socinfo

Universidad de Granada, España: Recuperado de https://www.ugr.es/~ahorno/STA.pdf

(2019). Falsificaciones genuinas. Vídeo instalación de Billy Cowie. Centro Botín: Recuperado de https://www.centrobotin.org/actividad/falsificaciones-genuinas-video-instalacion-de-billy-cowie/

(2020). *Report of the WHO-China Joint Mission on Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)*. Recuperado de https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/who-china-joint-mission-on-covid-19-final-report.pdf

(2020). *COVID-19: cronología de la actuación de la OMS*. Organización Mundial de la Salud: Recuperado de https://www.who.int/es/news-room/detail/08-04-2020-who-timeline---covid-19

ÍNDICE DE IMAGENES

ÍNDICE DE IMÁGENES

Tablas

Figuras

ANEXOS

1. Glosario

Alternotación: Método de creación de movimiento a partir de un código de coordenadas corporales y espaciales que permiten la escritura de fórmulas o ecuaciones de movimiento, desarrollado por Alter-Nativo danza experimental del que es codirectora al lado de Laura Molina.

Aparición: Realidad aumentada captada en el móvil.

Arte electrónico: En el que el artista ya no era un genio romántico que generaba un mundo nuevo puramente a partir de su imaginación sino que se convertía en un técnico que le da vuelta a un botón aquí, aprieta un interruptor allá en un accesorio de la maquina.

Arte híbrido: Lo que hoy pudiéramos llamar ciberteatro o teatro virtual, drama hipertextual o hiperdrama en denominación de otro, al ofrecer la posibilidad de alternar la carne actoral sobre el escenario con los medios digitales nacidos con las tecnologías civernéticas.

Aurasma: Aplicación para dispositivos móviles, para poder visualizar y generar contenidos en realidad aumentada, que fue adquirida por la empresa HP para convertirse en Hp Reveal.

Cibercultura: Nos ofrece un panorama de transición e intersección entre modos de comunicación, creación y representación cultural propios de la sociedad de masas y otros propios de esta nueva sociedad emergente.

Ciberespacio: Espacio social y cultural que habitamos.

Clip: Archivo de video digital.

Código disparador: Imagen que activa la secuencia en realidad aumentada a través del dispositivo móvil.

Computación invisible: Lentes de contacto con realidad aumentada que contarán con pequeñas pantallas integradas que transmiten información directamente a los ojos.

Croma: Herramienta de edición de video para poder dejar en tranparencia cierto personaje u objedo, pregrabado en greenscreen.

Cronotopo cibernético: Aparece re-estructurando las posibilidades de relación con la realidad a partir de una extensión del espacio/tiempo.

Cuerpo colectivo: Implica la suma de los órganos, más la suma de todas las experiencias producto del contacto con los otros cuerpos.

Cuerpo editado: Cuerpo connotado por la operativa del editor como clave para el abordaje.

Cuerpo individual: Mapa desplegable que lo trascendera tocando a las personas que lo observan e integrándolos a la acción.

Cuerpo relacional: En el que no podemos establecer las divicsiones necesarias que sostienen la noción de información, ni los límites entre el cuerpo y la máquina, ni el dualismo cuerpo-mente.

Datos discretos: Unidades diferenciadas donde cada muestra es cuantificada, siendo las colecciones de dichas muestras las que permiten que los objetos resulten modulares.

Descorporeización - de la vida humana: Desmaterización iniciada por medios electrónicos.

Dispositivos: No solo son vehículos del descentramiento del cuerpo y todo lo que le precede sino, para un acercamiento posterior al apartado practico en donde se convierten en los instrumentos de investigación.

Digitalización: Conversión de datos continuos, en una representación numérica.

Dimensión espacial: Propia o determinante a una cultura de presencia.

Discreta: que se descompone en pixeles.

Dromosfera: Esfera entera de espacio-velocidad en su relación con el tiempo del hombre.

Espacialización: Forma en la que organizamos o colocamos la informaciónen el espacio digital.

Espacio digital: Es un espacio virtual creado por la actividad tecnológica del ser humano.

Espacio electrónico: Precisa de distintos requisitos como la digitalización, telematización y reticularidad.

Espacio real: Es en el que vivimos y nos movemos habitualmente.

Espacio virtual: Aquel generado por la actividad cerebral del ser humano.

Esquema corporal: Representación que el ser humano se forma mentalmente de su cuerpo, a través de una secuencia de percepciones y respuestas vivenciadas en la relación con el otro.

Estrategias cognitivas: Parte de cómo se entiende uno a sí mismo, a los demás y al mundo. Estrategias de trabajo con datos informáticos.

Extreme close up: O plano detalle, es plano fotográfico donde se presenta un acercamiento a alguna parte especifica del objeto o sujeto que interesa resaltar.

Formato alpha: Tipo de formato de video, con la caracteristica que dejar en transparencia el fondo o espacio que se desee en edición.

Frame o cuadro: Fotográma de video.

Grado de alerta: Poner mayor atención al tema de los estados de presencia posibles y su percepción.

Greenscreen: Fondo verde para grabación de video, que pueda hacerse en transparencia en edición para separar el o los elementos grabados en video.

Híbridos escénicos: Coexistencia de naturalezas, la digital, tecnológica, científica y artística en la escena.

Hipermediación: Utilización explicita del medio, confrontando al usuario con este y por lo tanto con su mediación.

Homo videns: Sustitución de una civilización del conocimiento humano a través de la palabra por otra, de la imagen.

Hp Reveal: Aplicación para dispositivos móviles, para poder visualizar y generar contenidos en realidad aumentada.

Imagen electrónica: Actualizar una posibilidad de un programa matemático, a una señal numérica intangible y resultar más una abstracción que una imagen.

Información de la cultura: No conduce sólo al surgimiento de las nuevas formas culturales sino que redefine las que ya existían.

Inmediación: Utilización implícita del medio, escondiéndose a la conciencia del usuario.

Instalación interactiva: En las que el usuario recibe su propia versión de obra.

Interacción: Denomina la relación entre dos o más personas, cuyo comportamiento se refiere a la orientación hacia el otro en un estado de percepción mutua.

Interactividad: Relación entre dos o más personas, introduciendo a la maquina en el proceso de comunicación.

Interfaz: Soporte a través de cual se genera una interacción entre el hombre, ordenador y equipo, que junto a la imagen y el alfabeto, desarrolla una manera singulas de organizar la información, presentarla al usuario, relacionar el tiempo con el espacio y estructurar la experiencia humana en el proceso de acceder a la información.

Interfaz cultural: Aquella capaz de atravesar al hombre, al ordenador y a la cultura, a través de la cual, ya no nos comunicamos con un ordenador sino con una cultura codificada en forma digital.

Interfaz de usuario: Poderosa tradición cultural, un lenguaje cultural que ofrece sus propias maneras de representar la memoria y experiencia humana.

Interfaz gráfica de usuario: Despliegue de varias ventanas, donde no solo una ventana domina por completo la atención del espectador pudiendo compararse con el fenómeno del zapeo.

Interpelación: Pedir que confundamos la estructura de la mente de otra persona con la nuestra.

Intracuerpo: Salto desde las interfaces, hasta aquellos nodos mediadores dentro del metacuerpo o cuerpo relacional, elementos que no son externos entre sí.

Isadora: Software de manipulación de video en tiempo real.

La cultura audiovisual: representación en espacios para la proyección fílmica.

Literarura digital: Conjunto completamente heterogéneo de hartware, software, la interfaz y los modos de interacción, el lenguaje literario en sí, el/los desempeño(s) del texto, el sitio en el que se lleva a cabo el desempeño y el impacto socioeconómico de todos estos alementos anteriores.

Loop: Fragmento determinado que se repite cíclicamente.

Mapping: Técnica visual que consiste en proyectar imágenes sobre superficies reales, especificas y delimitadas (edificios, techos, parede,s cúpulasr, etc.), de modo que se generan efectos de movimiento o 3D.

Metacuerpo: Donde no hay condiciones de exterioridad sino de inmanencia relacional.

Metalenguaje: Código en el que se representan todos los otros medios, dándole el lugar privilegiado que todos reconocen en la cultura del ordenador al asumir que la programación parte de líneas de texto que resultan códigos específicos.

Modular: porque consiste normalmente en una serie de capas cuyos contenidos se corresponden con partes significativas de la imagen.

Multitarea: Ejecutar varios programas al mismo tiempo y mantener diversas ventanas abiertas en la pantalla de manera simultanea.

Multitarea cornitiva: Alternar de manera rápida entre clases diferentes de atención, solución de problemas y otras habilidades cognitivas.

Nuevas tecnologías: Las llamadas tecnologías de pantalla.

Nuevos medios: Gráficos, imágenes en movimiento, sonidos, formas, espacios y textos que se han vuelto computables.

Palimpsesto: Palabra que conserva huellas de palabras antiguas borradas artificialmente.

Pantalla: Ventana de proporciones limitadas ubicada dentro del espacio físico del espectador, funciona como una ventana hacia otro espacio y le posibilita una relación diferente con la imagen.

Pantalla clásica: Superficie plana rectangular pensada para una visión frontal que actúa como ventana abierta a otro espacio, que es el espacio de la representación y que normalmente presenta una escala diferente a la del espacio habitual.

Pantalla dinámica: Conserva todas las propiedades de la pantalla clásica, pero anade algo nuevo: puede mostrar una imagen que cambia en el tiempo.

Pensamiento imaginal: Derivado de la existencia en superficies, soportaba una relación con el mundo en donde cada cosa tenía su sitio y en caso de salirse de él, el mismo tiempo (circular, por cierto) lo regresaba.

Percepción: Experiencias inmediatas básicas, generadas por estímulos aislados simples, incluyendo la interpretación de las sensaciones, dandole significado y organización.

Pérdidas: Presencia de ruido (en el sentido de interferencias indeseables de información original.

Presencia: Relación espacial con el tiempo más que a una relación temporal con el mundo de los objetos.

Presencia aumentada: Presencia percibida a través del dispositivo por medio de la aplicación generadora de la realidad aumentada.

Presencia en estado de danza: Bailarín físicamente palpable.

Presencia palpable: Persona fisicamente presente (en carne y hueso) en escena o espacio del dispositivo.

Presencia remota: Transmisión y proyección en el escenario o dispositivo, de una persona por medio de circuito cerrado.

Presente amplio: No solo pretende acercarnos a lo observado, sino volvernos parte de él y a él parte de nosotros, con lo que la pérdida en términos de distancia podría resultar ganancia desde el punto de vista de profundidad.

Principio de modificación: Resultado de una colaboración entre el artista-programador y el programa informático.

Producción: Traer hacia adelante un objeto en el espacio, por lo que no se asocia en este

contexto, con la manufactura de artefactos.

Profundidad: cualidad de ir más allá y más hondo.

Realidad virtual: Hace plausible que la pantalla puede desaparecer al abarcar por completo el espacio real y ya no estar limitada a una pantalla o a un cuadro.

Recorporalización: Reconstrucción literal del cuerpo danzante a través de técnicas de pantalla; a veces una construcción de un cuerpo imposible, uno no afectado por la gravedad, sin restricciones temporales o aún muerto.

Referente imagen: Imágenes modificadas que pueden ser transmitidas a otros creadores de imágenes y estos creadores pueden modificarlas antes de ser enviadas de regreso a sus emisores originales.

Sensación: Experiencias inmediatas básicas, generadas por estímulos aislados simples.

Simulación: Persigue mezclar los espacios, físico y virtual, en vez de separarlos.

Sociedad red: Contribuye a la redefinición contemporánea de lo dramático, lo escénico y lo performativo.

Software: Reemplazo de una serie de tecnologías físicas, mecánicas y electrónicas, se emplea para crear, almacenar, distribuir y acceder a los objetos culturales. Se ha convertido en nuestra interfaz con el mundo, con los demás, con nuestra memoria y nuestra imaginación: el lenguaje universal que el mundo emplea para hablar y un motor universal que propulsa el mundo.

Tecno-imagen: Imagenes descorporificadas, lo que significa – y no – la descorporificación de

aquellas superficies pre-historicas de Flusser.

Tecno-imágenes interactivas: Imágenes generadas a partir del ordenador o de los nuevos medios.

Tecnologías relacionales: Las que permiten hablar de procesos relacionales en los que los dominios tradicionales asociados a la percepción y los asociados a la cognición y la producción de sentido no puede separarse.

Telepresencia: uso del tiempo pasado capturado por el cine o video, y la presencia en tiempo real.

Tercer entorno: Asimila la pantalla a una infraestructura arquitectonica de escena a la italiana, como cristal que es a la vez un telón, tramoya y escenario simultáneamente, teatro como escenario virtual.

Trascodificación cultural: Archivo informático que consta de un encabezamiento que la máquina puede leer. A este nivel entra en diálogo con otros archivos informáticos.

Un saber a mano: Tener el mundo en la mano.

Virtual Digital: Lo virtual como lo digital.

Virtualización: Digitalización que ocupa una porción determinada de espacio de codificación informática.

2. Lenguajes Afectados

Plataforma de investigación y generación de redes en y para la escena, el movimiento y el arte contemporáneo en general a partir de su vínculo con las nuevas tecnologías.

Lenguajes afectados se plantea de inicio como un seminario en el marco de *Revés 2016,* encuentro de entrenamiento físico y movimiento contemporáneo, que se realiza en la ciudad de Heredia, Costa Rica, en dónde el proyecto encuentra campo fértil para exponer, compartir, intercambiar y afectar las ideas de jóvenes bailarines y artistas del movimiento de todo centroamérica, chile, argentina, francia, españa y japón, a través de charlas, proyecciones, entrevistas, cortos documentales, podcast, videodanzas y reflexiones, tanto a partir del tiempo compartido cara a cara como del uso de la tecnología y redes sociales, abriendo canales de diálogo y diseminando ideas afectadas a través de facebook, twitter, soundcloud, youtube, tumblr, pinterest, instagram, etcétera, a partir de la reflexión en torno al impacto de la tecnología en lo cotidiano en general, y en el movimiento en particular, a partir del análisis de la afección en los patrones perceptivos y cognitivos que ésta produce.

Este proyecto, como iniciativa de la Mtra. Ana Lucía Piñán Elizondo, coreógrafa, investigadora y docente de la Licenciatura en Danza de la de artes de la BUAP, integrado por alumnos y egresados de la misma, así como por artistas independientes, en 2017 que se consolida como una plataforma flexible, sobre las inquietudes artísticas de Ana Piñán, Jonathan Reyes, Kritzia Amaro como base, buscando continuamente sumarse al esfuerzo de diferentes agentes

que también apuestan al movimiento como modo de vida, buscando generar comunidad al rededor del hecho dancístico, del movimiento y de la investigación que le es inherente, desprendiéndose de esta plataforma otras iniciativas como *Afección Encuentro de Movimiento*, *Escena Afectada*, *Lenguaje Pantalla* y la *Bodega de Movimiento*.

La experiencia de ***Lenguajes Afectados*** en *Revés 2016* sirve también como un pequeño simulacro de lo que será la investigación de tesis doctoral en Producción e Investigación del Arte, de la Mtra. Piñán a partir del mes de septiembre de ese mismo año en la Universidad Politécnica de Valencia, a raíz de lo cual desarrolla una serie de actividades relacionadas:

2016

- Seminario sobre como afectan las tecnologías de pantalla a la percepción de la presencia en la danza y el movimiento en el marco de *REVÉS, entrenamiento físico, movimiento contemporáneo* en Heredia, Costa Rica.
- Videodanza *Tesela*
- Cobertura multimedia del evento *REVÉS, entrenamiento físico, movimiento contemporáneo* con fotografías, videos, podcast y un par de documentales audiovisuales en Heredia, Costa Rica..
- Cobertura multimedia del evento *AFECCIÓN, encuentro latinoamericano de movimiento* en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla con fotografías, videos y un documental audiovisuales de tres partes en Puebla, México.

2017

- Cobertura multimedia del evento *ENSIMISMADOS Danza*, con fotografías, videos y un podcast en San José, Costa Rica.
- Cobertura multimedia del evento *AFECCIÓN, encuentro iberoamericano de movimiento* en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla con fotografías, videos en Puebla, México.
- Cobertura multimedia del taller *Movimiento Constante* impartido por Jesús Guiraldi , con fotografías, videos en Valencia, España.
- Laboratorio Taller en *CONNATURAL, campamento de danza contemporánea* en Chimaltenango y Antigua, Guatemala.
- Cobertura multimedia del evento *CONNATURAL, campamento de danza contemporánea* con fotografías, videos, podcast y documentales audiovisuales en Chimaltenango y Antigua, Guatemala.
- Laboratorio Taller con la compañia *Gema Dance*, en San Salvador, El salvador.
- Residencia de Investigación / Creación con colaboradores directos de la plataforma *Lenguajes Afectados* en Guatemala, Guatemala.
- Laboratorio Taller con el colectivo *Masancuepa*, en Managua, Nicaragua.

2018

- Laboratorio Taller en *REVÉS, entrenamiento físico, movimiento contemporáneo*, en Heredia Costa Rica.
- Videodanza *REVER-[B.]*
- Residencia de Investigación / Creación *01+01=04* e n *AFECCIÓN encuentro iberoamericano de movimiento* en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México.
- Cobertura multimedia del evento *AFECCIÓN, encuentro iberoamericano de movimiento* en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla con fotografías, videos y un documental audivisual, en Puebla, México.
- Práctica de Creatividad y Cuerpo para la Materia de Creatividad impartida por Daniel Herrera en la Escuela de Artes Plásticas y Audiovisuales de la BUAP.
- Ponencias e instalación audivisual en el *ll Congreso internacional de investigación en danza*, de la Asociación Española de Danza más Investigación, D+i, Sevilla, España.
- Laboratorio Taller en el *Conservatorio Superior de Danza de Valencia*, España.

2019

- Residencia de Investigación / Creación *4 en presente continua* en el *Centro Coreográfico de La Gomera*, España.

3. Reflexiones de Aeropuerto

Reflexiones y transcripciones que surgen en el tiempo de espera del vuelo de regreso a México en Diciembre de 2017, entre Ana Piñán y Kritzia Amaro.

Suposiciones respecto al El Salvador respecto al desface que percibo:

en los otros espacios son principalmente universatorios, en El Salvador son Chavitos de 14 años que se dedican a la danza por hobbie. Aunque Magie se lo atribuye al sistema político-socio-cultural del país.

Con Fred supongo que me toparé con un espacio más parecido a connatural pero que se disparará hacia el otro extremo.

Aún creía que en Revés serían puros Costarricenses que también lo hacenpor hobbie.

Parece que tendría que dedicarme a gestionar que todo sea en las licenciaturas para que vaya dirigido al mismo segmento, y la parte económica no funciona. Aquí surge la idea de llevar los sujetos a México para estudiarlos e incorporar un estudio con el público.

Kritzia pregunta por el filtro para quienes asistan

Surgen ideas de hacer intercambios con las universidades para que fueran asistentes con un perfil especifico... hoy (17 de marzo de 2018) no se por que fueron abandonadas.

La idea de involucrar al público:

Pensando en priscila y pamela que parecieron las más sacudidas frente a la propuesta del laboratorio., pareciera que el estremecimiento fue guiado o provocado por el discurso teórico! Peroviendo a Kritzia y a Braya, no es que estuviera una presencia más, era un elemento más (en analogía con la ofrenda). Estaba en el teléfono pero al final no alcanza a haber una presencia en el momento de montaje, de ahí en el interés de llevarla a escena desde el bailarín y desde el público.

Kritzia manifiesta su confusión respecto a por qué casi no exisitó juego con los "juguetitos" que les proponíamos, recordando también que en ensimismados pasó lo mismo. Se lo atribuye a que tal vez no se podían ver a si mismos, no puedes ver lo que estas haciendo. Recuerda que cuando se lo dije a ella, el hecho de imaginar donde podía estar su mano o su cabeza ya le generaba generar, pensar en algo que si esta "existiendo" pero solo cuando lo haces consciente, si no no percibes nada.

Entonces necesito bailarines muy involucrados en una experiencia inmersiva como la que vivimos en Airb&b en guate.

Para que se tomen el tiempo de jugarlo necesitan saber que se va a presentar

Kritzia duda que ese estímulo funcione para los gemas.

Pensamos en un Fermín y Luis juntos como participantes de la residencia. Necesito agarrar a esta gente a la que si le puede interesar, que sepan que si se va a presentar

K: necesitabas darte cuenta de esto!

A: si hubiera ido a Nicaragua no lo hubiera vivido así.

Necesito encuestar a los bailarines ya no tanto durante el proceso si después de la función y también al público respecto a lo que vieron.

K: como lo vieron, como lo percibieron.

Teffy dijo en CNN que le parecía una herramienta muy potente pero que teniamos que trabajarlo y si, en la residencia airb&b quedaron los unísonos, cierta interacción, la musicalidad pero... de qué se trató la obra?

K: todo esta en exploración de movimiento, ahora tenemos que encontrarnos, compartir, hacer contacto. Algo que no conoces y hacer el primer contacto. Se puede llamar “Primer contacto”

Teffy: imagínate esa herramienta con una poética determinada en donde el contacto tiene que

ver con lo que quieres decir. Lo que quiero decir es esto y esta herramienta me ayuda a decirlo.

K: yo me lo pregunté en algún momento. A dónde quiere llegar Ana con todo esto?

Creo que todo el mundo se lo pregunta a esta altura de la gira, hasta Ana.

K: entiendo que es un proceso, entiendo que es tu investigación y que viene desde la maestría. Pero de verdad qué quieres hacer con todo eso? Me pregunto Brayan y no es que sea un tema que yo no crea tan importante pero no es lo que a mi me mueve en la danza.

Ni YO

K: si piensas que es lo importante o que en algún momento va a ser hacia donde va la danza?

La educación de la danza!

Creo que la infraestructura universitaria tiende a desaparecer.

K: el tiempo! Si no tienes tiempo lo estudias online

Y me paece super chido que los de la danza defendamos la presencia del cuerpo pero creo que la realidad nos va a empujar hacia otro sitio y lo vamos a tener que resolver. Cómo lo vamos a

enseñar y que competencias debe tener el alumno.

K: yo creo que en algún momento habrá una revolución del cuerpo y diremos No! Se necesita el contacto, piel con piel!

Yo no digo el cuerpo no importa. Lo creo que es no podemos descontextualizar.

K: pues es adapatación. Cómo tu cuerpo se adapta incluso a las comidas de hoy.

También hay un asunto de transportabilidad del producto. La época apunto a que todo sea portable. Y la danza? Hay que meter el teatro a la nube.
Hagamos que el cuerpo siga siendo necesario.
Ahí esta kritzia para ser digitalizada. Tengo muy claro que Yo necesito 3 cuerpos en donde sea, pero ese en donde sea ya marca una diferencia. Tienen que ser 3 cuerpos entrenados con una percepción espacialy temporal poca madre para que puedan pensarse a cierta velocidad que no estan viendo, sin saber el momento en que empieza.

K: el simple hecho de que exista la videodanza, o los videos que veo en instagram. ¿cómo meto mi trabajo a la cabeza de las personas si no es a través de la aplicación o el dispositivo? O va a dejar de existir, o va a existir pero ... ¿quién lo sabe?

lo que nos lleva a las formas de producción..

Ahí esta el cuerpo, si! Tiene que ser entrenado, si! Habría que ver cómo, no se si para el teatro o para una pantalla, una cámara pero se entrena. Existe, hay un cuerpo que se captura, que se abstrae, que digitaliza, como sea... pero la danza ya no se produce ¿producirá? De la misma manera.

K: no cierra la puerta a la producción de siempre

Pero tiene que ver con el discurso de qué es la danza contemporánea, tal vez es la danza tica en espacios no tradicionales y entonces necesitamos un neologismo para esto que esta sucediendo para o en los dispositivos, pero esta palabrita nueva no tiene que ver con ninguna tecnica dancística sino con la manera de producir la obra, que aparte acercaría la danza a las otras artes en términos de contemporaneidad.

K: claro! La danza se va quedando

Porque la danza es cuerpo y no se puede digitalizar, bla! Pero vivimos en una era digital.

¿Cómo hacemos que ese cuerpo que defendemos siga siendo valioso? Con la postproducción el bailarín soñado puede existir mentras que en un teatro no! Y entonces olvidamos el caduco tema de la técnica.

Pero hablamos de una nueva manera de producir.

Regreso a la docencia ¿que estamos enseñando? Para qué lo estamos enseñando? Para cuándo lo estamos enseñando?

K: sin que se dejen de enseñar esas otras cosas o técnicas

Claro!!!!!

Pero bueno. El punto es que esto de investigar lo pasa durante el montaje no fue así como que muy productivo. La onda sería saber si la idea de presencia esta cambiando tendría que ser ya en la función, con el bailarín interpretando realmente y con el público.

4. Reflexión con Masancuepa

Lenguajes Afectados (Mex.) en colaboración con *Colectivo Masancuepa* (Nic.) y *Cheváh danza contemporánea* (Gtm.).

Lo que se tenía:

Un salón con las condiciones para la exploración y trabajo de movimiento

Un proyector extra proporcionado por los anfitriones

Tres bailarines dispuestos a cuestionar y explorar, totalmente receptivos

A los creadores de la secuencias de movimiento PP y PR, para transmitirlas y guiar la exploración de las secuencias de movimiento

Lo que no se tenía:

Tiempo suficiente para poder explorar a profundidad las posibilidades de movimiento e interacción

Condiciones idóneas para manipular la iluminación del espacio y la iluminación de la obra

Público

Conexión a internet

En la residencia realizada con el *Colectivo Masancuepa*[1], de Managua, Nicaragua, los días 4 y 5 de enero de 2018, se inaugura la segunda etapa o por lo menos una transición clara a lo que sería esta. Las intenciones de ambas etapas estaban mezcladas, se trataba de investigar el tema del cambio en la percepción de la presencia, pero también, en este caso y teniendo solamente 2 días para lograrlo, dejar montado el trabajo hecho previamente en Guatemala para que *Masancuepa* lo pudiera mover como y donde quisiera.

[1] Colectivo independiente Nicaragüense de danza contemporánea que busca canalizar la experiencia humana a través de puestas escénicas.

El espacio fue gestionado por Fred Oporta en la *Academia Nicaragüense de la danza*, asistiendo el mismo Fred, Aurora y Ioar, integrantes del colectivo y contando con la colaboración de Jonathan, Brayan y Luis, haciendo "real" la presencia de Kritzia de forma Aumentada ya que ella tenía que estar palpablemente en México.

04 de Enero de 2018

El primer día fue una jornada bastante tradicional. Brayan se encargó de transmitirle la secuencia y su experiencia como PP a Aurora, mientras Luis trabajaba como PC con Fred y Ioar. Sin embargo, dentro de lo "normal" que resultaba la sesión, resultó también la de mayor exploración frente a la cámara. No se tuvo que hacer ningún énfasis en los tipos de encuadre o plano para que solos se acercaran a la cámara y jugaran con acercamientos, velocidades, fueras de foco, distorsiones, etc. Esto produjo un mayor juego, permitiendo que existieran dos PC, con momentos en donde se encontraban los dos a cuadro y otros en que solo estaba uno, generando una mayor cantidad de efectos y posibilidades al sumar la creatividad de ambos intérpretes en interacción con la cámara.

La obra, como unidad, fue explicada hasta el final de esta primera sesión, provocando muchas dudas respecto a la presencia, lo que significa hoy y la naturaleza de la danza.

05 de Enero de 2018

La segunda sesión es utilizada casi íntegramente para ensayar las secuencias aprendidas en la sesión anterior, guardando solo unos minutos para presentar la obra frente a maestros de la misma academia a manera de presentación formal, para una plática de retroalimentación con

ellos y finalmente, para recoger la experiencia de cada uno de los integrantes de este proyecto, y resultando por demás útil aquí, una transcripción de sus conclusiones:

Ana: ¿Qué pasó? ¿Qué vivieron?

Fred: me vino demasiada energía. Estaba viendo desde allá atrás la imagen de Kritzia en el teléfono, a Aurora, todo estaba conectado conmigo. La obra fue el todo, el proceso. Me dio mucha energía porque es un trabajo que no me había imaginado, el cómo se pueden incluir las tecnologías en la danza o preguntarme si eso se puede percibir o no como danza. Porque si, las imágenes proyectadas pueden ser tomadas como entes que están haciendo danza. Para mi fue como una secuencia de tres personas bailando, interactuando, en otras momentos no, en otros momentos era de cada uno el espacio.

Ana:¿Qué tanto esta cambiando la danza a partir de estos dispositivos tecnológicos? Desde la definición más tradicional de danza que se les ocurra.

Fred: a nivel nacional no percibo que la tecnología forme parte de la danza como resultado de una obra o propuesta escénica. No se si tiene que ver con un asunto de acceso a estas tecnologías o solo a prácticamente no proponerlo e ingeniártelas para usar estas tecnologías. Lo único que yo había visto en Nicaragua era la proyección de un video y sobre esta una coreografía. Era más como un video que se edita y sobre el que la coreógrafa pone a los bailarines. No se si eso se conecta. Yo he tenido el video de fondo y no me siento parte de eso. Aquí si, podía jugar con el movimiento en la cámara y lo que estaba haciendo Aurora.

Ana: ¿Y Kritzia?

Aurora: es difícil por que nunca la vi. No la sentí tanto como el video. Sabía que estaba ahí sobre todo por la luz del cañón, si pensaba en no taparla y eso pero es difícil. Yo como PP me sentí haciendo un solo, nunca me sentí haciendo ni un dueto, pero me mantuve haciendo un solo consciente de que no era un solo. Fisicamente me sentía sola pero estaba consciente de que estaba colaborando con otra presencia. No sentía su energía, su calor. Pero al mismo tiempo no era un solo tradicional. Si esta esa consciencia de que hay otro trabajo, otro cuerpo humano moviéndose conmigo en escena.

Aurora: es que ¿cómo puedes bailar con algo que no puedes ver?

Ana: ¿creen entonces que el tema de la presencia pueda estar relacionada con el tema de ver?

Ioar: realmente la gente dice percibir, con nuestros sentidos... pero lo que vos estas percibiendo es una imagen a través de una pantalla, es una persona, pero lo que estas viendo es una imagen de una persona, entonces no es lo mismo y peor la otra que es realidad aumentada. Todavía entre nosotros nos podemos ver de reojo qué estamos haciendo pero... si, la otra esta bien difícil.

Aurora: yo quería imaginarme lo que hacía, cuando vi el video ya de lo presentado nada que ver, era otra cosa. Para mí, si no lo veo es difícil percibirlo. Respeto el espacio pero no lo estoy viendo.

Ioar: es que al no verlo es muy difícil pretender interactuar con eso. Empiezas a interactuar a partir de tu imaginación.

Fred: para mi si es danza porque hay un proceso, de composición de aprendizaje de secuencia, de coordinación, si lo percibo como una danza en general. Es cierto que no hay contacto físico, calor, tacto, palpable, presente pero si se sabe que hay un juego entre varias dinámicas, escenas, imágenes.

Aurora: se entiende que son movimientos súper sutiles que sin la cámara en un escenario no se ven. Eso me gusta, encontrarle la danza a gestos más chiquitos, a muecas. Es extraño. No me sentí que bailé con gente en el sentido tradicional pero tampoco bailé sola en el sentido tradicional. La RA sabía que estaba pero no la proyecté en mi cabeza.

Brayan: al final se puede convertir en una instrucción, tienes que estar en este espacio y tienes que escuchar este *cue* musical...

Ioar: es que la tecnología ha avanzado tanto que ¿hasta qué punto se relaciona en un equilibrio? Va a llegar un punto en que ¿qué? ¿va a estar un holograma bailando? Y si, es danza, pero la manera que nosotros hemos trabajado toda la vida no es esa. Por ejemplo, el *body contact* ¿qué va a pasar con eso con las nuevas formas, el holograma, la computadora, la cámara? Si esta bueno lo nuevo pero también como ¡¡¡aaaaagggrrrr!!! ¡¿Y lo que ya aprendí?!

Aurora: también lo que dijo la profesora Ada ¿hasta que punto mi atención se va al wow un holograma!? Su atención se desvía. Para mí lo interesante esta cuando mezclamos, cuando está una persona ahí "¿presente?" ¡Jajajajajajaja! y otras maneras de hacer danza. Eso es lo interesante como redefinir la presencia, que no siempre es lo mismo. No necesitas a una persona que esté ahí y que respire para

que sea danza, se puede encontrar otra manera de hacerlo, puedes encontrar otras soluciones, eso está bien, pero lo que lo hace interesante es la mezcla. No se cómo reaccionaría yo al ver un trabajo de hologramas bailando, tendría que verlo. Imagínate cuando llegue a pasar. Lo que me gustó muchísimo de esto es la combinación de las diferentes formas de presencia porque definitivamente la tecnología te permite mantener una conversación que esta a un millón de kilómetros de distancia tuya y estar hablando en tiempo real tal vez con un poco de *glitch,* pero es algo que jamás te hubieras imaginado hace 80 años.

Brayan: ¡¡y dentro de 20!!! yo creo que no estamos muy lejos de la realidad con hologramas.

Ioar: después de que leí su página de *Lenguajes Afectados* me fui a leer todo eso y me quedé como ¡tengo miedo!¡en 20 años ya no voy a bailar, solo van a ser hologramas y yo voy a estar en mi casa!

Brayan: vamos a estar apretando botones nada más.

Ioar: Por eso me da miedo la tecnología, siento que en este momento si hay un equilibrio y estamos colaborando todos pero se puede llegar a apoderar, lo nuevo siempre se apodera de lo viejo, como el teatro, antes todos iban a disfrutar una puesta en escena, antes la gente iba al cine, ahora lo ven en su teléfono... ¡no quiero ser un holograma bailando! ¡Y es que es posible!

Aurora: pero lo estamos viendo desde el contexto de una presentación, si agarras toda esta tecnología para la enseñanza, eso es otra cosa! Imagínate todas las posibilidades. Imagínate en Nicaragua en donde si no sos de Managua ¿qué

oportunidades tienes de formarte en danza? En el contexto académico tradicional. Este tipo de cosas no solo puede redefinir la puesta en escena sino el cómo enseñar danza. El hecho de que te puedas meter a youtube y ver un tutorial es increíble, me parece genial, es algo que se tiene que aprovechar y con este tipo de tecnologías se facilitaría muchísimo más el no tener que viajar a algún estudio para educarte.

Brayan: como no tuvimos tiempo de explicarles bien que onda, estaría bueno mandarnos skypes o watsapasos para seguir con esto que ya tenemos todos en mente, porque ahorita ya se multiplican las posibilidades. Puede estar Luis en un lugar, ustedes en otro y yo en otro y decir: vamos a vernos tal día a tal hora para tener función ¿en dónde? En mi casa ¿a qué hora? A las 3 y así...

Fred: en 40 min voy a bailar en Australia... y luego cómo alguien que no esta ahí lo puede ver también.

Brayan: ¡si! porque seguramente va a haber alguien más que esté transmitiendo todo en vivo.

Fred: por ejemplo se pudo haber visto esta función, la de hoy, en otro lado.

Ana: hay un montón que se queda en el aire, como todo el proceso que vivió Brayan con Kritzia, que ni siquiera me tocó a mí, yo solo lancé consignas, ellos construyeron todo. Entre Brayan, Luis y Kritzia construyeron la coreografía, próximamente habrá una videodanza...

Brayan: (...) el hecho de venir a Nicaragua a enseñar algo que surgió así, a distancia con Kritzia, de levantarme a las 7 am y empezar a hacer una cosa al

azar y ahora ver todo lo esto que se pudo generar con eso, creo que tiene mucho valor. Y lo junto con lo que decía el profesor: hay que creer en las locuras de cada uno, uno mismo decir: yo quiero probar esto y voy, me vale. Yo quiero ahorita jugar con tal cosa y miremos que pasa. Y al final también uno ni siquiera se imagina de dónde salieron esas grandes obras... de repente ¡BUM! (...) Hay que tener consciencia de los impulsos que genera lo que estas haciendo.

5. Encuestas Revés

Edad: 30 País: El Salvador

La inclusión de otro medio (el video) ¿expandió o limitó la creación/experimentación del movimiento? ¿Por qué?

Expande. Es un elemento que proporciona diversas posibilidades para los juegos escenicos.

La secuencia filmada y/o proyectada ¿es danza?

SI X NO ¿POR QUÉ?

Posee movimiento desde mi punto de vista como espectador.

¿Estas haciendo "danza"? SI NO X ¿POR QUÉ?

Digamos que la estoy "utilizando" más que haciendola.

¿Consideras que bailarás en dueto, en trío o que mantendrás bailando un solo? ¿Por qué?

Seria un trio, porque los "objetos visuales" adquieren una nivel superior, se transforman en un ambito que me complementa o nos complementa

¿Crees que sea posible sentir "presentes" a los otros bailarines?

SI X NO ¿POR QUÉ?

Dependiendo de la consciencia y del proceso creativo

¿Crees que el espectador perciba tu movimiento como "Danza"?

SI X NO ¿POR QUÉ?

Creo que la danza seria como un elemento más que se fusiona con los elementos.

Raúl

Edad: 24 años País: México

¿Cómo definirías la danza?

Movimiento que interacciona con el espacio y los cuerpos

¿Qué la diferencia de las otras artes?

Nada

¿Cómo definirías la presencia?

Cuerpo y pensamiento vivos (alertas)

¿Crees que el concepto de presencia esté cambiando con el uso de nuevas tecnologías?

SI	NO	¿POR QUÉ?
X		Creo que la tecnología suma nuevas posibilidades a las experiencias conviviales.

Edad: 24 años País: México

La inclusión de otro medio (el video) ¿expandió o limitó la creación/experimentación del movimiento? ¿Por qué?

Lo expande porque integra

La secuencia filmada y/o proyectada ¿es danza?

SI	NO	¿POR QUÉ?
X		Cuerpos en movimiento

¿Estas haciendo "danza"?

SI	NO	¿POR QUÉ?
X		Mi cuerpo y otros están conviviendo

¿Consideras que bailarás en dueto, en trío o que mantendrás bailando un solo? ¿Por qué?

Es un trío, hay 3 cuerpos presentes y sintonizados

¿Crees que sea posible sentir "presentes" a los otros bailarines?

SI	NO	¿POR QUÉ?
X		Visualmente está siendo posible

¿Crees que el espectador perciba tu movimiento como "Danza"?

SI	NO	¿POR QUÉ?
X		Los cuerpos conviven y bailan

Edad: 19 País: Guatemala

¿Cómo definirías la danza?

El arte del movimiento humano que utiliza el cuerpo como medio, mensajero, mensaje y receptor de sentimientos e impulsos orgánicos.

¿Qué la diferencia de las otras artes?

El uso del cuerpo, que es algo efímero y que se crea con todo el ser, sin aislar o darle mayor importancia a parte del mismo.

¿Cómo definirías la presencia?

El estado de consciencia y existencia de cuerpo, mente y alma en un lugar específico; "estar", "ser"...

¿Crees que el concepto de presencia esté cambiando con el uso de nuevas tecnologías?
(SI) NO ¿POR QUÉ?

Podemos "estar" con otras personas a través de las redes sociales, aislándonos (a veces) de la realidad que nos rodea y distorsionando el concepto de presencia física. La presencia ahora se puede entender de diversos puntos de vista.

Edad: 19 País: Guatemala

La inclusión de otro medio (el video) ¿expandió o limitó la creación/experimentación del movimiento? ¿Por qué?

Para mí la expandió, pues el P.P tuvo que explorar y buscar opciones para incluir al P.A y P.C, tomando en cuenta espacios, coincidencia y funcionamiento de la app. Creo que enriquece la búsqueda de secuencias y movimientos de coincidencia.

La secuencia filmada y/o proyectada ¿es danza?
(SI) NO ¿POR QUÉ?

Es danza, pero creo que más que todo video danza. Aunque por el hecho de que esté grabado no significa que en algún momento fue danza presencial.

¿Estas haciendo "danza"? (SI) NO ¿POR QUÉ?

Uso mi cuerpo para compartir, explorar e interactuar con el medio, con todo que eso incluye.

¿Consideras que bailarás en dueto, en trío o que mantendrás bailando un solo? ¿Por qué?

En dúo, pues logro ver al P.C y coinciair y trabajar juntos, pero no al P.A. En mi opinión si no lo veo para interactuar, no está presente.

¿Crees que sea posible sentir "presentes" a los otros bailarines?
(SI) → y no NO ¿POR QUÉ?

Pienso que es posible sentir presente al P.C pues lo veo y logro conectar y crear a partir de su movimiento pero con el P.A lo difícil es que no lo veo como P.P y por tanto no "estar".

¿Crees que el espectador perciba tu movimiento como "Danza"?
(SI) NO ¿POR QUÉ?

Al fin y al cabo creo que la danza se resume en la interacción del cuerpo con el medio, y el medio siendo la app está directamente involucrada en la creación de danza.

Edad: 22 País: Guatemala

¿Cómo definirías la danza?

Arte de comunicar a través del movimiento corporal y el gesto, generando secuencias ordenadas bajo determinada estética.

¿Qué la diferencia de las otras artes?

La danza existe en espacio y tiempo a la vez (la música se relaciona más con el tiempo y visuales con el espacio) Además su instrumento principal de trabajo es el cuerpo.

¿Cómo definirías la presencia?

El hecho de estar en un lugar en un tiempo específico.

¿Crees que el concepto de presencia esté cambiando con el uso de nuevas tecnologías?

SI NO ¿POR QUÉ?

Porque la presencia no se limita al cuerpo físico y tangible sino que se extiende a la interacción virtual a través de herramientas como las videollamadas y las transmiciones en vivo.

Edad: 22 País: Guatemala

La inclusión de otro medio (el video) ¿expandió o limitó la creación/experimentación del movimiento? ¿Por qué?

Expande la creación y experimentación porque brinda una oportunidad de interactuar con otros cuerpos de una forma distinta a la tradicional.

La secuencia filmada y/o proyectada ¿es danza?

SI NO ¿POR QUÉ?

Sí porque se ha concebido como tal, es movimiento que ocurre en el espacio y el tiempo.

¿Estas haciendo "danza"? SI NO ¿POR QUÉ?

Existe un hecho comunicativo a partir del movimiento humano y yo soy partícipe activamente de ello.

¿Consideras que bailarás en dueto, en trío o que mantendrás bailando un solo? ¿Por qué?

De momento, creo que bailé un dueto porque no era totalmente consciente de lo que sucedía con el tercer bailarín, en este caso, el PA.

¿Crees que sea posible sentir "presentes" a los otros bailarines?

SI NO ¿POR QUÉ?

Los tres bailarines son elementos activos en la puesta en escena pero se deben dotar de los recursos visuales para que la presencia del PA no sea solo perceptible para el público sino también para el PC y el PP.

¿Crees que el espectador perciba tu movimiento como "Danza"?

SI NO ¿POR QUÉ?

Porque ya sea que este sobre el escenario o detrás de una cámara el movimiento existe y estoy bailando en la puesta en escena.

Edad: 21 País: Costa Rica

¿Cómo definirías la danza?

Es el movimiento del cuerpo que nos permite estar presentes sea sola o ~~con personas~~ qu en conjunto.

¿Qué la diferencia de las otras artes?

Pues de cierta manera la danza necesita que todo ocurra nuevamente, necesita de la presencia y de cierta manera de la comunidad, de un conjunto.

¿Cómo definirías la presencia?

El aquí/ahora, la capacidad de trabajar con un tiempo y espacio que nos referencie al ahora.

¿Crees que el concepto de presencia esté cambiando con el uso de nuevas tecnologías?

SI X NO ¿POR QUÉ?

Las nuevas tecnologías nos permiten estar presentes de diferente manera no solo de un cuerpo físico en el mismo tiempo y espacio.

Edad: 21 País: Costa Rica.

La inclusión de otro medio (el video) ¿expandió o limitó la creación/experimentación del movimiento? ¿Por qué?

Expandió la creación porque es un elemento al que no estamos familiarizados produce duda y ganas de experimentar.

La secuencia filmada y/o proyectada ¿es danza?

SI X NO ¿POR QUÉ?

Ocurre en tiempo real, además debemos definir lo que es danza porque para todos es diferente por tanto lo que vayamos a escoger sería distinto.

¿Estas haciendo "danza"? SI X NO ¿POR QUÉ?

Me estoy movimiendo y presente en el aquí ahora, sobre todo porque es algo nuevo entonces hay que estar atento.

¿Consideras que bailarás en dueto, en trío o que mantendrás bailando un solo? ¿Por qué?

Dueto porque hay dos personas que realizan el trabajo "en vivo", la PA no se le debe quitar importancia en su trabajo pero se vuelve un producto audiovisual.

¿Crees que sea posible sentir "presentes" a los otros bailarines?

SI X NO ¿POR QUÉ?

~~Esta~~ En el caso del PC se siente más presente ~~esta~~ porque se está más concente de lo que hace por ser visual en el caso del PA se siente un espacio distinto sin embargo es dificil "interactuar" como uno quisiera.

¿Crees que el espectador perciba tu movimiento como "Danza"?

SI X NO ¿POR QUÉ?

Pues depende de quien sea el espectador. Yo como espectadora ~~como~~ pienso que este trabajo es Danza, ~~aunque~~ aunque podemos ¿saber que es interdisciplinario.

Edad: 22 País: Costa Rica

¿Cómo definirías la danza?

Una disiplina artistica-corporal, la cual involucra cuerpo-mente-ser ~~en un conjunto o~~.

¿Qué la diferencia de las otras artes?

La presencia y el uso del cuerpo tanto para la creación, interpretación y su vivencia

¿Cómo definirías la presencia?

El estar en un momento o contexto, viviendo, respirando, transitando a través del cuerpo y mente propias por ese "lugar" (emoción, otro cuerpo, etc)

¿Crees que el concepto de presencia esté cambiando con el uso de nuevas tecnologías?

SI NO ¿POR QUÉ?

Nos permite alejarnos y/o acercarnos a otras realidades, a otros momentos con su uso, pero su necesidad/obligación también nos limita el ser y/o explorarnos en nuestra propia vida

Edad: 22 País: Costa Rica

La inclusión de otro medio (el video) ¿expandió o limitó la creación/experimentación del movimiento? ¿Por qué?

Si, ya que abre el panorama de donde puede unx llevar la investigación del movimiento y como abordar la puesta en escena

La secuencia filmada y/o proyectada ¿es danza?

SI NO ¿POR QUÉ?

Involucra una exploración, una sensación e investigación no solo del movimiento sino escena y del otrx.

¿Estas haciendo "danza"? SI NO ¿POR QUÉ?

Movimiento
Sensación
cualidad de ser
Existir del espacio

} Responde a ciertos estimulos que se buscan/busco" dentro de la danza

¿Consideras que bailarás en dueto, en trío o que mantendrás bailando un solo? ¿Por qué?

Trio; la presencia de 3 seres moviendose y creando una (as) piazas que van variando tiempo/espacio

¿Crees que sea posible sentir "presentes" a los otros bailarines?

SI NO ¿POR QUÉ?

Su esfuerzo, su movimiento habla de ello.

¿Crees que el espectador perciba tu movimiento como "Danza"?

SI NO ¿POR QUÉ? Quizas

Depende de la realidad del espectador y las sensaciones/acceso a la amplitud que se genera a través de estas tecnologías

Edad: 46 País: PANAMÁ

¿Cómo definirías la danza?

LA DANZA ES EL ARTE QUE SE EXPRESA A TRAVÉS DEL MOVIMIENTO CORPORAL.

¿Qué la diferencia de las otras artes?

SU ÍNTIMA RELACIÓN CON LA PERSONA, SU CUERPO, SU MENTE Y SUS EMOCIONES. EN LA DANZA EL INSTRUMENTO ES EL CUERPO.

¿Cómo definirías la presencia?

ENERGÍA INFINITA EN EL AHORA.

¿Crees que el concepto de presencia esté cambiando con el uso de nuevas tecnologías?
SI NO ¿POR QUÉ?

LAS PERSONAS SE HAN HECHO MÁS CONSCIENTES DE LA PRESENCIA Y DE SU PROYECCIÓN, AHORA MÁS COMO INTERACCIÓN SOCIAL. SE TIENDE A INVENTAR O CREAR Y MANIPULAR MUCHO MÁS ESA PRESENCIA EN EL IMAGINARIO COLECTIVO.

Edad: 46 País: PANAMÁ

La inclusión de otro medio (el video) ¿expandió o limitó la creación/experimentación del movimiento? ¿Por qué?

EXPANDIÓ.

PORQUE EL VIDEO PERMITE OTRAS POSIBILIDADES DE INTERACCIÓN ENTRE LOS BAILARINES

La secuencia filmada y/o proyectada ¿es danza?
SI NO ¿POR QUÉ?

PORQUE CONTIENE MOVIMIENTO, Y LO UTILIZA COMO EXPRESIÓN.

¿Estas haciendo "danza"? SI NO ¿POR QUÉ?

PORQUE EL PROCESO ES MUY PARECIDO, SÓLO CAMBIAN LAS HERRAMIENTAS.

¿Consideras que bailarás en dueto, en trío o que mantendrás bailando un solo? ¿Por qué?

UN TRÍO PORQUE AL FINAL SE TOMAN EN CUENTA A LOS 3 BAILARINES TANTO PARA EL MONTAJE COMO PARA LA PRESENTACIÓN.

¿Crees que sea posible sentir "presentes" a los otros bailarines?
SI NO ¿POR QUÉ?

SÍ A NIVEL MENTAL

¿Crees que el espectador perciba tu movimiento como "Danza"?
SI NO ¿POR QUÉ?

PORQUE EL ESPECTADOR YA ESTÁ RELACIONADO CON CONECTAR UNA PROYECCIÓN CON LA REALIDAD PRESENTE. AL VER BAILARINES MOVIÉNDOSE LO INTERPRETARÁ COMO DANZA.

Edad: 25 País: VENEZUELA

¿Cómo definirías la danza?

ES PARA MI, EL ENCUENTRO CON EL MOVIMIENTO DEL SER; CON TODO LO QUE PUEDE SER CAMBIANTE EN EL ESPACIO FISICO Y PSICOLOGICO, SIENDO OBSERVADOR DE TODAS LAS POSIBILIDADES.

¿Qué la diferencia de las otras artes?

QUE EN LA DANZA REALMENTE SE REQUIERE DEL RECONOCIMIENTO DE SI MISMO.

¿Cómo definirías la presencia?

LA CUALIDAD DE HABITAR EL PRESENTE, Y VIAJAR EN EL.

¿Crees que el concepto de presencia esté cambiando con el uso de nuevas tecnologías?
SI ✓ NO ¿POR QUÉ?

SI, PORQUE AUNQUE EN PRINCIPIO LA TECNOLOGÍA SIGUE NECESITANDO UN CUERPO Y ESO ES ALGO DIFICIL DE CAMBIAR, EL ALCANCE DEL MOVIMIENTO Y SU PROYECCIÓN ES DIFERENTE. EN ALGUNOS CASOS SE ANULA EL MOVIMIENTO Y EN OTROS SE EXAGERA, EN CUANTO AL "MOVIMIENTO SOCIAL" A PARTIR DEL USO DE LA TECNOLOGÍA.

Edad: 25 País: Venezuela

La inclusión de otro medio (el video) ¿expandió o limitó la creación/experimentación del movimiento? ¿Por qué?

LA EXPANDIÓ, PORQUE OFRECE POSIBILIDADES DE JUEGO CON EL ESPACIO, EL TIEMPO, LA CREATIVIDAD, etc...

La secuencia filmada y/o proyectada ¿es danza?
SÍ NO ¿POR QUÉ?

PORQUE ES MOVIMIENTO Y ELLA SABIA LO QUE ESTABA PROPONIENDO, O AL MENOS EXISTIA UN ESTUDIO DE LO QUE SE PUEDE GENERAR.

¿Estas haciendo "danza"? SÍ NO ¿POR QUÉ?

ESTOY ESTUDIANDO EL MOVIMIENTO, Y USANDO MI CREATIVIDAD.

¿Consideras que bailarás en dueto, en trío o que mantendrás bailando un solo? ¿Por qué?

ESTA PROPUESTA OFRECE TODAS LAS FORMAS, PUEDO SENTIR QUE BAILO UN SOLO, UN DUO Y UN TRIO.

¿Crees que sea posible sentir "presentes" a los otros bailarines?
SÍ NO ¿POR QUÉ?

DEPENDE DE MI IMAGINARIO Y SENTIDOS EN EL ESPACIO, JUGANDO CON LA APP.

¿Crees que el espectador perciba tu movimiento como "Danza"?
SÍ NO ¿POR QUÉ?

PORQUE ES POSIBLE GENERAR DISCURSOS TAN ESTIMULANTES COMO EN UN TEATRO, Y JUEGA CON LO INTIMO DE LA CAMARA.

Edad: 27 años País: Venezuela

¿Cómo definirías la danza?

La necesidad corporal del ~~y~~por el movimiento que puede dar resultados estéticos y productos artísticos. Movimiento y lenguaje.

¿Qué la diferencia de las otras artes?

Existe y se sustenta, sobretodo, en las posibilidades y necesidades corporales. Su principal y fundamental medio para transmitir es el cuerpo. A pesar que todo lo que hacemos tiene una relación intrínseca con el cuerpo, la danza usa esa relación como principal motivo para suceder, para accionar.

¿Cómo definirías la presencia?

La posibilidad y compromiso con el estar presente en cualquier espacio. Es decir, Mente-Cuerpo trabajan para estar en la circunstancia que se les presente sin divagaciones, distracciones o huidas. Se acepta y se vive el presente tal y como es.

¿Crees que el concepto de presencia esté cambiando con el uso de nuevas tecnologías?

(SI) NO ¿POR QUÉ?

Por una parte, haciendo uso de la tecnologías, las redes han desarrollado ~~una~~ sensaciones de la presencia del otro que no son reales. Por otro lado, la tecnología también ha dado a entender un poco que hasta esas "sensaciones de presencia" son cuestionables inclusive cuando son "encuentros reales". Encuentros físicos reales"

Edad: 27 años País: Venezuela

La inclusión de otro medio (el video) ¿expandió o limitó la creación/experimentación del movimiento? ¿Por qué?

Puede expandir la experiencia siempre y cuando exista una idea en los intérpretes de los otros, de aquellos que le acompañan.

La secuencia filmada y/o proyectada ¿es danza?

(SI) NO ¿POR QUÉ?

Hay una presencia física que se mueve. Existe movimiento en esa persona y ésta busca a su vez una cierta conexión con el otro que es PP.

¿Estas haciendo "danza"? (SI) NO ¿POR QUÉ?

Por la constante busqueda de movimiento y de ser posible movimiento en conjunto

¿Consideras que bailarás en dueto, en trío o que mantendrás bailando un solo? ¿Por qué?

Existe un dueto y un trío y un solo. Porque hay diferentes momentos donde el cuerpo también acuerda la posibilidad de conectarse con el PA, o el PC pero también puede, en ciertos momentos, ensimismarse.

¿Crees que sea posible sentir "presentes" a los otros bailarines?

(SI) NO ¿POR QUÉ?

Por la intención de ellos de estar presentes, aún cuando es hacia una cámara. Se percibe que el bailarín se sabe observado. Sin embargo, quizás el menos presente puede ser el PP por el hecho de ~~e~~ como la atención del espectador puede ir más hacia su dispositivo o ~~a~~ la proyección.

¿Crees que el espectador perciba tu movimiento como "Danza"?

(SI) NO ¿POR QUÉ?

Por la unión del lenguaje corporal, movimiento y la busqueda de la sensación de conexión con el otro.

Edad: 24 País: ARGENTINA

¿Cómo definirías la danza? LA POSIBILIDAD DE COMUNICACIÓN A TRAVÉS DEL CUERPO, MEDIO DE EXPRESIÓN.

¿Qué la diferencia de las otras artes? LA HERRAMIENTA PRINCIPAL, EL CUERPO, UTILIZADO EN SU TOTALIDAD, LA POSIBILIDAD DE EXPRESAR Y COMUNICAR A TRAVÉS DE NUESTRA CORPORALIDAD.

¿Cómo definirías la presencia? ESTAR EN SU TOTALIDAD, Y A SEA CORPORAL Y MENTALMENTE. LA PRESENCIA ES PODER CONECTAR TANTO NUESTRO MUNDO INTERNO COMO EXTERNO Y HACERLO UNO.

¿Crees que el concepto de presencia esté cambiando con el uso de nuevas tecnologías?
(SI) NO ¿POR QUÉ?

LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS MODIFICAN LA PRESENCIA, ESO GENERA UN CAMBIO EN LA PERSONA PORQUE ESTÁ SIENDO AFECTADO POR UN FACTOR EXTERNO.

Edad: 24 País: ARGENTINA

La inclusión de otro medio (el video) ¿expandió o limitó la creación/experimentación del movimiento?
¿Por qué? ES UNA PROPUESTA QUE PODRÍA EXPANDIR LA CREACIÓN, YA QUE NO HAY LÍMITES PARA LA EXPERIMENTACIÓN Y MENOS SI INCLUIMOS UNA HERRAMIENTA MULTIMEDIAL, PERO EN ESTA EXPERIENCIA, DESPUÉS DE HABER VISTO LOS DÚOS Y TRÍOS QUE PASARON PODRÍA DECIR QUE LIMITÓ UN POCO LA EXPERIMENTACIÓN POR LA POCA EXPERIENCIA/ENTRENAMIENTO QUE TENEMOS CON EL USO DE LA TECNOLOGÍA

La secuencia filmada y/o proyectada ¿es danza?
(SI) NO ¿POR QUÉ?

NO IMPORTA QUE NO ESTÉ PASANDO EN EL MOMENTO, LA TECNOLOGÍA Y OTROS FACTORES EXTERNOS, CONSTANTEMENTE MODIFICAN A LA DANZA EN SÍ, PERO NO POR ESO NO SIGNIFICA QUE NO SEA DANZA.

¿Estas haciendo "danza"? (SI) NO ¿POR QUÉ?

LA DANZA ES MOVIMIENTO, QUE UN ESTÍMULO EXTERNO LA MODIFIQUE NO SIGNIFICA QUE ESO YA NO SEA DANZA.

¿Consideras que bailarás en dueto, en trío o que mantendrás bailando un solo? ¿Por qué?

PUEDO BAILAR EN DUETO Y TRÍO SIEMPRE Y CUANDO EL P.P. SE CONCIENTE DEL P.A. Y P.C. SON TRES, PERO PUEDEN SER UNO SI REALMENTE SE GENERA UNA CONEXIÓN

¿Crees que sea posible sentir "presentes" a los otros bailarines?
(SI) NO ¿POR QUÉ?

ES UN TRABAJO DE CONCIENCIA Y CONCENTRACIÓN QUE EL P.P. TIENE QUE HACER, ES UNA PRÁCTICA CONSTANTE Y UN MUNDO LÚDICO, INSTANTÁNEO Y COMPOSITIVO QUE TIENE QUE TENER.

¿Crees que el espectador perciba tu movimiento como "Danza"?
(SI) → (NO) ¿POR QUÉ?

CADA ESPECTADOR TIENE UNA PERSPECTIVA DISTINTA A LO QUE UNO CONSIDERA DANZA. YO, COMO BAILARINA Y ESPECTADORA, LO CONSIDERO DANZA SIENDO AFECTADA POR ESTÍMULOS EXTERNOS QUE COMPLEMENTAN AL MOVIMIENTO.

Edad: 27 País: ARGENTINA

¿Cómo definirías la danza?

Práctica ~~[illegible]~~ artística que desarrolla los movimientos del cuerpo en determinado tiempo y espacio.

¿Qué la diferencia de las otras artes?

~~que requiere de~~

Requiere de la pura atención del cuerpo en el espacio. y su relación con ello.

¿Cómo definirías la presencia?

Es un estado del cuerpo consciente, en el aquí y ahora.

¿Crees que el concepto de presencia esté cambiando con el uso de nuevas tecnologías?

(SI) NO ¿POR QUÉ?

creo que puede ampliarse y adaptarse ~~al~~ al uso de nuevas tecnologías.

Edad: 27 País: ARGENTINA

La inclusión de otro medio (el video) ¿expandió o limitó la creación/experimentación del movimiento? ¿Por qué? Expandió. Porque agregó otros elementos de relación del bailarín de su cuerpo en el espacio.

La secuencia filmada y/o proyectada ¿es danza?

SI NO ¿POR QUÉ?

Porque son cuerpos moviendose en ~~el~~ un espacio. y tiempo determinado.

¿Estas haciendo "danza"? SI NO ¿POR QUÉ?

Porque estoy moviendo mi cuerpo en el espacio. con la intención de hacer danza.

¿Consideras que bailarás en ducto, en trío o que mantendrás bailando un solo? ¿Por qué?

Lo interesante sería desarrollar la posibilidad y la realidad concreta de estar haciendo un trío. Entrenar en ese registro de bailar con PA y PC.

¿Crees que sea posible sentir "presentes" a los otros bailarines?

SI NO ¿POR QUÉ?

Deberíamos entrenar esa posibilidad. Ampliar el registro Ampliar la idea de presencia. en todas las dimensiones.

¿Crees que el espectador perciba tu movimiento como "Danza"?

SI NO ¿POR QUÉ?

Si yo tengo la intención y la proyección hacia eso.

bailarín

6. Audios Afección

[01+01=04]

6.1 Audios / 3 circulo de reflexión

Raúl Cierre Ago 2

Desde la creación del personaje y la profundización del por qué es así.

Raúl: ¿Quién percibió que se volvió oscuro todo? ¿Por qué?

Brayan: en realidad estoy hablando de mi, el otro es una proyección de algo que no tengo donde sacar. El otro es la otra parte de yo que necesito.

Susana (7:30): "acabo de recuperar la vista". Fluyó, estaba dentro de mi.

Raúl: Carl Jung, arquetipos... lo roles que adoptamos...

Mucha identificación, afinidad, mucho juego psicológico... poca atención en la presencia.

Tendencia a lo literal a pesar de la consigna de ir hacia allá.

Raul (13:13): ¿alguién se sintió expuesto frente al espejo?

Brayan: (14:44) Nunca había tenido como... fue bien loco, o sea, estaba viendo al espejo pero no estaba viendo al espejo como tradicionalmente me veo, superficialmente, sino podía percibirlos a todos pero fuer entrar a otro lugar. Fue entrar a otro lugar de mí. Y justo cuando hice [así], fue como...no se, como una película ... si toque a la otra persona y me toqué a mi adentro. Trabajando en primate con otra persona fue estar presente en este lugar y actuar de acuerdo a lo que pasaba en mi en este momento fue como estar más adentro toda vía. Estar presente un toque más adentro de mí. Mucho más. Y luego, cuando volví a estar allá dije "necesito frecuentar este estado más" porque sentí eso, sentí el aire, las voces... fue como abrirme sensorialmente un chingo.

¿ALGÚN TIPO DE EXPERIENCIA DE LA PROFUNDIDAD?

Edgar (16:22): para mi, analizándolo ahorita, fue un momento de egoísmo muy grande, porque todos se fueron, aún cuando yo estaba viendo al espejo, nadie estaba atrás. Desde que dí el primer paso nadie estaba atrás. Me vi a mi y solo a mi en un espacio muy grande, hablando conmigo y diciéndome lo que nisiquiera yo pensaba decirme porque no tenía planeado decir nada. Cuando salió la palabra que salió, cuando la empecé a analizar que regresé atrás fue "¿que coño acabo de decir?" y cuando regrese atrás no sabía si quedarme con Rodrigo o regresar a mi personalidad o... estaba yo temblando por dentro y yo "¿qué carajo acaba de pasar en este preciso instante?" y los movimientos fueron, auqneu ya tenía la coreografía o la secuencia de movimiento fueron muy involuntarios porque nisiquera yo sabía que iba a slair en ese momento enque estaba enun espacio tan grande y tan vacío y ese fue para mi un momento de egoísmo muy grande.

Brayan (17:30): ¿Cuántas veces en realidad he estado yo presente cuando estoy presente en la escena? ... y la otra es... indiscutiblemente que nuestros cuerpos estén aquí, que sean palpables... verlos... sabemos que están aquí...

Raúl: asumimos

Brayan: aunque su construcción del personaje sea ficción o no, por ver materia aquí de eso, asumimos que si existen... el videodanza nos da sensaciones, el holograma... ¿qué sensaciones de cuerpo me va a dar?

Susan (20:23): (en plática con un amigo malabarista) él me decía que quizá era la consciencia del ser humano de identificar otra vida u otra posibilidad de movimiento la quehacía quecreyeramos que existiera otra presencia, aunque fuera no visual...

Ana : o aunque fuera SOLO visual.

Raúl (22:10): El estado de presencia ¿Cuándo estamos presentes de verdad? Y ¿cuándo me abandono del lugar donde estoy?... ¿de qué manera al estar presente se percibe diferente el espacio en el que estoy? Y presente no solamente desde esta noción de una realidad establecida dentro de una estructura social que nos ha establecido o nos ha determinado... Cuando tomamos un personaje, un arquetipo, una sombra (lo que sea), nos asumimos en un estado de presencia diferente. Jugamos roles... ¿Cuándo soy consciente de esa selección de roles? Y cuando soy consciente de esa selección de un rol y tengo un espacio para habitarlo, no un espacio vacío, sino un espacio disponible para habitarlo, es ahí donde le pasa esta sensación de enfrentarse uno mismo o de abrazarse uno mismo...

¿QUÉ RELACIÓN EXISTE ENTRE TODO ESTO Y LA PRESENCIA DE MARTÍN PADRON?

6.2 Audios / 1 circulo de reflexión

Raul 1 Ago 2

Pri: todos tenemos una manera de memorizar las cosas de maneras diferentes, algunos son auditivos, otros son por la imagen, otros por otras cosas. Hay gente que necesita escribir y escribir para aprenderse algo o hace una canción o algo creativo para aprenderse algo. A mi me resultó un poco más fácil identificarlos con las caras, creo que mi memoria es visual, pero cuando ya se me desacomodaron me costó un poco. Si, un toque. Ya cuando no los estaba viendo tenía que cerrar los ojos e imaginarme quien iba faltando y así. Pero, voy a ser honesta, nosotros teníamos el reflejo de ellos en el vidrio, entonces podíamos ir viendo quien faltaba...

Ioar (1:15): yo fui más tamprosa todavía, porque antes de empezar yo me volteé y memoricé a todos.

Isack(2:25): ... en mi mente, como que los dibujaba en un círculo.

Bren (2:40):A mi se me hizo muy difícil cuando ya no los podía ver. Primero, porque sentía que tenía mucha atención a los que estaban a mi lado, me dí cuentra de eso, pero después me quería acordar de su nombre y ya tampoco porque no lo veía entonces como que fue má difícil. Y de los otros que no estaban conmigo, como que no puse mucha atención.

Krit (3:12): Antes de darme cuenta del reflejo, estaba pensando si me acordaba de la voz de la persona para que, si alguien esta hablando allá, acordarme del nombre, pero no lo logré. O sea nome acordaba del tono de voz diciendo su nombre. Entonces fallé.

Raúl: ¿a quién se le olvidó su nombre?

Edgar (4:37): A mí se me facilitó porque lo iba haciendo como por descarté, mientras iban diciendo los nombres... Y conforme se fueron descarcando, y como el único nombre del que me acordaba era Malinalli... entoncs dije si me lo quitan ya valí! Pero no lo dijieron. Y a partir de ahí empecé a descartar a los además, si estaban acá o allá.

Raúl (5:10): ¿Alguien relaciona esto que jugamos ahorita con algo que tenga que ver con la danza?

Aurora: (6:10): La atención... la concentración. Estamos en un círculo, escuchando nombres que obviamente no son los reales y es como estar bien presente, estar ahí escuchando, estar viendo las caras, para relacionar un nombre con una cara, ponernos de espaldas, mencionar cada uno creo que también es cuestion de la memoria y pues para bailar se necesita atención, se necesita memoria.

Pam (6:38): y también el saber donde están, porque después usted nos ponía a caminar y decía "paren" y yo decía "¿a quién tengo a la par? ¿cómo se llamó?" como estar atenta por si usted decía "digame el nombre de estos"... creo que eso es muy importante porque igual en la danza, uno tiene que saber bien en donde estan los demás para... no chocar con ellos, saber donde están, saber dónde se mueven y en esta parte es muy importante eso pero vamos otra vez igual, quién está en mi grupo y quien se que está ahí

Isack (7:25): yo creo que también es una cuestión de estímulos y de sinergias. A mi me pasa que el nombre es como más allá de eso... sobre todo del nombre con el que se identifican porque es una cuestión como de la vibra y la energía de esa persona y entonces voy y puedo entenderlo y puedo generar estímulos desde ahí. Por ejemplo me acordaba mucho de Juana también, porque comenzó a cantar una canción de bomba estere y yo dije si va y todo y no se como ...

Raúl: hiciste relaciones

Isack: si, mi cerebro trabaja así con todo, o sea con cualquier tontera... creo que es muy relacionado a la danza como la musicalidad. Uno cree que muchas veces solo es hablar y hablar no es música pero es resonancia es sonido, entonces, repercute también de que (golpe) y ya, algo puede suceder. Muchas veces en la danza nos enseñan de que el bailarín no debe de hablar y más bien, muchas veces podemos utilizar ese estímulo para generar cosas. Y pues ya el hecho de cantar... una vez mi profesora decía, es que el

bailarín no esta acostumbrado a hablar, y entonces cuando usted ve a un bailarín en cualquier otro lado como que todo lo ve desde ese otro lado, entonces creo que el vocalizar o cantar y jugar con eso se me hizo muy muy interesante...

Ana (9:20): fue una obra como de Jerome Bell no? O sea yo no estaba ahí solo lo estaba viendo y me sentí viendo como una obra super contemporánea.

Raúl (9:50): la idea es poner más a atención a la atención ¿de que manera estoy estoy más presente? Y de los estímulos que constantemente recibimos a diario ¿cuántos somos conscientes que estamos recibiendo y cuántos no? ¿cuándo soy consciente de que si estoy haciendo algono mecanicamente sino presente?

Para mí está relacionado con la danza porque el movimiento traspasa... o sea las ondas sonoras son movimiento y para mi también es danza...

6.3 Audios / Cena 1

Raul Cena 1

Raúl: Qué es lo que intenté hacer hoy? era seguir trabajando en la atención, creo que la atención de las personas, de los participantes de la residencia. Creo que a través de la atención se puede conseguir una mayor escucha y trabajar la percepción de los de más, creo yo. Siento que hay mucha... que es muy fácil dispersarse. Hay mucha dispersión y como que la dispersión hace que nos desubiquemos... como que por un lado no quiero forzar a decir yo lo que tienen que hacer, sino que me gustaría que dentro de los juegos y de las dinámicas que voy planteando ellos fuesen desarrollando o como que ya dijeran: ah! Mirá! Va por esta línea! Pero siento que también sale mucho a la luz esta línea que tenemos de la figura que enseña, de poder, que dirige, y estan todos siguiendo lo que esta figura de poder dice. Y hasta cierto.yo entro en el rol con ellos... Hoy me mucho en esa posición. Mi idea hoy era trabajar las secuencias a partir de los nombres pero sin entrar tanto en el dramatismo y enla exposición pero dadas las circunstancias que vi que iban evoluciando el trabajo en donde las personas estaban evolucionando. Jonathan me ha sorprendido mucho, esta desde otra manera. Brayan que ya tiene más experiencia en el proyecto. Y hay ciertas personas que van como siguiendo el hilo pero hay otras que si las siento... “así” . Es como cuando estando dentro de eso... es como cuando pedí que comenzaran a trabajar lo de los demás códigos. La respuesta no fue la que yo esperaba, la verdad. Pensé que tal vez era mi error por dejarlo tan abierto y fue cuando decidí que hicieran más una cuestión de interpretación, desde ellos mismos, de su selección de personaje. Que al final pues es un proceso más creativo... de investigación para una creación como... desde otro formato tal vez.

Yo creo que, no se si es problemática, pero con lo que me estoy encontrando es con eso, de que... Ay! no sé faltan ganas de pensar, no se si es adecuado decirlo o si seré muy grosero, pero mi sensación es como

esa. Como que si se habla mucho y trato de decirles como ¿qué sucedió?

Ana: pero se profundiza poco

Raul: Se profundiza poco respecto a lo qué está pasando y como que a ellos se les va cuál es objetivo de todo lo que estamos realizando, aunque ya se habló en algún momento y entonces como que no hay una asociación directa con su danza, que es otra cosa que a mí me preocupa. Solamente está haciendo como porque yo estoy ahí y "bueno, hagamos". Pero les digo ¿y qué relación tiene con la danza? y todo se queda muy superficial... pero qué sucesión más profunda hay?

Kritzia: creo que lo que esta pasando, desde adentro, lo digo como alumna...

Ana: ahí ya lo jodimos!!!jajajajaja

John: ese es el problema, alumna.

Kritzia: bueno, como participante, como investigadora... investicreadora... Creo que lo que está pasando es que venimos de clase que no tienen nada que ver. Venimos con un paquetito de clase antes, como las que encuentras en cualquier encuentro, y todos nos perdemos en eso de "¡ah, es una clase normal!" y venimos de una clase normal de Raúl y luego saltamos, aunque esta ese espacio de 5 min, no logramos entrar en "ya estamos en la residencia del 01", como que se pierde. No por el trabajo, solo porque vienes del patron de clases, clases y ya.

Raúl: yo voy a debatir. Yo creo que es la posición que uno toma respecto a lo que está sucediendo. O sea, yo siento que es una cuestión muy cultural que se evidencia en el hoyo muy cultural en el que, la cuestión de la jerarquía y el hecho de que nosotros, se porque motivo tendemos a ver que él que esta ahí está facilitando, el que comparte, lo vemos como una figura de autoridad. Y ahí es donde yo siento que hay como un problema.

Kritzia: pero eso es algo que tendría que quedar claro, porque estamos acostumbrados a tener la figura del maestro, que es el que manda. Tendría que quedar claro que no se trata de que alguien los esté guiando.

Raul: yo no lo veo como algo malo, me parece... es algo que está ahí metido...

Kritzia: es que siempre estoy adivinando como "¿qué quiere hacer?" y no sabía a donde ibas con el ejercicio del personaje. En algún momento llegue a pensar que era porque pensabas que la presencia tenía que ver con el saber qué eres y cómo estaaaa....

Raúl: yo desde mi trabajo, como creador, como Raúl Martínez, esta todo este rollo de generarse algo una historia, si queremos llamarlo de alguna forma, que me ayude a sostener lo que está sucediendo afuera, digamos. En lo personal es una herramienta que me gusta. Brayan lo dijo hoy, es el hecho de cuando uno empieza a percibir las cosas desde otro lugares. A mi me pasa que cuando yo estoy en escena entro en otra dimensión donde lo sensitivo se transforma, como si fuera un pavo real y rayos de luz... o sea incluso

el hecho de como coloco la mano en el suelo para mi determina otra cosa, que no es lo mismo que solo ponerla. Y para mí eso es com el rol del intérprete. Para mí no es solo el hecho de aprenderse el 5678. Estar realmente desde adentro. Y para ese adentro uno tiene que tomar un algo. En este caso yo dije un personaje, no necesariamente tiene que ser un personaje pero si construir un algo.

John (10'15”): tal vez porque yo estoy más involucrado con el 01, pero yo si lo llevaba al estar consciente de dejarte modificar la percepción, con esto del personaje y de enfrentarte al espejo modificar y abrirte a tener una percepción distinta de lo que puedes tener a tu alrededor, de cómo puede influir en ti o como puedes que te afecte y te envuelva el PA, el que tenemos más lejano, el que está costando más trabajo que entre.

Brayan: yo también me he remitido mucho a pensar en el PA en estos juegos, sobre todo cuando no podemos vernos.

Raúl: uno de los objetivos de los juegos de trabajar de espaldas o ciegos es como de qué forma entrenamos la percepción de que algo que esta sucediendo y por eso he estado insistiendo mucho en la colectividad, en pensar que el otro aunque no esta. Si como como Raúl Martínez me pusiera a entrenar para el 01 creo que sería pensando mucho en el otro, aunque no esté. Aunque no esté visualmente, pero se que está.

Brayan (11:50): ya haciendo mi investigación o mis búsquedas, me remito yo a esos momentos enque no nos estamos viendo a pensar en el PA, o a ponerme yo en el papel del PP, sabiendo que hay más personas ahí pero... como obviamente veo los cuerpos, se que están ahí, entonces es más fácil la capacidad de percibirlos. Pero pensar en el PA... se nos ha ido por la borda... Entonces en esta parte de no vernos yo digo “estoy entrenando eso”.

Kritzia (13:00): quien está en PP es muy complicado, como no sientes a quien esta en PA ni al que esta en PR ni al que esta en PVD, es muy complicado sentir a todos al mismo tiempo.

Ana: lo curioso es que nunca se estipuló que tuvieras que sentir a todos al mismo tiempo

Kritzia: no al mismo tiempo pero si tienes que tener la idea de que presencias son y como puedes interactuar con ellas.

Brayan: Porque al final, yo como espectador, aunque el PP esté ahí solo si me esta generando... hay 4 cosas, hay 4 estímulos, o 5 o 6... hay 5 cosas que me están generando, repudio si quieres pero me lo están generando. Entonces a mi si se me ha hecho como necesario, siendo PP, estar cada vez más consciente de los demás. Aunque no me gustaría que se automatizara todo, que fue lo que empezó a pasar en Guatemala. Entonces (14:19) cuando empezó a pasar este recurso del sonido, de la comunicación a través del sonido, empecé a anclar cosas y decir, ah claro! Este podría ser el rollo que a mi me permita como PP interactuar con los demás, con las otras presencias, sin que se automatice o sistematice...

Raúl (15:20): a mi lo que me ha pasado es en creaciones de presencia palpables todas... digamos, hice un montaje de siete personas, el último que hice. Y resulta que aunque haya presencia palpable y sean presencias palpables, la atención no está. Y yo desde afuera así como: "acuérdense que está el otro! Rencuenden que está la otra acción pasando allá! Recuerden que el espacio está recargado..." Desde mi perspectiva, yo siento que el hecho de que sea una presencia, una PA un PR o un Pvd, es la consciencia del PP la que determina y permite generar todo lo demás. El que determina es el PP, desde mi perspectiva. Porque si, digamos... vas a las clases y todos son PP! Y yo digo "abran los ojos man! Piensen en los que están a la par suya. Están a la par suya!" Y no te fijas... hay una cuestión de ser como caballos... Y desde ahí es donde a mí me entra como la crisis... todo depende más de la apertura, como seres que tengamos, como bailarines en este caso... a escuchar, porque muchas veces no escuchamos y a percibir lo que está sucediendo a mi alrededor y eso me va a permitir retroalimentar también.

Reacción fisiológica / adrenalina.... igual hay que educar a los sentidos

Kritzia (18:32): tu crees que tenga que ver con la presencia esa cosa que pasa fisiológicamente?

Raul: yo creo que tiene mucho que ver con el entrenamiento que uno, como intérprete, tenga y haya desarrollado... si tiene que ver mucho... si uno esta entrenado y capacitado para estar en situaciones de riesgo...

6.4 Audios / Individuales / Aurora 1

Aurora 1

... De entrada lo que se me ocurre como conslusión en general es que definitivamente la presencia no es solo estar en... puedes estar en un lugar y no estar presente, estar y tu cabeza estar en otro lado o puedes simplemente estar presente sin necesariamente estar participando... es super interesante porque, vos me preguntaste que si yo estaba bailando sola cuando fui la PP en Nicaragua y yo te dije que sí, yo sentía que esta bailando sola, que a pesar de tener proyecciones y tener a la PA yo definitivamente no sentía que había alguien bailando conmigo, porque para mí esa era la presencia, "estar", o sea que un ser estuviera tangible a mi lado, pero la verdad no se cómo me sentiría ahora si lo vuelvo a hacer pues, no se si mi percepción cambie pero definitivamente estoy mucho más abierta a la idea de que hay muchas mas maneras de estar presente ... porque no estas bailando solo... podría ser por ahí... que aunque no ves que estan otras personas de manera palpable si tenés la atención de dónde están y respetas ese espacio.

6.5 Audios / Individuales / Jonathan 1

Jonathan 1

Yo creo que raúl propone con sus ejercicios la interacción de 2 personas sin que una este cerca de otra y sin perder el flujo de acción y reacción que ya se había establecido entre los 2. También exploramos el hecho de despertar los sentidos y estar alerta sin la necesidad de utilizar la mirada sino más bien escuchar desde otros lugares y creo que esto es super importante porque a la hora que estamos en en escena las 3 personas, la presencia aumentada, la persona real por decirlo de alguna forma y la persona que está siendo proyectada es muy importante la escucha porque no estamos viéndonos en todo momento pero aún así tenemos que estar conectados entonces bueno a grandes rasgos esto es lo que yo considero que qué se relaciona con el trabajo que estamos haciendo en cero uno y lo que está proponiendo raúl.

6.6 Audios / Individuales / Jonathan 3

Jonathan 3

Para empezar creo yo que estoy aprendiendo a reconocer otras formas de estar presente o de percibir la presencia de tener conciencia de la presencia a partir de la escucha y habló de la escucha no en el sentido que se habla a nivel de danzas normalmente como de escuchar tu cuerpo, escucha el cuerpo de otros, sino de la escucha en un sentido más literal que es el uso del ruido para percibir los elementos sonoros del entorno. A veces nos vamos demasiado como por la vista y eso nos puede predisponer a tomar ciertas decisiones o ciertas actitudes y no somos conscientes de que hay toda una gama de sentidos que nos puede ser útil en escena. Y creo que esta semana raúl dio mucho énfasis en la escucha desde el oído. De percibir al otro a partir de sus voces, de esos estímulos que pueden generar también la consciencia de que hay alguien más en escena conmigo y que eso es muy útil en el 01 porque no estamos interactuando de manera ¿palpable? con los otros. Pero es ahí donde los estímulos sonoros puede servir mucho para que existan momentos de coordinación porque, si bien no estoy palpando al otro cuerpo, si que lo puedo escuchar y eso me da una herramienta para establecer cosas más organizado y que no sea solo un experimento y de a ver si coincidimos sino que de verdad haya momentos en los que pues todo se ve como algo ya planeado, algo ya coreografiado si se puede decir de esta manera y utilizando pues esos y cues sonoros, esas pequeñas ayuda sonoras con puede ser la música, como la voz, para qué pues tanto el pp como el pr y el pv puedan ir en sintonía. También creo que me he replanteado el hecho artístico. Como que ahora que estamos metiendo todas estas cosas tecnológicas dentro de la escena, se debería encasillar como danza? o por que se se etiqueta como danza? es más bien una experiencia como decía raúl ,como una experiencia escénica? ya no es tanto danza contemporánea o cómo está la cuestión? o sea

como que de repente surgen estas ondas de si estamos haciendo danza o no estamos haciendo danza y luego yo me pregunto y porque nos estamos haciendo la pregunta de si esto es danza o no. ¿por qué no solo reconocemos que estamos brindando una experiencia al espectador y que no hay necesidad de andar etiquetado todo? Porque a la larga pues vivimos por convenciones y esas convenciones generan categorías que los hacen sentirnos parte de algo pero quizás no siempre necesario eso, quizás no es necesario definir si es danza o no, quizás solo lo podemos manejar como que es una puesta en escena llena de movimiento y ya. No tengo una respuesta a esta cuestión pero si me replanteado esto. Como por qué necesitamos siempre tener categorías para todo, por qué necesitamos siempre estar etiquetado todo o generar convenciones que nos ayudan a entender mejor las cosas. Pues sí, estoy en ese proceso de cuestionar precisamente esto, como que de repente alguien va a venir a decir no no no eso no es danza y diga bueno quizas no es danza, y no importa en realidad que alguien diga que sí o que no...

Y bueno por último, la manera en la que estoy presente en escena, en la que estoy presente en una actividad, no se, puede ser nada que ver con danza, sino que la manera que yo me predispongo a hacer algo pues ha tocado mucho esta semana, la manera en que raúl lo dice: "traten de estar ya dispuestos antes de la clase", eso es, creo yo, sumamente importante como yo a nivel mental, a nivel cognitivo, a nivel el físico también, yo dispongo mi cuerpo para estar listo para realizar algo, dispongo mi mente para estar inmersa en lo que estoy haciendo. Creo que también cada día estar en... estar ya! en lo que tengo que estar, eso que habla Raúl, estar en el momento y estar conectados y creo yo que esa semana me ha dejado mucho de esto y también es útil para el 01 porque es precisamente esto, yo en este experimento con esta investigación estoy haciendo el rol del pp y yo tengo que estar conectado con todo lo que sucede, todos tenemos que estar conectados no puedo pretender estar yo en escenas Si a la larga voy a estar bailando yo solito, soy parte de un todo y esto viene al hecho de que, para para estar conectados, yo tengo que disponerme, tengo entrar en un proceso a nivel mental, a nivel físico, a nivel espiritual incluso, para estar de verdad inmerso en esto de verdad, involucrarme como tal y no solo ser un participante sino de verdad estar prsente, creo que a eso se resume todo, a de verdad estar presente, de verdad estar ahí en cuerpo, en mente y en espíritu.

6.7 Audios / Individuales / Pamela 2

Pamela 2

en cuanto a 01, creo que lose trabajo fue mucho a nivel personal y sensorial, bueno también grupal, sobre cómo me siento yo sintiendo al otro pero desde diferentes lugares ,como lo siento yo y cómo lo percibo con los otros sentidos y como yo también formo parte de un todo y como ese todo hace yo esté presente aunque no lo esté. También como que me hizo pensar mucho en la presencia pero hasta del mismo

cuerpo que está, replantear a mi si el cuerpo que está ahí en realidad está presente. ¿Cómo debe estar presente? Es que todavía no tengo como una idea clara de presencia. Bueno, la verdad, todavía estoy en la investigación de esa presencia. Pero entonces lo que esta semana me hizo, fue replantearme si el bailarín que está presente, en realidad sí se encuentra presente o simplemente esta su cuerpo físico. Entonces, sería como plantearnos eso: cuándo es la verdadera presencia o cuando se da esa verdadera presencia. Y cómo los sentidos hacen que esta presencia se vea aumentada o que sea presencia verdadera.

6.8 Audios / Individuales / Pamela 3

Pamela 3

Como usted sabe, al iniciar mi percepción del 01 era bastante diferente a lo que es ahora y durante estas 2 semanas he intentado trabajar mucho o me he cuestionado mucho lo que es la presencia y como hay diferentes formas de presencia y como la misma presencia del bailarín de manera física no necesariamente habla de una presencia que pueda ser transmitida... Después yo me pongo a preguntarme si en el caso del pa, yo fui pa, si lo que yo estaba haciendo la danza, si si es danza y si me encuentro presentes, sí , pero de una manera diferente, digamos... Es extraño. Creo que aún no podría responderselo, porque todavía no caigo como en cuenta... a ver es un tipo de presencia, no es una presencia física sino es un tipo de presencia mía ahí. Por ejemplo, cuando yo veo una fotografía, dando un ejemplo burdo, veo una fotografía y yo estoy presente en esa fotografía, pero a nivel de imagen, más visual. Entonces creo que algo así pasa conmigo en el pa. Cuando yo me veo ahí, sé que soy yo, pero es como si estuviera viéndome al yo, a mi yo pasado, entonces lo tomo como una presencia que existe como imagen pero es la presencia de mi pasado, no sé si me doy a entender, pero algo así lo analizo, por qué hoy mientras estabamos montando las imágenes me refería a mí misma como ella no como yo. Entonces creo que por ahí va más o menos el entendimiento que tengo de este tipo de presencia. Y bueno, cómo debería ser la danza ahora? pues es la gran pregunta, la danza sí debería empezar incorporar la tecnología, porque como dijimos ya las personas siempre anda con su celular en la mano y siempre lo utilizan, entonces pues tenemos que pensar en cómo incorporarlo, ya sea que por fotografías o videos o por realidad aumentada, bueno, empezar como a investigar cómo incorporarla los avances tecnológicos en la danza.

6.9 Audios / Individuales / Susana 3

Susana 3

Es. Lana bueno te comparto el lo que nos pediste que viniera a mi opinión acerca de. La necesitarán si es necesario realmente que él aparezca en escena y pues bajo bajo todo lo que hemos estado siendo

afectados en esta semana he visto 2 semanas en ese tiempo que estuve aca como te dije en principio el proyecto me parece me parece muy fascinante y consideran que el invierno la percepción es un estado de conciencia si no tienes tu conciencia activa no percibes. Puedes estar con una percepción visual únicamente puesto en la percepción sensitiva y la sensitiva que puede hacer en el visual visual de puede hacer algo sensitivo también haces la percepción es quizás sólo la consciencia de la existencia de algo entonces cuando tenemos desarrollada la percepción podemos percibir presencias ahora cómo percibimos y 6 presencias va a depender de él de qué tipo de percepción que éramos activa es una de las cosas que yo he he estado resolviendo dentro de mí que percepciones activo a través de las diferentes presencias en las cuales tengo conciencia también que existe no sé algo en mí sabe que hay una presencia entonces lo percibo a través de ciertas reacciones neuronales somáticas cinegéticas o visual y no de los sentidos y a la necesidad de que alguien esté en escena creo diciendo yo que corresponden al que me es una experiencia inigualable indescriptible el poder estar frente algo digamos palpables quizá algo más psicológico no es elección me ve reflejado algo similar a ti es el fin del ser humano lo que ves es el reflejo de sí mismo en lo que está viendo ahí pero puedo ver en una pantalla no puede ver una película lo puede ver en el cortometraje no puede ver una novela se puede ver en muchas cosas sin embargo el hecho de tener frente a frente una experiencia pues por eso es muchas veces necesitamos estar frente a frente para hablar algo esa esa esa coincidencia experiencia poder generar es visual creo que siempre es necesario obviamente va a depender del montaje del enfoque que se le de de lo que quiere el coreógrafo. Pero realmente la la creo claro la experiencia de ver un ser muy similar a ti en el tiempo real que permite tu vista de la percepción. De la presencia que permite el sentido de la vista es lo que puede caracterizar algo común más artístico de strong espacios étnico como el que nos han enseñado pero al final la relatividad desde que siempre sale ganando y pues es también lo que se nos ha enseñado de que yo me presento porque yo soy artista yo expreso convierte lo que yo quiero decir la gente quizá no se busca e incluso una generación de de ideas de emociones porque para 2 emoción me puede generar las palabras también podemos leer libros y genera emociones pero creo que si entonces quizá esa esa fascinación de experimentar la presencia en palpable de alguien mientras combina el uso de la tecnología en sí combinando tiempo y espacio están siendo 1 solo tiempo esta expansión frente a una realidad que comparte con otras personas que perciben de manera distinta.

6.10 Audios / Raúl / / Cena / Cena 3

Cierre

Aurora: pensamos en el calor y estamos acostados porque es la inquietud de cuando queremos dormir y tenemos calor. Queremos grabarlo desde arriba para que se mire vertical y de la impresión de que

estamos de pie y no estamos acostados

Fred: el Pa es lo que hice solito... yo estoy de pie. En el Vd tenemos planificado varias tomas diferentes.

Aurora: solos, duos, grupos.

Fred: diferentes lugares, para que se vea repetitivo, rápido, grupo, de un lugar a otro, aparece y así todo raro.

Raúl: y no han pensado que el PR también tenga una toma desde arriba.

Susana: desde los malabares... a la hora de estar jugando objetos en una misma línea, pues da la oportunidad para crear un como pregunta respuesta o generar los espacios donde ellos pueden entrar. Imaginando eso en una presencia PA, generaría combinaciones visuales impresionantes, con objetos posibles y pases y todo lo que se pueda hacer.

Fey: en la exploración, el movimiento lo exploramos a partir del concepto de "picar", como que tan fastidioso era y la interacción entre los 3. Creímos que sería interesante esta imagen en que se va generando la interacción de las 3 presencias. Estamos anivel de la sensación pero en realidad no sabemos como va a suceder.

Pri: para nosotros fue el concepto de contracción. Cuando estábamos estructurándolo, pensamos en quién era cada uno, entonces primero pensamos en la secuencia del holograma, o el PA, para que luego a partir de eso yo desarrollo cosas diferentes o respuestas a lo que va a estar sucediendo con ella porque yo soy la presente digamos, y él que nos ve como los estímulos y luego cuando yo me salgo el se queda relacionando con Pa. Pero pensamos en armar primero la secuencia de PA y a partir de eso nosotros dos respondemos, porque esa no se cambia, las otras 2 si se cambia.

Isack: Yo les hice mención como de las interacciones que podemos tener con la cámara, como acercamientos y jugar mucho con estímulos porque hay muchas pequeñas contracciones que uno a lo lejos no ve pero una cámara te da el acceso a ese lugar.

Walter (8:15): La premisa fue la del sueño. Como no sabíamos de que iba a partir todo esto pensamos "hubieramos elejido otra cosa". Lo que tratamos de ver fue si el loco que esta aumentado, el PA, tiene la posibilidad de hacer planos muy cortos por qué no que la acción de él para generar una reacción sea más facial y de planos muy cercanos. El PR, el de la cámara pudiera hacer también esas cosas. Y que el PP reaccione a esas cosas. El que esta siendo animado no deja de ser como una creografía. Cómo a partir de las premisas que nos da el PR...

Edgar (9:40): Nuestro concepto es temblor. Por las pausas activas, logramos encontrar cierta conexión en lo que estamos haciendo. Si PP y PR se logran ver, o no, lo que yo PP intento hacersi es movimiento pero más desde lo sonoro. Y... yo sigo sin entenderqué vamos a hacer con PA pero es tratar de combinar...

Bren: No lo fijamos y que en algún momento vamos a coincidir. Que tengamos como hilitos y suceda.

Krit (13:38): trabajos a partir de la expansión. Ya tuve la experiencia de ser las 4 p´s

Luis: estuvimos jugando conla ambiguedad del término. ¿qué puede ser expandir en cada rol? ¿PA cómo se expande el movimiento? ... decidimos buscar como cada uno de los roles estimula al otro...

Krit: que ahí no vamos a tener la precisión de que todo suceda como lo estamos planeando pero puede que suceda y con eso ya es ganancia...

Kritzia: volumen, acercarme y alejarme, la velocidad, posibilidades de que coincida, cambiar de imagen, loop...

Raul(19:40): lejos de ser una problemática es una potencia

Isack: Y cómo te sientes?

Kritzia: super rara

Isack: usted siendo PA ¿se sintió presente? O sea, si usted está un sábado cocinando en su casa y sabe que esta sucediendo ustedes en Revés?

Kritzia: yo estaba ocupada haciendo cosas, no es que tuviera presente "ah en este momento estoy en la aplicación", hasta que vi una publicacion de fb y dije claro "también estoy alla"... "alguien está interactuando conmmigo"

Pero lo más chistoso fue cuando me ví en las cuatro P's porque lo percibí como 3 o 4 personas distintas...

Isack: ¿entonces es 01 o 04? ¿hay 4 diferentes usted?

Kritzia: 4... ni siquiera lo puedo explicar.

¿Cómo es que estoy en todos estos lugares y en distinto tiempo? Si el PR es la misma PP.

Isack: es que yo si sentí a la PA, pero no la sentí igual que la siento acá. No es la misma Kritzia.

Raúl(28:46): Uno de los objetivos que me plantee estos días fue... ¿de qué forma podríamos... de forma desarrollamos una percepción un sentido de consciencia de lo que está sucediendo si no lo estoy viendo? Ciertos ejercicios que hicimos tenían como esta relación. Los ejercicios de los códigos, de no visualizarse, de memorizar rápidamente, de percibir el espacio, iban encaminados a esa pregunta. .. ustedes traten de utilizar las herramientas para implementarlas... descubrimos:

Percepción

Consciencia del espacio

Consciencia del estar (si lo queremos llamar de alguna forma) ¿PRESENCIA?

Consciencia del sonido

Consciencia del tiempo

Pueden utilizar estos 5 elementos como se les de un regalada gana para lograr sus propios objetivos.

Ana: esa es la parte perceptual-corporal-espaciotemporal-sensitiva...

Brayan (32:53): Desde mi experiencia, estas consciencias que dijo Raúl en PP es donde más cobran

sentido, porque si no pasa lo que dijo Kritzia de que se va uno a hacer cualquier cosa y entonces no tendría sentido.

6.11 Audios / Función 1 parte 1

Ana (0:01) sigan hablando pero hablen fuerte.

Raúl (0:03) estaba diciendo que para este tipo de trabajo las condiciones técnicas tienen que ser como las idóneas para que el resultado sea el ideal o el que se espera, como que a nivel conceptual la idea de usar la tecnología funciona súper bien, pero al nivel de la practica uno se encuentra con el mayor (sonido de choque). Priscila: si porque… Ana: porque no estamos educados ni entrenados para utilizar la tecnología. Priscila: pero creo que Raúl se refiere a las condiciones. Raúl: a las condiciones donde uno trabaja o donde uno puede investigar; no digo que no sean factible simplemente que las condiciones tienen que ser ideales o idóneas. Priscila: si porque son los dos extremos o potencia o limita. Pamela: creo que eso depende de que tanta veces lo haya pasado, porque si usted ya sabe cuándo va a durar en reaccionar usted ya sabe cuánto antes tiene que ponerlo o más o menos sabe que tan lento que hacerlo frente a la pantalla para que la imagen no se vaya, yo creo que más bien es que tanto haya practicado o investigado usted con esas tecnologías y esas condiciones para que el resultado se potencie. Priscila: no siempre no; porque si ahorita el internet no llega bien, la cámara no enfoca bien, influye mucho el lugar donde lo hagas. Raúl: como que uno tiene como artistas y creador agentes externos que pueden quedar fuera de las manos de uno, que incluso puede depender no solamente si hay un programador, si no hay internet o el internet se cae entonces ya se cagó en la pieza, o se fue la luz, aunque en un teatro se puede ir la luz e igual uno mama, pero yo creo que acá depende de factores externos. Para entrar como los otros, me empezaba a pasar que el PP de todos me estorbaba, no sé si era por una cuestión de foco, que el foco no estaba dado hacia el PP o si era una cuestión de luz o si era por una cuestión de que mí atención iba directo hacia las pantallas.

Pamela: a mí lo que me pasaba era de que me iba en este enfoque del programa (en salir y entrar, yo me quedaba: sirva, sirva, sirva) lo demás se me iba y ya me enfocaba en esto (¿celular?) que era el movimiento que estaba viendo porque el movimiento del PP se pierde un poco por la luz porque es muy oscuro; obviamente en el celular no se aprecia el PP. Ana: ¿incluso cuando tiene el cuadrito del PP? Pamela: incluso cuando lo tiene. Fernanda: por ejemplo el trío de Guatemala y México que bailaba ella con la blusa blanca si se notaba mucho; y a parte como las manchitas de la ropa se marcaba más el blanco, entonces hacían notar más los colores que no se perdieran, eso estaba padre.

Isaac (4:08) yo creo que también es un poco de lo que hablaba un poco Raúl; tenemos estas condiciones pero hay que pensar ¿Qué proyecta esto a más? El otro día fui con Fred después de pasar la pirámide

como que la vi en una exposición y está con estos lugares que tienen como 20,000 ¿videovins? Y entonces puedes proyectar en diferentes superficies y te da relieves; entonces estaba pensando ¿Qué pasa si resulta que no ocupamos videovins el cual proyecta una luz, que me proyecta una sombra que me proyecta un montón de otras cosas para el PP por ejemplo? ¿Qué pasa si hay un espacio para el PP con otras condiciones? Porque también estamos hablando de que cada de los cuadros también tiene condiciones distintas, luces distintas, focos distintos; entonces creo que es algo muy interesante que actualmente o bajo la aplicación no podemos ver al PA, pero el PA está allí siendo PP ¿Qué pasa si alguna vez puedo ver al PA siendo PP? No lo quiero decir así, que esta presencia… visualmente para el PP. Creo que me llamó mucho como los colores, igual no sé la temática específica de los tríos, pero todo se vio muy oscuro, no sólo por las sombras, sino también por las músicas y los tonos todo era como… eran tonos oscuros pero no estuvo malo, pero me gustó bastante ver las interacciones como que había gente que quería conectar con el PV, pero había gente que fuera como un todo. Y como PR es un bretezaso porque la verdad es como complejo a veces como ver, lo que hablábamos ahorita que talvez quiero ir a la izquierda pero al final me estoy yendo a la derecha; ver como interactuamos porque también lo que me genera, y volvemos a lo mismo son las condiciones que tenemos ahorita y que teniendo otros tiempos y otras formas podríamos mejorarlo tambien ¿Qué pasa si por ejemplo podemos cambiar los sentidos de las pantallas? Yo veo como una herramienta que tira un montón para arriba, que esto es como prueba y error, pero más que una prueba y error es un acercamiento a una herramienta que nunca habíamos tocado, somos ajenos a eso.

Raúl (7:03) explicación sobre los significados de todos los P´s

Jonathan (7: 24) yo voy a decir algo que creo que va más relacionado a lo que es la percepción; a pesar de que nos dijeron que nos quedáramos afuera yo me metí, entonces tuve viendo los primeros y como que si mientras estaba viendo yo quise analizar lo que estaba viendo, y había momentos en los que yo bajaba el teléfono y me quedaba viendo solo lo que estaba sucediendo sin necesidad de la aplicación y otros momentos en los que si enfocaba al PA para que leyera al código como está diseñado esto, y me di cuenta de que yo estaba percibiendo dos cosas, porque cuando yo miraba al PP en escena y todo lo que estaba atrás como un complemento, como muchos apoyos visuales, al bailarín y al video; pero cuando yo lo enfocaba con mí celular percibía porque estaba ya enmarcado y no se percibía como que estaba el bailarín adelante y todo lo demás atrás, sino que todo estaba dentro de la pantalla, mi percepción cambiaba totalmente y yo ya veía a 4 presencia, entonces eso me llamó mucho la atención, porque de verdad yo sentí bastante la diferencia de ver sin el dispositivo sólo al bailarín y con todo esto apoyo (llamémoslo así) y como cambiaba luego que yo estaba enfocando y este dispositivo me permitía para enmarcar toda esta experiencia y toda esta puesta en escena, y sí veía las 4 presencias. Y eso me llama la

atención a todo lo que nos preguntabas ayer ¿sobre si el bailarín es necesario en la escena en la danza contemporánea? Pues también me cuestiono ahora que es la escena es esto o la escena puede ser esto. ¿Qué es la escena para nosotros? Si la escena también está cambiando y está evolucionando el concepto ¿si es una escena virtual o una escena palpable?

Walter (9:56) me pasó algo similar descubrí que esto es muy difícil verlo aquí y verlo acá, porque nuestra visión no es multifocal nos centramos sólo en una cosa, y es muy difícil ver el video, el PP o esto nada más; el PR que voy a ser honesto en decirlo que en estas condiciones no fueron las más idóneas, primero si se miraba atrasada la imagen y hace que la historia no vaya muy armónica, que no se cuente bien, entonces se vuelve que es muy difícil entenderlo; se ve movimiento y se ven las secuencias de un video, pero no se logra entender, cada quien tenía como un concepto y hay que admitirlo, pero si nos quedamos en el limbo de ¿Qué era? Y no pudimos identificar que era. Ana: puede utilizarlo para obra que no tengan que ser "entendidas" que no tengan una narrativa lineal. Walter: puede ser pero no podemos limitar sólo a eso, sería que sirva para las dos cosas; en cambio con el video tenía más sentido todo y como el foco te lo reduce tenés mejor percepción de las cosas o de lo que está ocurriendo, claro con las limitantes técnicas que ya dijeron, es que sí las condiciones no fueron las mejores, puesto desde aquí al PP no se le haya mucha gracia y tampoco al PR desde acá, aquí me atrapa el PA muchísimo más (desde el celular).

Ana (11:45) perdón que intervenga, para girar un poco la plática; es que entiendo las limitaciones técnicas, pero también las potencias porque yo pregunto ¿esto frente a lo que hicimos en Gema lo ves como limitantes técnicas o cómo posibilidades técnicas? Lo pregunto también en Connatural, o sea, nos podemos clavar con el rollo con que no tenemos, pues tenemos lo que tenemos, hay que explorar eso, porque por allá tuvimos un PR donde tenían a parte una luz que se consiguió ella sola, esa es la herramienta con todas las posibilidades técnicas que tiene, la onda es como jugar, pero no se me vayan un poco, la residencia es para investigar la presencia, no si esto puede tener un mejor soporte tecnológico, por supuesto que se puede mejorar la luz; podríamos tener una versión que fuera sólo para nosotros que no les diera solo 17 seg, sino 30min de secuencia; podríamos tener 6 meses de residencia, entonces super sincronizar al PR con el PP, podríamos hacer ufff. ¿pero en términos de presencia? Es que sino voy a tener como 2hrs hablando de los aspectos tecnológicos, pero no es la investigación.

Walter (13:25) punto y aparte de lo tecnológico, me parece como PP (mí experiencia porque es la primera vez que tengo contacto con el 01) no queríamos hacer algo nosotros como memorizado, como que si me memorizo el video y me memorizo la secuencia del PA, entonces a partir de eso hago una secuencia ya coordinada y más ensayada; sino que fuera más a lo que yo podía captar en el momento, en ese sentido estando un poco pendiente de lo que ocurría y sabiendo cómo iban las imágenes y el concepto que teníamos, te mantiene muy alerta; por lo general me pasa a mí de que cuando bailando voy pendiente

de la coreografía y estoy pendiente de las reacciones del público, honestamente hoy no me importó el público en realidad como PP, me importó interactuar, tratar de percibir las consignas de lo que estaba ocurriendo "aquí", sentí como una pequeña improvisación en la que tenía otros 3 elementos a la par mía y que me proponían cosas, eso sí lo sentí, y fue como el cambio de bailar en un escenario tradicional a "esta" nueva experiencia.

Susan (14:50) mi experiencia como PA fue muy interesante porque justo hoy en la mañana de camino para acá yo venía pensando "al final solo va a estar Cindy" fue un pensamiento que no medité, y luego dije "también voy a estar yo de otra manera, también va a estar Max de otra manera, o sea, los 3 estábamos involucrados. Ana: o sea que si quitábamos a uno de los 3 no sucedía. Susan: exacto, entonces fue muy interesante el cómo sentir los nervios, a mí me gusta mucho sentir los nervios los siento muy rico antes de salir a escena porque siento que es como la energía que está muy presencia, como llegar, jugar y explotarse en escena; entonces la primera vez que nos tocó probarlo para que tuviéramos la idea entonces sí me enfoque y me perdí en lo que estaba viendo y no lo que prestaba atención en lo que estaba haciendo, entonces Ana me dijo "ideay ya se te fueron los 13 cue", entonces estaba con ese nervio "no quiero cortarlo antes de tiempo", pero cuando me senté allí justo cuando la pantalla se puso en negra y vi que Max estaba acá, yo estaba como en un punto céntrico de energía (yo lo percibí así) sentí que me desdoblé astralmente y pude estar presente en todo el salón (yo me sentí presente en todo el salón) y fue muy impactante porque sentí que toda mi energía estaba bailando y estaba compartiendo con ellos y se conectó con la música; sentí cosas muy raras y en un momento Ana me preguntó si se había repetido el video y allí fue como que me regresó porque yo estaba solo así (gesto de acción de dar click en la compu) estaba como un trance y ya sentí algo raro y dije "no es parte de la música" y ya regresé y cuando regreso la vista y le doy un cue aparecí en el fondo negro y fue raro verme proyectada y sentir que me estaba proyectando y saber que esa proyección estaba creando un puente con mis otros compañeros en otro tiempo y espacio que estaba percibiendo a la vez.

Raúl (17:36) para hablar un poco respecto a lo de presencia, estando desde fuera yo sí percibe como 4 entes digamos, unos resaltan más que otros y creo es una cuestión de que el creador/diseñador de esto, utilizando estas herramientas creo que se pueden lograr muchísimas cosas y potenciar; me recordó muchas cosas que he visto en Europa, más que en América Latina, y de hecho hay un solo de un chico que casualmente yo estaba en una residencia y él también y en esa residencia hizo una muestra abierta y se llamaba "Cena para 4" y realmente eran 4 él estando sobre la escena y jugando, no jugando con PA, sino con video con videos establecidos, digamos como un PV pero que estaban presente al mismo tiempo; ahora me recordó mucho a eso y acabo como de caer en cuenta y para mí si valida como que la presencia, si hay presencia dependiendo de la cantidad de entes que se utilicen, si la hay, y desde mi

perspectiva es una herramienta que potencia un montón el trabajo. Yo siempre me salgo como del camino perdón, más ahora con esta cuestión de que es más complejo viajar con compañías grandes, de alguna forma también esto presenta una solución al hecho de la movilización y de estar presente en diversos lugares al mismo tiempo, creo que eso es una herramienta; yo que ando como saltando y buscando resolver de qué forma buscar de mover a 5 personas, ya con esto en la video-danza, ya teniendo las condiciones de investigar y probar, ya se puede tener una compañía de 5 que se queden en un solo lugar y se puede viajar con la aplicación y con todo el soporte y listo; me parece que es una herramienta muy necesaria para estos tiempos y útil también, más con la vida demandante que a veces uno tiene en un lugar otra en otra, entonces chocan y el "no puedo ir" entonces creo que puede ser una alternativa.

Espectador (20:09) yo quería hacerles una pregunta y como compartirle mis pensamiento. La pregunta es para los que bailaron acá al frente ¿no se les hizo limitante como bailar en este cuadro y no poder expandirse en todas las dimensiones? ahorita me la contestan. Ana: podían. -Espectador -: ¿no taparían a la imagen del cañón? entonces no se verían las demás imágenes. Ana: depende de que tan atrás o que tan adelante. Jonathan: si podían no estaba prohibido. Espectador: era mí pregunta para los bailarines, y la otra es: es como dice John también que yo lo veo como algo de percepción, de que sí lo veo por acá si se ve muy padre, pero si lo veo acá y luego allá, pues como que son dos cosas; y luego también es como las películas de ¿Space Jam? De que está el personaje y se ve la mano y parece que estás bailando con él, bueno lo que a mí me hizo pensar ¿que como sientes una imagen entonces? La otra es: yo siento que cuando yo veo acá (celular) algo se pierde, porque voy al escenario y estoy grabando y voy a tomar fotos, pero a veces no quiero tomar fotos porque yo cuando los veo pues veo la carne porque no es lo mismo con la imagen porque yo siento algo; obviamente gracias a las tecnologías yo puedo ver un baile de Europa, África o Asia de algo que no había visto, pero entonces es como algo se pierde porque entonces cuando veo a la gente que matan allí en las noticias y yo no siento nada, pero si yo estuviera allí pues no me podría quedar inmutado, tendría que actuar tendría que hacer algo aunque sea gritar porque no me podría quedar sin hacer nada; creo que es una gran herramienta, pero también quita un sentido, no lo sé, ese mí sentido.

Pamela (22:35) bueno, primero quiero decir siendo público que es algo de rescatar que el público se vuelve un público activo porque se tiene que estar moviendo para ver que hace. por ejemplo cuando yo estaba allí no veía yo trataba de acercarme al celular a alguien más y yo "no allí no se ve" y me iba a otro lugar, y entonces estaba como moviéndome y viendo desde diferentes lugares y eso es interesante porque involucra al espectador en lo que está ocurriendo en escena. Y luego siendo PA en escena la verdad yo estaba muy nerviosa, y cuando empezó yo sí me sentí presente allá y me sentí muy conectada con Isaac y con Pri, pero sobre todo con Pri cuando yo empecé hacer sonidos para avisarle "aquí estoy", como una

cosa extraña de percepción; inclusive haciendo eso me empecé a cuestionar la presencia de los técnicos en la danza, porque nosotros no tenemos percepción de ellos, pero ellos si de nosotros. Ana: a mí me llama la atención que te pusieras nerviosa allí, para mí al final es como algo natural porque siempre estoy en cabina "cue, cuadrito", pero es la danza desde donde yo la hago. Priscila: pero como estando allí fue como "mira", yo nunca me había puesto a pensar en lo que pasa en los técnicos y que ellos también forman parte de toda la parte de la danza que sea, me empecé a cuestionar sobre eso ¿Qué pasaría si de verdad el bailarín tiene conexión con lo que está pasando allá arriba también? Entonces la percepción del bailarín crecería mucho y la del técnico también

Raúl (25:10) nada más de cómo hacer el comentario, voy hablar como mi experiencia como hacedor de esta profesión; yo entiendo como la perspectiva cuando uno se dedica nada más a ser bailarín estando en la escena entonces se desentiende de todo lo que está pasando allí o todo lo que pasa alrededor, pero cuando uno le toca jalar como todo el negocio a uno solo a ser: productor, coreógrafo, director, técnico de luces y todo eso. Ana: así como ahorita. Raúl: uno empieza como a darse cuenta como de todos los elementos adyacentes como bailarín de una compañía no se percata que existen, y que el trabajo de que el trabajo de las artes escenas va mucho más del hecho de ensayar; y en muchas veces como creadores cuando un bailarín o alguien dice "ay yo quiero hacer una coreografía" y se pone hacer una coreografía, se desentiende de otro montón de aspectos que son muy necesarios que son parte de la creación coreográfica, hablando de creación coreográfica. Y me parece como muy bonito e interesante que te dieras cuenta de este rol, porque nos ha pasado mucho que nos ha tocado ser un técnico sin ser un técnico: poner las luces, afocar, bajarme, subirme a la cabina de luces y poner la consola, y a veces sin saber cómo hacerlo; y a veces me ha tocado estar arriba y decir "a ver (gestos)" y desde allí también estoy haciendo danza aunque nadie me la vea.

Ana (27:04) alguien le quiere contestar… ¿ya recordaste de lo que ibas a decir?... alguien le quiere contestar de los PP´s.

Priscila (27:16) bueno yo me sentí más presente en Guatemala que acá, creo que para mí había una sola presencia y era Pame, porque Pame estando allá (compu) y estando encima mio, sobre todo en el momento de la mano que fue cuando más la sentí y cuando ella cantó e hizo los sonidos yo también la sentí allá, entonces era como que estaba Pame 2 veces acá, doble Pame conmigo. Ana: Sentiste la mano de Pamela. -Priscila: sentí la mano de Pame. De hecho le estaba diciendo a Pame sentí que la mano me iba a tocar y que por eso no lo hice de pie y me agaché, y ahora viendo el video de verdad tenía que haberme agachado porque si no la mano me traspasaba y no era el mismo efecto, entonces como que de verdad logré sentir la mano y adaptarme a lo que yo sentía que era mejor porque de verdad sentía que la mano estaba encima mio, sobre todo lo sentí con esa; de verdad sentí que la mano estaba encima de mí. Y

también sentí a Pame pero era como el doble de Pame porque estaba allá haciéndome sonidos y era ella la que me avisaba, y entonces era como la que la necesitaba a ella. Nosotros hicimos que los PA tuvieran sonido para que yo supiera por donde iba la gente viendo, en algunos los escuché del celular, pero en otros no, pero Pame aún estaba allí estaba repitiendo los sonidos y se creó una necesidad tanto que entonces sí es necesario esa presencia para que suceda la mía. Pero en el PV me sobró, nunca lo tomé en cuenta y nunca lo sentí. Y del PR se me perdió como que nunca logré conectarme con él y nunca lo sentí. Y creo que el espacio reducido no es el problema, sino a como nosotros adaptamos los PA y que uno era gigante entonces yo me metía por allá y lo tapaba y me confundió, me quise meter en el PV porque para mí no existía, pero dentro de mí yo decia "no, no, no porque creo que la gente lo necesita que ver" aunque para mí no era importante. Creo que en Guatemala yo me sentí más conectada con todo porque tenía más espacio en el centro y por allá está el PA y por acá estaba el PR y nos veíamos; podía ver al PR y aunque estaba en otro lugar yo sentía que estaba encima de mí, y además de que el PA a la par mía era un gigante. Pero lo que rescato es la doble presencia de Pame.

Ana (30:12) Walter y después Is

Walter (30:16) a mí me pasó similar pero diferente a eso, es que sí porque al principio hablando de presencias yo si fue una onda como que de repente reaccioné "aquí está Eli acostada haciendo algo como PA" entonces mi onda aunque no estaba ensayada fue como querer interactuar como con ella, y si hablo de sentir, si la sentí; ahorita fue hasta que terminamos fue que el Chino nos dijo "es que a ustedes no les salió el PA en esa parte" Raúl: pero sí te lo visualizaste. Walter: otra cosa fue, como yo fui el que editó el video-danza, si tenía esa onda de que yo conozco la canción y me conozco cada parte, pero si me pasó algo entretenido que ayuda a la proyección, y es que como yo empecé de espalda entonces de repente fui consciente, aquí está Eli y la estoy sintiendo, aquí tengo al PV que puedo saber cómo va, pero de repente y allí estoy yo; y sí fue interesante jugar con eso, insisto el PR a mí me sobró ni me acordé que allí estaba, yo no sentí nada del PR soy honesto y me quedo con estas 3 cosas; sin embargo si me quedó un poquito el malestar como lo planteó él, y como lo mencioné en un principio, que a mí me valió el público no lo sentí, y allí me planteo una pregunta ¿Qué tan importante para mí como bailarín es sentir al público? No sé si para mí que fue la primera experiencia, la segunda voy a volver a replanteármelo, pero ahorita me encantó esa experiencia de tener a Eli allí (no físicamente allí) pero sí sentir que estaba, el PV pues si va la onda, y ver mi sombra (a pesar de que no tengo la luz suficiente) pero esta mi sombra allí y decir "pero con esto puedo jugar" Ana: bueno pero hay preguntarse si la luz para ¿Qué? Teniendo la luz suficiente para la sombra. Walter: exacto, por eso dije… pero sí me queda aquella onda de la conexión con el público si es importante y en esta ocasión para mí es importante y no la sentí, eso me deja al menos ahorita en el limbo pero vamos a ver en la segunda.

Ana (32: 43) Cindy, Fred y cerramos con Raúl porque si no nos quedamos sin comer.

6.12 Audios / Función 1 parte 2

Ana (0:00) Dos cosas importantes

Priscila (0:02) dos cosas importantes para mí como producción es que el sonido es un gran apoyo para sentir la presencia del PA, que salga sonido del PA o que el PA estando presente cerca haga los sonidos; y que las imágenes que se van a utilizar para el PA deberían de tener menos claridad porque el cosito este en algunos teléfonos no los lee.

Equipo Susan/ Max (0:29) Continuando con todo de la percepción, yo si logre sentir al público hasta cierto punto, sí sentí esa energía encima mio, si sentí al público hasta cierto punto porque siento que me desconecté porque siento que me desconecté, porque creo que entre en otro plano dimensional, y al principio logre captar al PV pero luego de repente la energía se fue hacia el PR y PA, y en algún momento (ahorita recordando) logré entrar en "tu dimensión (señalando a alguien?) Pero sentía la energía y allí fue cuando empecé a ser más consciente del PR y fue cuando empecé a buscar a Max, sentí la energía acá de ese lado, sí los sentí y los empecé a buscar y también sentí que ustedes me sintieron y fue como muy loco y ya después como que todo se detuvo y me quedé como (gesto de asombro? regresé) y entonces regresé "estoy con todos allí", sí sentí que nos conectamos dentro. Y con el espacio no sé, si podemos movernos más porque está esa oportunidad, pero no es que uno se limita, y sé que están allí forman parte de, como una coreografía en la que sé que estamos allí, tenemos ese espacio allí para movernos y a partir de ese espacio interactuamos entre los 4, entonces no es la cuestión de querer o no moverte están allí y estoy consciente de que están al lado mío y entonces yo tengo espacio para moverme y como intentar buscar e interactuar con ellos, como un trabajo grupal. Súper loco y divertido y quiero volverlo hacer.

Pamela (2:41) creo que esto del espacio también depende de cual sea porque la de ustedes a mí no me hizo falta que usted se moviera del lugar, porque yo tenía presente a los 4 entonces era un espacio muy delimitado y no me hizo falta que se moviera porque entonces como que hubiera sido otra cosa.

Fred (3:13) bueno voy hablar desde la experiencia de estar sentado allá a la orilla de la compu tocando botoncitos. Yo sentí que sí cumplía una función de todo lo que estaba pasando aquí, que era como el 5to de alguna manera, y quien aparecía que era otro yo también, en ese sentido como que mi función de todo esto era crear el estímulo a la persona que estaba aquí presente para que ella se involucrada en lo que estaba pasando en su entorno, era parte de mis propósitos crear los estímulos (y uso esa palabra también y además la escuché mucho) porque siento que más que un asunto, por allí percibo la percepción, por los estímulos ya sea cualquiera los que el grupo decidió tener (auditivo, visual, tacto o lo que sea, o x

energético no se) pero eso fue como mí función, así lo veo yo, y de alguna manera para mí lo que me preocupaba era que la persona que estaba allí se sintiera parte de lo que estaba pasando e interactuaba de lo que estaba mirando, de lo que miraba o no miraba.

Ana (5:15) para concluir

Raúl (5:20) creo que es una respuesta que hemos venido cuestionándonos esta semana y es lo del entrenamiento, ¿si necesitamos un entrenamiento distinto para las nuevas tecnologías? Y creo que sí es necesario tener un entrenamiento para nuevas tecnologías aparte de… así como conclusión para eso se hacen las investigaciones para llegar a conclusiones. Considero que el proceso que hemos tenido, que fue muy corto, podría ser un proceso ideal de creación, que es tener: una etapa del cuerpo palpable y la otra etapa que es la construcción y el acercamiento de las herramientas tecnológicas y fusionar ambas; creo que eso es necesario si uno quiere utilizar estas herramientas a favor, y si creo que es importante como bailarines, artistas o como quieran llamarse, que empecemos a culturizarnos con las nuevas tecnologías, a involucrarnos un poco más, porque si no nos ponemos las pilas nos vamos a quedar atrás rezagados y el mundo va avanzando y de alguna manera. Digamos las personas están tan acostumbradas creo que eso me pasó cuando estábamos viendo eso, que estamos acostumbradas a muchos estímulos; por ejemplo en el día a día están pasando eso, y que el día que lleguemos a un teatro, no voy hablar de aburrimiento, pero sí que la percepción del público se ha transformado con todos estos elementos tecnológicos, y que por ende la percepción ha cambiado, yo creo que sí ha cambiado y sí nosotros como artistas utilizamos esas herramientas que ahora ellos (hablando del público) puede una conexión empática en que ellos se sientan parte de… porque conocen y saben como pueden utilizar todo esto, y es lo que sucede en la Danza Contemporánea que cuando llegan a veces es tan abstracto que desconocen lo que está sucediendo. Entonces esa conclusión a entrenar nuevas tecnologías.

6.13 Audios / Café 1

¿Qué onda hicieron danza o no?

¿Qué onda Pamela? ¿Hiciste danza o no hiciste danza?

Pueeees si, hice danza. Peroooo...

Pero como no te quiero dar la razón, le voy a buscar...

Cuando usted me hizo la pregunta de uno necesitaba una técnica para eso...

Les cuento a todos, traigo un pleito cruzado con Priscila y con Pamela desde Connatural, respecto a si lo que hacen PA y PR es danza y respecto a si lo que se ve es danza. Y como a Pamela le toco ser PA, le pregunte si como PA estaba haciendo danza y me hizo cara de... y nada más los estaba contextualizando...

si hice danza porque si se genera un movimiento y uno tiene que poner como... nosotros utilizamos las manos, y los dedos, pero entonces usted tiene que centrarse en ese movimiento que usted está haciendo para que salga bien. Sin embargo, cuando lo estaba siendo estaba pensando mucho en la imagen y no tanto en... no, bueno no, si también lo que estaba haciendo. Pero cuando lo estábamos haciendo sin que nos grabaran, tenía más consciencia de eso que estaba haciendo con las manos y con los brazos. Pero cuando tuve que intentar hacerlo mientras no me salía del cuadro estaba más pendiente de que no se saliera que de lo que estaba haciendo, y no teníamos base (suelo). Entonces, cuando usted me pregunto si se utilizaba técnica... siiii

Pero yo no pregunté si se utilizaba técnica...

Bueno, no técnica sino entrenamiento...

Yo pregunté si no creías que se tenía que entrenar de una manera distinta a la que se viene entrenando, dado que el espacio cambia. O sea, tal vez resulta que este piso que tanto usamos, en la época de la pantalla te sirve para dos cosas porque lo estas haciendo sin piso. La pregunta en todo caso es ¿es la misma técnica? O sea si la técnica que traes te resuelve los problemas frente al aparato llamado cámara.

Pues algunos si y otros no, como que hace falta todavía...

Porque, por ejemplo, nosotros hacíamos "esto" sobre una superficie, al elevarlo no tenía tanta consciencia de ese piso, además de que tenía que estar como así, mientras intentaba hacerlo sin piso y sin meterme en la toma...

Entonces... entonces creo que, o sea si ayudan los entrenamientos que uno hace perooo... de ahí hace falta, no es como que uno se tenga que quedar con eso porque no...

Raul: y no será que es la percepción la que hay que entrenar? Más que el entrenamiento físico? Como concebir que el cuerpo ya está entrenado pero que en la mente todavía hay demasiadas estructuras...

P: Es otro tipo de entrenamiento que no es el que uno tiene porque eso digo que hace falta algo más

R: yo llamará a ese entrenamiento... bueno, es que yo digo... bueno si puede ser un entrenamiento más mental, tal vez...

Y: o perceptual...

?: o sensorial...

R: si

P: es que yo si le llamaría entrenamiento porque es algo que usted hace regularmente, como... digamos, cuando uno hace entrenamiento, también son prácticas, y no necesariamente son escritas...

R: pero ahí hay una diferencia entre práctica y entrenamiento, o no?

P: no se,

John: es que no debería de ser ajeno el entrenamiento de la consciencia y del hecho de estar presentes al

entrenamiento de danza. Al final de cuentas, yo creo que se debería integrar toda esta cuestión que a veces va ignorada de estar presentes, de estar conectados, de ser adaptables a las disposiciones del espacio. Yo creo que no debería ser un entrenamiento ajeno sino que debería ir incluido en lo que nosotros hacemos como danza no?

Chino: en la escuela por lo menos a nosotros nos decían: nosotros no entrenamos una técnica (en la ESA de Guatemala, Escuela Superior de Arte), siempre nos decían que a pesar de que estamos haciendo una técnica, siempre debemos tener la concepción y la visión, la percepción y la sensorialidad del espacio de los compañeros que estamos, en la clase o en la escena o donde quiera que sea, no importa si se está bailando, porque de cualquier forma eso va incluido EN lo que vas a realizar, por eso a mi se me hizo como muy difícil, cuando estaba enfrente de la cámara porque, bueno, en parte a mi no me gustan las cámaras y aparte era muy limitado el espacio...

P: o sea a nosotros también nos dicen eso pero, o sea, es una forma diferente de hacerlo, por eso yo digo que se necesita, es una percepción distinta de la que uno está acostumbrado...

Y: las tecnología están demandando, estoy suponiendo no se, ese mismo entrenamiento que nos dan en danza pero ¿tal vez desde otro sitio?

R: yo considero que también tiene que ver con la adaptación como seres. Y si en la escuela y en la formación, desde los profesores y los pedagogos no hay una adaptación hacia los cambios que estamos pasando en la sociedad, si no hay una adaptación por parte de ellos, es poco probable que luego los alumnos, los estudiantes tengan esta mentalidad a adaptarse a las nuevas tecnologías o nuevas posibilidades que ofrece la escena

Y: tal vez la adaptabilidad también se entrena. Tal vez lo que debemos entrenar es que se esten adaptando constantemente

Pri: Igual ponemos a cualquier persona, que no trabaja con su cuerpo día a día, y tal vez no soporte estar ahí un gran rato sosteniendo el brazo, porque yo le decía a Pame "¿Puede sostener el brazo ahí? ¿puede regresar al mismo lugar? cuide no salirse del encuadre" Pero es una persona que ya tiene cierto control de su musculatura, porque en técnica de ballet ya sabe que aquí tiene que mantener el brazo de cierta forma y solo cambiar la posición y puede hacer, aunque sea un gesto tan pequeño, de manera no tan cotidiana.

Y: no estamos descartando como necesarias las técnicas a las que estamos habituados, sino que tal vez falta una ampliación... expandirlas... aumentarlas...

John: lo que decía Raúl de la adaptación no? Yo pienso que no tiene que ser algo aislado. NO es como que entreno danza, entreno mi cuerpo y después voy a entrenar la consciencia o entrenar como estar presente, sino que tiene que ir metido y era como cuando hacíamos clase la semana pasada, en donde cada quien andaba en su rollo pero una vez haciendo los ejercicios que iban conduciendo hacia

interiorizar un poco más la cuestión de estar presentes, también la cuestión de estar conscientes, la cuestión de estar conectados dentro de la misma clase, se vio una diferencia, creo yo, en el entrenamiento como tal y ya a la hora de estar bailando. Pienso que es eso, adaptar y no aislar el entrenamiento de danza o del cuerpo o del movimiento o como se quiera llamar, y el entrenamiento de la mente y de la percepción y del estar presente. Creo que es ir incorporándolo adaptándolo.

CH: tiene razón Jonathan y tiene razón Raúl pero no vamos siempre a depender de un maestro, porque si vamos a estar siempre dependiendo de alguien no vamos a lograr superar ni sobrepasar esas cosas. A mi me pasa que, por los lugares en donde vivo, mi sensorialidad tiene que estar como bien abierta porque me tengo que cuidar yo y si voy acompañado tengo que cuidar a esa persona. Ahí también se expande la sensoriabilidad y percepción del espacio, del entorno y de todo y no va a ser nada más como una formaciónque me van a dar academicamente como bailarín o com cualquier otra área específica.

P: ahora pensándolo no es tanto como la adaptabilidad del bailarín que está haciendo... sino también como espectadores y creadores a lo que está pasando en la escena. Estaba pensando que tal si yo ahora veo eso sin haber pasado por el proceso ...

¿Qué onda con las tecnologías? ¿Qué tanto, esta necesidad de afinar, para no decirle entrenar, la percepción o agudizar la percepción, podría estar vinculada a “estas cosas”?

S: yo creo que hemos estado adaptados al uso limitado de nuestro cerebro y nuestra mente. Nos enseñaron una cosa y en eso nos hemos movido, pero pues el mundo cambia, todo se transforma y si no nos adaptamos a lo nuevo (y no creo que lo tengamos que ver como algo que TENGAMOS que hacer sino algo que PODEMOS hacer), que podemos utilizar como una herramienta. Entonces yo me pregunto, ustedes como creadores de danza, qué posibilidad creen que tienen para llegarle al público y transmitirle algo y qué mensaje le pueden decir a través de esto? Porque esto tiene mundos, universos, dentro de, entonces cómo podemos ir más allá de lo que nuestros ojos pueden ver? Y esa es la percepción definitivamente, el darme cuenta de que ahí atrás hay mucha gente cocinando y la gente que está pasando con sus coches aquí al rededor esta compartiendo su presencia por un lapso de tiempo que talvez no percibimos pero que nuestro subconsciente sabe que existe. Entonces todo lo que nos rodea ...

Pri: pero entonces el bailarín está siendo más percepetivo que ha recibido todo este proceso para percibir todo esto, pero el espectador no está trabajando eso, más bien se esta introduciendo más en ...

Y:

O sea en la capacidad que tenemos para entidad bajo la aplicación de la código y salen las bolitas ya este que está reconociendo el código ah sí sólo trae la vine de acuerdo estoy en entrenamiento que traemos. Por qué vivimos con estas cosas. Hacia los espectadores. España más entrenadas creo yo que pasara esto. Pero es que ellos están persiguiendo a través de sendos retratos de goya ya están ya están

más entrenados para percibir a través de esto que para vivienda tan. Yo respecto a las tecnologías como que lanzo esto o sea nivel. Digamos la laboral o sea la gente que se dedica al arte nos dedicamos al arte sus a las nuevas plataformas de comunicación. Han servido un montón como para. La tarde de conocer o sea antes cómo decir bailarín de danza contemporánea la gente lo ignora mucho y ahora frecuentemente estamos viendo mal. Qué hay producciones de vídeos en internet de. De tantas. Muchas danzas que ya se hace o sea que se hace más eso que hacer un espectáculo en sí como en vivo. Sabes de hecho en estados unidos hay como productores que bueno por hera por qué se han hecho más famosos por los videos que han colgado en facebook o yo tú. Que por los espectáculos que pueden haber hecho entonces él pretende ser un lugar también creo yo que las tecnologías nos van como determinando. Ivamos traduciendo el movimiento a 3. O el mundo en sí mismo pues ya como un montón de textos de autores e. Que dicen que la parte comitivas está modificando. Por el uso que hacemos bailarines no bailarines panadero secretarios carpinteros. La. En contacto con tecnologías de pantalla se va generando plasticidad neuronal al final como nuevas conexiones. E. Que te permiten aprender no el mundo de una manera distinta. Y finalmente la percepción pasa por ahí. O sea el estímulo que recibe genera como la conexión o recorrer la conexión ya. Ya establecida entonces nuestra percepción está entrenada partir de. Y entre más jóvenes son las generaciones. Más entrenada esta a partir de la planta y. Como efecto de respecto a eso por ejemplo cómo. Como no sé yo ella oh sean mis hijos como eso o sea que ellos ya. Tengo una computadora abiertos y por ejemplo la computadora ellos ya no usan el teclado llegan al. En la pantalla o el táctil entonces ya saben cómo funciona desde el táctil y si no funciona la compu porque muy vieja porque no tiene pantalla táctil. Cómo es que no sirven como una vía solo para niños como la percepción de la realidad o sea para ellos esto es la realidad y un teléfono es así que un día le enseñó el teléfono los piojos y se quedó como. El siguiente l fono y el del teléfono o sea el hecho de presionar los números para ellos ya no es. Como una realidad que. Otras tienen otro camino que tomes. No porque hay pocos caminos que para cuando uno estudia. No hay que hacerlo y creo que eso también saber el viernes. De cómo es aceptado por el público como es percibido también por el público. Como los ultras de vinicio. Y cómo cambiamos de acuerdo y mientras. No yo sólo quería como. Al poco a los modos de producción. O sea creo que. Creo que al menos para algunos este pensó que tenido semanas media. Me he sentido un poco. Ensimismado. No es cosa hay límites. Pero pero pero creo que creo que. Yo si me puse cómodo haven en realmente el producto que se apunta el viernes porque realmente. Les digo que lo hacen porque se producen granos como por atacar. Nada nada. O sea creo que sí mienten yo si me pongo a pensar cómo. Que tal vez como primer acercamiento es muy padre ya con. Muy recto y muy nutritivo. Pero yo sí me quedo pensando en cómo es realmente.

Sea lo que sea que gente que sea. Ay no sé cómo jugar. Pero el otro día le no yo que le mandan a le decía

yo que. Qué de qué serviría es que una persona que estuviera el presidente. En él en escena en escena y lo que importa es estar aquí no o sea yo creo que le pertenecían el otro día pero la pregunta era. Qué tan importante es la presencia en el sentido de. Si tienes una persona un bailarín que está en escena. Y tienes la pantallita kitty lo que te importa es la paz lo que aparece en la pantallita porque tienes con bailar en cenas no. Si lo que te importa otros todo esto entonces yo me preguntaba por qué no mejor se hace como. Una grabación de ese archivo sea una grabación de lo que está pasando en este nada para que fuese porque produjeron esto y esto y ya a partir de aquí se intervinieron directora del público con lo que está pasando. O sea cómo ver otras posibles interacciones como un poco más. Desplegadas tal vez no. O sea más allá de la niña para que. Yo creo. E. Muchas veces. Yo también me tomé la molestia de compartir igual como 3 personas hoy precisamente les conté que tampoco del proyecto y ellos pudieran ser eran alguien que estudiaba derecho en que se ha de criminología. Pero pues los 3 la chica criminología ace vendida al que venías y el chico derecho hace rato tiene 1 acercamiento tiene percepción artística 1 poco más. Desarrollada no estés cuando les comenta me dijeron bueno es es son es una idea maestro nueces revolucionar es completamente ese. Entonces yo he he he ido a otro público como ajeno compartirles la idea publicó que me rodea mi digamos si se los planteos y se impresionan mucho se quedan muy muy impactado civiles no sé si es justo lo que se necesita para eso cómo crear ese.de enlace y pues con lo que dices max solo con lo que tendrán ustedes de para qué es necesario el bailarín pues yo creo que consideró asume percepción que es necesario para demostrar. Que también es necesario la parte física. O sea que podemos tener una percepción más seguidas pero no por eso nos vamos a olvidar de la importancia de nuestro físico sea en nuestro cuerpo de nuestra presencia palpable o sea es muy necesario también vencer la conciencia eve porque si no no es en sí misma muy cerca entonces también tenemos que abrir nos astados definitivamente toda rodear nuestra presencia palpable es es creo que siempre es necesario si no deseas a mi percepción deja de ser arte porque leer de su mano. Para nosotros. Lo podemos ver tengo otra cosa porque la percepción que nos hace ver el arte es nuestra humanidad nuestro conflictivo en nuestro proceso todo lo que nos rodea. Ya nosotros podemos ver cáritas en una nube pero es una nube no me que no es lo que nos hace ver la artística siendo dudoso que entonces necesitamos de la humanidad cientos en estudio desde la parte humana para poder transmitir algo sino pues al final pues puede ser nada más una sucesión de imágenes. Pero no nos va a decir nada izzy contestaría a muller en la danza dentro del arte como lo es.

Yo considero que la danza lunar te sientes creo que sí también bajo qué.artísticos bajo creo que tigo visión artística s se va a desarrollar la creación que cada uno quiera proponerle algo. No lo ves son muy pesados y.

6.14 Audios / Café / Café 2

John: Retomando lo que decían hace un momento de porque es necesaria la pp, la que está palpable, y claro yo concuerdo con susan de qué es el arte es humano pero a veces las películas, son el séptimo arte, no hay nada palpable y aún así me pueden provocar algo a nivel emocional, a nivel de sensaciones, la películas te pueden hacer llorar, te pueden hacer enojar, puede mover muchas cosas y no deja de ser humano... creo yo que la riqueza entonces está precisamente en eso en que sea un cuerpo híbrido... esa mezcla de lo palpable con lo virtual o con la tecnológica y que es quizás por eso qué necesaria el pp, porque igual y si yo lo veo sólo en una pantalla deja de ser híbrido y si lo veo solo en escena, normal, como estamos acostumbrados a esto pero creo que el hecho de que este es el factor de lo híbrido, de lo palpable y lo impalpable, es lo que le añade riqueza a este experimento, a esta investigación y creo que es por ahí quizás va el por qué es necesario que esté el PP...

Ana: es o no es danza? Se necesita al bailarín palpable en escena.

Max (4:40): creo que todo tiene que ver con los modos de producción y con explorar más cosas y el no encasillarnos en la palabra "danza"... se trata de desplegar maneras de producción... mi asumirme artísta lo hago de una forma integral... porque las necesidades actuales de mi contexto, del contexto de la danza en México tiene que empezar a vislumbrar otros caminos.

Raul (6:30): si me considero un artista... desde otro lugar... llego desde otro lugar... porque ami no me gusta decir que soy bailarín porque no me considero solo un bailarín.

Susan (7:58) siento que es necesario mantener la consciencia de la realidad en conjunto que percibimos... a parte la percepción de realidad de cada uno... o lo que dice Max, por qué encasillarlo en danza... es un ensayo y experimentación constante.

Pri 9:02 aquí estabamos hablando cuál es la necesidad de ir al teatro y poner un celular si lo puedo ver en un video, entonces qué es lo atractivo. Pame me decía que la instalación. Pero entonces ahí nos estamos cambiando de disciplina ... a mi me parece que eso es ya arte visual, ya no es danza.

Pame: ya no es escénico.Porue puede que haya danza y en eso visual se esta viendo.

Walter (10:10): ¿qué sintió el pintor cuando surgió la fotografía?... estamos en un cambio de época... se vuelve arte o danza desde el ángulo en que lo estamos haciendo... cuando estoy ahí estoy bailando, no estoy pensando en si la cámara o si me está tomando... es como plantearnos por qué vamos al cine o por rqué vamos al teatro?... un bailarín puede hacer cosas que el aparatito no... me parece que es algo muy joven lo que estamos explorando... ¿cómo conjugar esto y hacer una sola producción impactante para el público?...

Pam (14:00): yo no niego las posibilidades... pero ya sería una cosa visual.

Raul (14:17): ¿pero la danza no es visual?

Pam 14:19): si, pero estamos quitando... digamos que quitamos en este ejemplo que dio Ana, quitamos al bailarín de ahí, lo que usted va a ver ¿qué es? ... si si, usted va a ver danza, eso no lo niego, por eso dije arte visual, es diferente a arte escénico, porque en el arte escénico, bueno, iba a decir que en el arte escénico, las cosas suceden ahí, la acción, pero también en lo visual podría suceder la acción ahí, sin embargo fue una acción pasada... cuando el PP esté podrían ser las 2.

John (16:07): con eso a mi me viene a la mente esa necesidad que tenemos de etiquetar las cosas... porque a nivel social vivimos bajo ciertas convenciones... necesitamos darle nombre a cada cosa. Y por eso me gustó algo que dijo Raúl el otro día, estamos ofreciendo una experiencia, que creo que es en lo que se podría resumir... es de verdad necesario etiquetarlo? O no?

Susan (17:50): pero lo que sucede actualmente con los malabaristas... de repente tu subes un video y puedes nunca haber estado en un escenario, nunca haber recibido una formación, una formación escénica, pero estas tirando 12 pelotas y entonces todo elmundo te conoce y todo el mundo te ve y estas catalogado como un malabarista conocido mundialmente y lo unico que estas haciendo es grabarte en el patio trasero de tu casa. Estas compartiendo algo... dicen en la escuela "esos solo son videos... el malabarista es el que está en escena... el que estudio... porque todo arte debe tener un contenido y una forma para encasillarlo como arte." Pero entonces me pregunto yo... como músico yo estudié 2 años una especialización en sonido... el músico se peleaba con el sonidista porque ambos manejaban lenguajes que no eran los de "ellos"... se arte se acomodó... el empresario del circo Atayde dijo "el arte esta cambiando... el público está cambiando y a las nuevas generaciones hay que escucharlas"...

6.15 Audios / Individuales / Max

Max

A mayor movilidad menor velocidad. Podría sonar un poco ilógico si nos contextualizamos en un mundo donde la ciencia y la tecnología avanzan a pasos gigantescos pero, si nos contextualizamos en un territorio común, en un territorio actualmente conocido, palpable y reconocible, como es esta ciudad, ya no suena tan ilógico, más bien, suena un poco más amable y posible de digerir. Bueno, al menos más suave para masticar.El reto de entender los 4 procesos de laboratorio tecnológico - corporales en 5 minutos es un poco complejo y me surgen diferentes inquietudes que tal vez hoy no te interesa saber, sin embargo, hay una que me resuena un pco,bueno... varias. ¿Qué tanta es la importancia de la presencia?

Se que es tu material de tesis doctoral pero me surge la duda de si la presencia de la realidad aumentada en la obra podría pensarse que se volvió un simple archivo? un registro? o una mera coincidencia? O sólo son mera coincidencia o realmente está pensado así ? O ni siquiera se piensa que es un archivo? esto me lleva a otro punto. Hablaste que tuvieron funciones en donde cada una fue muy diferente porque el

proceso fue alterado, por que el contexto implicaba ciertas posibilidades, etc... la inquietud que tengo justo es que, si se busca que la obra sea a partir de los dispositivos móviles, que se tenga que ver siempre el dispositivo, ¿por qué no mejor hacer un registro de la obra en video y si intervenga en tiempo real en donde el espectador sea parte de la obra y busque interacciones mutuas a distancia cuiden? ¿de qué serviría que una persona esté en la escena sí lo que te interesa ver es a través del dispositivos? El cuestionar la presencia a través como del factor humano de la dependencia, me hace pensar que aún no estamos listos, talvez, Como para replantear otras formas de creación escénica, eso lo pienso desde los discursos actuales de la de la danza... de la danza... de la danza!. Estando en tiempos donde las necesidades de la comunicación, las necesidades de creación, las necesidades sociales y las necesidades de convivencia tendrían que ir un poco más allá, tal vez se tendrían que generar un desbordamiento en los referentes que comprometen los puntos de vista, las experiencias estéticas, permitiendo una experiencia más cercana a las lógicas del sentido, un acercamiento al que se afirmen como potencias que afecten la percepción del sujeto y los hagan devenir...

6.16 Audios / Café / Café 2 / Café2-2

Ana (0:00) ¿por qué?

Raúl (0:05) yo digo que sí, ya lo son realmente ahora uno vende a través de estos dispositivos, desde el momento en el que un programador al otro lado del mundo viendo tu pieza y en ese momento dice: “me gusta porque lo vi”, pues ya allí es un escenario él fue el primero que lo vio, y después puede ser “ay que bueno que diferente se ve en vivo” o “en el video se veía como muy X”. Ana: pero no pensándolo como escaparate, un escenario donde viva la pieza. Raúl: yo creo que sí puede ser es cuestión de investigar y están todas las posibilidades para hacerlo, yo creo que es una cuestión de pensarlo y hacerlo.

Circo (1:10) voy hablar desde la perspectiva yo artista circo, para mí es, yo grabo mí video y yo ocupo este medio como medio para que me vean los demás, le mando mí video hasta china pero solo es un medio mí escenario es en físico/vivo porque yo doy un arte en físico; yo lo veo como medio de… más no como un escenario físico, no podría.

Isacc (2:18) yo creo que respondiendo, no tengo respuestas, yo creo que esta vara nadie va a tener respuesta, creo estamos focalizando mucho desde la visión de la danza porque todos compartimos ese contexto, pero creo que hay que expandir más la posibilidad que tiene esto y que ya existe, existen los museos en línea y la gente que no tiene acceso a ir a esos museos puede estar en ese museo y puede ver las piezas que se exponen en esos museos; en 360° o en la funcionalidad que sea porque vos podes ver en 360° pero al final lo estás viendo en plano, entonces hay también un rollo en física pero bueno es interesante de ver. Algo que yo le exponía a Ana es también darle acceso a las personas que no pueden

pagar un teatro o no pueden ir a un teatro, o talvez poniéndome muy sentimental pensemos en las personas que están hospitalizadas y quizás quieren ver esa pieza pero no pueden; existen los que tienen Play4 que tienen estas glasses (que no sé cómo se llamen) usted se siente allí dentro, y que pasa que en lugar de ser "esto" sea "eso" también y que pueda volver pueda estar en un escenario o un circo, digamos mucho lo que está haciendo Cicus de Solei también anda un poquito por allí dentro de esas sensaciones. Yo he visto video en youtube que me mueven un montón y quizás la primera vez me movió un montón porque todo lo que repite en la vida puede llegar a cansar o talvez no (Jajjajaj risas colectivas). Lo que también me gustaría es que desdibujemos lo que hemos venido trabajando y también tiremos a lo que puede crecer esta opción, no solo si HP Revel me permite o no verlo, es o no danza, sino que pasa si puede tener es acceso a otros mecanismos y verlo más allá; yo sé que ahorita es muy limitado proyectar más allá, pero me gustaría también escuchar eso, porque también cambia la forma de consumir danza.

Raúl (5:02) me acabo de recordar que la Metropolitan Opera estaba vendiendo unas transmisiones en directo donde uno iba a una sala X y veía la transmisión en directo y no había público donde ellos estaban haciendo las funciones a no se cuantas salas y uno… (interrumpido)

Fernanda (5:44) que si podía ser como un escenario el dispositivo, yo creo que si que depende, puedes crear una obra pensada para esto, los ejercicios que hacíamos con Raúl y estas relaciones las hacíamos pensadas no solamente como: "voy a pensar en una presencia o cuando no veo a alguien como me relaciono con él". Ana: hablamos de una obra de danza… de artes escénicas. Fernanda: teníamos como toda esta conexión de que no existía como esta relación visual en ese momento, pero todos estos ejercicios fueron (ahhh se me fue el pedo); el punto es que yo creo que sí, si tú piensas en crear una pieza para este dispositivo vas a visualizar todas las herramientas, las facilidades y oportunidades que te permite para crearlas específicamente para que tú escenario sea el dispositivos, entonces puede ser tu escenario como tal el dispositivo.

Isaac (7:09) también hay que ver, yo sé que no es el rollo de la investigación, pero la disponibilidad escénica porque si tenemos una súper cámara verde y tenemos lo del museo es otra posibilidad,

Daniel (7:35) pondría como eso que tú decías de eso de que hay museos en vivo, pero estamos conscientes de que un museo por llamarlo así es un arte muerto, no está pasando movimiento solo está enfocado en una obra, sólo es un cuadro, solo es una estatua, no hay movimiento; y si queremos llevar esta parte a un hospital porque no se busca el hecho enserio estar vivamente en este hospital; he tenido la parte de estar en circo social, he ido a sierras y a un montón de lados donde no hay esto (¿celular?) pero físicamente se les puede entregar y es arte vivo.

Walter (8:52) yo solo decir que de que las preguntas están muy relacionadas a la anterior, en que si la concibo, en que si lo veo aquí (¿celular?) es danza entonces esto ya se vuelve un escenario de danza yo

creo que sí; basándose solamente en conceptos, en ningún conceptos de danza, en ningún concepto de danza yo recuerdo que hablen del escenario donde se haga danza, todos los conceptos que yo conozco se refieren a la acción e intención, o sea, movimiento y contenido, que yo recuerdo ninguno dice "la danza es aquel movimiento estética que se desarrolla en un teatro o en la calle" no recuerdo que sea así, entonces desde ese punto cualquier escenario es permitido y este me parece que lo es. Ana: o podríamos redefinir la danza.

Max (9:00) yo diría que sí porque afecciones 2017 Cuerpo Simbiótica presentó una obra para dispositivos móviles, que te dijo va a entrar a tal hora en la página de cuerpo simbiótica le dan like y allí la ven, y pues yo creo que a partir de allí las obras, es escenario puede ser el que quieras; puedo aclarar que ya estaba aclarado. Ana: pero eso nadie lo sabía. Max: pero era una grabación. Ana: pero todo el mundo creía que estaba en vivo. Max: justamente yo no sabía que estaba grabado.

Jonathan (11:08) retomando la cuestión esta del escenario o la escena pues sí la escena es donde está ocurriendo la pieza o la danza, y en este caso de lo que hicimos con el 01 pues todo esta experiencia se componía por lo menos (porque pueden ser más creo yo) PV, PA, PP, PR; si yo no lo veía a través del dispositivo móvil la pieza estaba incompleta, entonces qué sentido tenía el PA, yo no tendría la experiencia de ver a Priscila con la mano arriba si no lo veo a través del dispositivos (la mano arriba con ella abajo), eso a mí me generó de una sensación diferente a que si yo hubiera visto a Priscila (hubiera pensado: ahora porque se agachó) a pesar de que teníamos ese espacio delimitado al frente y el espectador atrás, en realidad el escenario estaba en el dispositivo, porque era donde estaba todo sucediendo, donde estaba la obra sucediendo, y si yo dejaba al dispositivo a un lado entonces, para mí la obra estaba incompleta. Priscila: se creó una necesidad. Yo creo que a pesar de tener ese espacio delimitado frente al espectador en realidad el escenario era el dispositivo porque era donde ocurría toda la pieza como tal.

Ana (13:03) y si nos vamos a un espacio tradicional y ustedes llegan como público y se sientan en las butacas y ustedes llegan con la idea de que van a ver danza en vivo, pero Isaac y Walter desarrollan un súper tecnología holográfica y lo que ven son hologramas, pero ustedes no saben que son hologramas ¿Qué es lo que están viendo? ¿Danza?

Varios (13:40) Si

Priscila (13:48) es que la danza no me parece que le pertenece solamente al cuerpo humano, porque ya hay películas donde se le ponen sensores a una personas y luego se anima y baila y eso es danza igual, porque el muñequito está bailando; el robot si lo programan para que baile y le hacen una coreografía baila, eso sigue siendo danza para mí no es que le pertenezca solamente al cuerpo humano palpable.

Fernando (14:30) yo creo que sí le pertenece al cuerpo desde el momento en que se piensa la danza,

desde que tú dices: “wey voy hacer que el muñequito baile, voy hacer que el robot baile y lo voy a programar”, estás pensando desde tu humanidad desde tu cuerpo físico para alterar, para programar para que el muñeco se mueva de cierta forma, y no lo piensas, puta no lo piensas como se movería un muñeco porque no eres un muñeco eres un cuerpo físico, entonces el cuerpo sigue sintiendo. Ana: para los sensores siento que si está el cuerpo, para hacer la realidad aumentada está el cuerpo, no estamos diciendo que el cuerpo no sirve; sino que la escena ya no le pertenece desde la danza sólo al cuerpo, na más para que te encarrilaras a la pregunta.

Susan (15:39) yo considero que precisamente no le pertenece la danza solo al cuerpo humano, porque el arte es una percepción humana, o sea, una mesa no puede ver arte en sus patas porque no tiene consciencia de su existencia, es materia, nosotros tenemos una consciencia de nuestra existencia, por lo tanto, sabemos que existe la mesa y que es palpable, pero sabemos que existen nuestras casas en las que dormimos o la cama donde nos despertamos hoy y tenemos consciencia de su existencia; entonces a la hora de percibir va a variar, la relatividad va estar porque depende de la percepción y el concepto de arte que cada uno tengo, así va a percibir un escenario, una obra y va a percibir un mensaje entre lo que el emisor quiere decir y emana, y el receptor va a interpretar suceden muchos canales y muchas posibilidades, pero definitivamente creo que el arte es una concepción y una apreciación humana completamente.

Ana (17:05) supuse que el antropólogo social quería hablar acerca de lo humano.

Fred (17:15) yo quiero preguntar acá a los grupos, yo quiero preguntas. ¿Qué fue más importante en cada proceso en cada grupo con relación al PP, si fue como que las demás presencias estimulaban al PP en momento que realizaban las acciones/los movimiento o fue un proceso pensado desde la coreografía/montado desde que las presencias ya sabía que las presencias ya sabían que iba hacer el PP entonces ya se movía todo a partir de eso?

Ana (18:20) que si solo se soltaron estímulos al PP para ver que hacía el PP entonces pues se montó al PP o improvisó, o si en realidad lo pensaron como un producto donde estaban todas las partes relacionadas.

Fred (18:37) ¿qué fue lo que impactó en el grupo, cual fue el producto que llevó cada grupo a la escena?

Raúl (18:58) pensé en el pelón y luego en el otro pelón, yo para responder la pregunta de Fred, yo no estuve en ningún grupo obviamente, pero desde afuera pero viendo el proceso como un ente externo, yo considero que el principio no pensaron en ninguno, o sea, lo visualizaron los elemento pero en ningún momento pensaron más la creación en el espacio en sí, y a partir de eso fueron determinando que iba relacionándose con que, yo iba observando desde afuera; se recuerdan cuando hicimos el primer acercamiento cuando dije: “hagan una frasecita no sé qué no sé qué”, todos hicieron la frase desde su realidad y fueron determinando y fueron dándole como cada grupo, mayor importancia a uno de los

entes; creo que al final eso es una decisión creativa más que todo una decisión creativa, que le das más peso a uno, si en este caso le das más peso al PP o querés que al final los 3 tengan un mismo nivel de atención, creo que es un juego que hay que analizar desde la creación.

Ana (20:21) ¿Algún otro grupo?

Jonathan (20:30) en el caso de nuestro grupo nosotros en realidad no le dimos importancia a ninguno de los P´s, nooooo, no le dimos importancia especial a ninguno de los P´s; me refiero a que no lo concebimos como que va a resaltar más este o nos vamos a basar en este para saber que es lo que van hacer los demás, más bien que desde el principio definimos ciertas pautas basándonos en esto de picar para estructurar primero la video danza que fue lo primero que teníamos que enviar, pero en realidad definimos luego ciertas cosas que queríamos que sucedieran, pero no lo estructuramos como una coreografía tradicional y tampoco pensamos en que alguien iba a resaltar como sobre los demás; sino que más bien iba a ser como una improvisación más o menos estructurada en donde se interactuaban entre los 4.

Fernanda (21:33) y como esta relación con el PR, el PA como relación con la tecnología influenciaba en el origen de los movimientos, pero creo que todo el tiempo fue como esta relación de los 3, como estar pensando en toda la estructura, tal vez no se vio como la pieza o como algo concreto así, porque resultó como la exploración, después de estar como juntos los 3 de repente estas 3 P´s que éramos se convirtieron en presencias distintas y solamente quedó una PP y el otro se convirtió en PA o PR y como se mantuvo esa relación o se intentó como seguir vinculado de alguna forma y como eso nos relacionó.

Priscila (22:52) nosotros cuando empezamos en ese primer ejercicio que nos puso hacer Raúl, nos guiamos por el código primero, fue como que puedo estar haciendo yo y que responda a lo que está haciendo el otro y fue como una cadena, pero siempre fue como pensando en que uno fuera necesidad del otro, si faltara uno allí ya no habría un resultado congruente; pero eso fue cambiando porque yo ahora en la mañana decía que el PV sobró y todavía pienso que sobra pero el PA y el PP la primera vez que lo pasamos se relacionaron demasiado y fue porque primero pensamos cuando se hizo lo del PA primero pensamos en lo que hacía Pamela y a partir de lo que ella iba hacer a eso respondíamos los demás, y allí se fue acomodando todo, pero ya en la segunda sentí que ya me comunique con el PR pero creo que fue de esa prueba y error pero siempre tomando de partida el PA.

Ana (24:12) ¿alguien más? ¿Gema? ¿Nadie?

Isaac (24:26) yo creo que para añadir estos últimos 6 minutos, menos, ósea nosotros si tomamos el principal eje a un inicio al PA porque era como una cuestión de un estímulo que iba a estar allí, sin embargo yo personalmente no veía problema por ejemplo que Pame que fue nuestra PA generara una secuencia y nosotros después la veríamos y como jugar con ese estímulo que ya está; yo también pienso

como que, pensemos que pasaría si desdibujamos los P´s y todos son PP´s como tal, entonces al final al cabo usted ha visto obra donde hay 20 personas que están en escena y las 20 personas hacen distintas, quizás son estímulos de las otras personas o quizás no, o quizás son un par de loco que están parados de manos y ya está y está bien, pero la cuestión yo creo que nos basamos mucho en querer unir todo para que tuviera un sentido al menos nosotros/as/es, yo creo que estuvo bastante interesante porque si se logró hasta cierto punto, pero no veo mal tampoco, que es lo que yo le decía con el no del PA, del que el PA estuviera allí haciendo su rollo y ya, su vida personal es su vida personal, al igual que sucede que la esquina inferior izquierda es el segundo (que sucede mucho en el ballet que es la parte de compañía nada mas) yo creo que está bien, no esté bien o mal, son estímulos que allí están y que depende de cómo percibamos esos estímulos es que van a cambiar o no dependiendo de lo que sí, porque igual lo que yo hice en la mañana como PR no es lo mismo que hice ahora en la tarde, y eso también porque también las condiciones cambian y también eso lo vi y percibí, las pruebas y errores que van sucediendo y que eso también sucede en una muestra "común" de danza.

Ana (26:32) puedo hacerle una pregunta a Isaac, ¿Cómo puede estar PA en su rollo si no utilizas el dispositivo (utilizando)?

Isaac (26:52) pero yo no estoy diciendo que no esté utilizando el dispositivo, porque vos podes estar acá pero puede que el PA esté subiendo y bajando, subiendo y bajando, subiendo y bajando constantemente y que eso no tenga nada que ver con lo que los demás hacen a eso es lo que me refiero, o sea, el escenario siempre va a estar acá (¿celular?) y siempre va a estar ese PA desde la visión que yo estoy proponiendo, lo que yo estoy diciendo es que no precisamente el PA tiene que hacer esto (¿gesto?) y el responder a eso, a eso es lo que me refiero; porque seamos honesto en escena puede ser que usted en su rollo súper volada y súper tuanis y puede que la otra este percibiendo o viendo lo que usted está haciendo, haya o no conexión visual y eso no deja de ser una pieza entonces yo no entiendo como el sentido que muchos o alguna gente percibía que las 4 pantallas tengan una conexión, puede que no y que todo bien, o sea, es el sentido que le quieran dar, yo creo que el rollo si era interesante jugar con esa conexión y decir: " oh sí la mano arriba o me picó y entonces yo reaccioné" pero entonces no siempre sucede eso en escena, muy pocas veces sucede.

Pamela (28:02) bueno para mi tiene que entender una posición porque entonces que está haciendo usted ¿tirando ideas? Y se supone que usted baila… ¿usted para que baila? Para comunicar algo no?

Ana: (28:19) pero allí nos estamos metiendo en un rollo estilístico, porque podemos hacer danza, existe la danza por la danza y el arte por el arte.

Pamela (28:30) si, tiene razón allí nos meteríamos con gustos

Ana (28:36) para cerrar yo quiero hacer una pregunta pero antes necesito 5 voluntarios antes de lanzarla,

levanten la mano los que quieran, Susan, Raúl, Isaí, Edgar, walter e Isaac… ¿alguien más?

6.17 Audios / Café / Café 2 / Café2-3

Ana (0:00): yo sé que el asunto de poner etiquetas y buscar definiciones es un asunto bastante moderno y anticuado, es mero protocolo investigativo; después de haber transitado el 01 (1,2 ó 3 veces), después de haber jugado con el juguetito con la herramienta llamada 01 que son las pantallitas y todo eso, después de haber dicho que el dispositivo puede ser un escenario y que el escenario tradicional no le pertenece solamente al "movimiento cuerpo humano", después de haber transitado las clases de Raúl que les despertó la percepción de la presencia desde otras aristas, después de todo eso ¿Qué es la danza? ¿Cómo la definirían? Si tuvieran que definirla en no más de 3 reglones como definirían que es la danza contemporánea. ¿lo quieren pensar un poco? ¿Lo quieren socializar un poco?

Susan (2:02) cabe decir que es la primera vez que es la primera vez que vivo una experiencia como ésta, no me he involucrado en el campo de la danza como la concebía antes de estar acá, ahora puedo decir que para mí la danza es una experiencia que se inicia con el movimiento, pero como todo arte necesita de un marco teórico que la respalde, por lo tanto, ese marco teórico se da a través de la introspección, la investigación del movimiento, pero al final es lo que se investiga, por lo tanto la danza es movimiento y el movimiento es la vida, por lo tanto la danza es vida.

Raúl (3:02) visto desde las experiencias que hemos tenido considero que la danza es generar movimiento a diversos niveles, no solo desde el pensamiento del movimiento físico sino desde otros tipos de movimiento, voy a usar el término "multitemporalidad" "espacio multitemporal" y trabajando a partir de diversas perspectivas para llegar a diversas percepciones en el público, no sé si va o no va.

Ana (3:41) estaba a punto de preguntarte cual era la diferencia con el cine pero la "multitemporalidad" sí muy bien.

Isaí (4:00) Púes creo que para que exista danza tiene que haber movimiento, como en una situación bastante práctica, movimiento pensado como: movimiento-tiempo, movimiento-cuerpo, movimiento-pensamiento, todo lo que se pueda mover, entonces como hay muchas cosas que se pueden mover, hay muchas cosas que pueden hacer danza, pero creo que lo importante del poder definir de alguna manera entrecomillas ¿Qué es la danza? Tiene que ver con la intención de hacerlo, porque si no existe la intención de hacerlo pues queda un poco vacío en mí punto de visto. Entonces, o sea, creo que para mí lo que podría ser danza tiene que ver más bien con un asunto de tiene contenido porque se lo estoy dando o porque alguien se lo está dando, independientemente de que me guste o no me guste, esté de acuerdo o no esté de acuerdo. Ana: con la intención del creador o del espectador. Isaí: la intención creo que es más del creador pensando que estamos definiendo como "artistas" ¿Qué es la danza contemporánea? Porque el

espectador probablemente va a venir con estas estructuras sociales de que es la danza y lo que le dijeron que tenía que ser. Ana: mismas estructuras que tenemos los creadores. Isaí: sí, pero estamos buscando complejizarlas, porque estamos buscando otras maneras de llegar al sitio de la danza sea cual sea.

Raúl (6:22) perdón solo por poner un ejemplo que me pasó cuando estudiaba danza, había un artista visual en Costa Rica (no sé si los ticos conocen a Habacuc) es un artista visual muy controversial porque busca generar mucha controversia, entonces había una convocatoria de un evento que se llamaba "no silicona" que supuestamente buscaba que las creaciones de danza no tuvieran un agregado sino que fueran lo más natural posible, entonces aplicó para poder hacer una pieza de danza entonces todo el mundo estaba en la expectativa de que iba hacer, entonces llegó, se sentó en una computadora puso un proyector, se proyectó como la definición de lo que era danza (lo que estaba en el diccionario, no recuerdo cual es no me pregunten) y de repente comenzó un streaming con una chica que estaba haciendo un stripteast, la chica estaba hizo el stripteast, todos estábamos viendo el stripteast y terminó desnuda agarró sus cosas salió sus cosas y salió de cámara y listo; perdón Isaí, pero allí él entró como a refutar esa intención ¿eso sería danza desde la perspectiva que estabas diciendo? Porque para él era danza y era la intención era él, pero mucho de los que estábamos allí e incluyéndome yo, pero viéndolo en perspectiva podría decir que sí, pero en ese momento para mí no lo fue, pero había la intención de agarrar el concepto tradicional de lo que es danza y ponerlo en una proyección. Isaí: la pregunta es si eso puede ser, creo que sí porque al final el punto es como la intención como cada quien le está dando, aquí es como que cada cabeza es un mundo y todos traemos como conceptos distintos, pero para convivir, coexistir y estar, simple y sencillamente es como una cuestión de respeto a lo que alguien más está haciendo; así que si esa persona tiene la intención de hacer danza con eso, así como lo puedo respetar a lo que hace él, puedo respetar a quien hace ballet, puedo respetar a quien lo hace a través de la tecnología, puedo respetar a quien lo hace de lo que sea porque es su intención, o quien lo hace desde el Electro dance; sí porque existe la intención.

Walter (9:28) me parece que es una expresión motriz propia del ser humano en la cual se utilizan movimientos no exclusivos del ser humano, que es influida por la interpretación del creador y el ejecutante, y en el que caben elementos contemporáneos, tanto físicos como gráficos. Eso para mí.

¿Edgar? (9:55) Para mí dentro de la palabra como tal, dentro de la exigencia de lo que es la palabra definir, no podría ser porque es darle un fin y si le damos un fin a la danza la matamos, pero tratando de darlo algo menos tácito, por así decirlo, para mí es la necesidad de transcender la vida para emularla, porque solo así podríamos llegar a crear arte. Eso sería para mí la definición de danza. Es que en realidad es lo que yo le decía a mi compañero, que al principio para mí las artes no estaban divididas e incluso muchas cuestiones que te enseñan en la historia de la artes, se dicen que las artes empiezan juntas, que el

que era artista tenía que ser músico, pintor, tenía que poder escribir, bailar, cantar, hacer todo lo que tenía que hacerse en la escena él; por lo tanto al hacerse esta división del trabajo o estas divisiones de trabajo de una manera ególatra, se empieza a decir: "esto es danza, esto es teatro, esto es escultura, esto es pintura, esto es cine incluso" por eso es que para mí es por esa onda, y por eso lo digo como la necesidad de trascender la vida, porque si tú no tienes la necesidad de hacer algo no lo haces, si no tuvieras la necesidad de hacer un robot no lo haces, si no tienes la necesidad de comer no lo haces, si no tienes la necesidad de defecar no lo defecas, y en el transcurso de ir de tu cama al baño o de tu cama a la cocina, pasan cosas que no están en tu control como pegarte en el dedo chiquito del pie en la esquina de algo, y paso algo que te está haciendo que te muevas de esa manera y de toda manera sigues teniendo las ganas de defecar, pero te pasó eso y es una necesidad de… si no tuviéramos la necesidad no pasaría nada. Ana: ¿entonces no hay ninguna diferencia? –chico: para mí no. Ana: que diferencie.

Isaac (12:37) yo creo que sí calzo un poquito con lo que van diciendo, pero yo creo, bueno haber personalmente ya voy a dejarme el rollo de tratar definir generalmente porque cada quien percibe lo que quiere percibir, pero yo muy personalmente en algún momento pensé que para danzar/bailar necesitábamos una formación como tal y eso se me desdibujo cuando yo empezaba a ver que hasta un bebé baila, y lo que hablamos con Brenda que ya tenemos estímulos desde adentro, entonces para hablar de danza yo creo que hay que hablar de movimiento, no sé si solo corporal, porque yo creo que también aquella persona que está en escena (llamémoslo de alguna forma) y que solo está allí, también está haciendo danza (desde alguna u otra forma); porque si no estaríamos hablando de que sólo la mano hace danza de lo que estaba haciendo danza y no todo el cuerpo, por allí me pasa un poco, es una pregunta muy fuerte; creo que también una cuestión muy importante acá que creo que puede diferenciar un poco de las demás, pero no precisamente de que sea la diferencia, sino de lo que es lo desee expresar, y es muy diferente, y que a mí me ha pasado que quizás veo una imagen yo me plasmo "vea que montón de cosas que me genera", pero también de un movimiento, y no de un "bailarín" y lo digo entrecomillas porque las artes están en todo, o sea, es que el movimiento es todo, la tierra se mueve, para mí si en algún momento mis ancestros llegaran y vieron como el rio se movía y dijeron "vamos a bailar como lo hace el rio" y de alguna forma lo interpretaron como pudieron, entonces el río también baila porque entonces es de allí donde tomo el movimiento; entonces yo verdaderamente yo no podría, no quiero decir que no podría separar las artes, pero tampoco quiero decir que todas sean una. Les tiro un ejemplo, donde yo estudio hago una asistencia y hay todo un conflicto porque no saben si el grupo de danza contemporánea no saben si meterlo en la parte de deporte o en la parte de cultura, y esta el rollo de que yo digo que es cultural, pero ocupamos el cuerpo, entonces como es ese punto miedo, la verdad me da un poco de pavor definir las cosas y sobre todo en algo que para mí es como tan preciado; porque verdaderamente es eso

desde donde yo lo recibo y de donde yo lo transmito, desde peques cuando usted era un feto a usted lo coqueaban en la pancita de su mamá y usted reaccionaba a eso, tal vez sí, lo recibía, no sé, no sé, no sé, no podría definirlo totalmente; para mí es lo que yo quiero expresar, y lo que me gustaría dejar abierto es … no lo quiero decir tal cual porque creo que puede herir susceptibilidades, pero yo creo que la danza lo puede hacer cualquier persona desde diferentes lados.

Priscila (16:44) ehhh no me juzguen nada más. Organización de conceptos y formas entre tiempo, espacio, movimiento y cuerpo, a través de estrategias guiadas por la acción, la interpretación y la necesidad de expresar un mensaje que por lo general estimula a uno o más espectadores. (x2)

Susan (17:52) insisto en mi perspectiva en que el arte es una percepción humana, pero si habría que definirlo y separar la danza y ya meterlo dentro de un sistema que nos exigen como artistas, como lo que hacía él a coexistir, creo que ya se hizo como la introspección mucho mucho, ahora es como momento, bueno no ahora, me gustaría plantear una justificación que nos exige una sociedad donde estamos dando un trabajo, porque al final el trabajo lo que vimos es una experiencia, esa experiencia es lo que le compartimos a la gente y creo que el público es parte, es el objetivo de lo que nosotros damos, la danza sirve para uno como para la gente; ahora ¿Qué la separa de las otras artes? Creo que la separa su contenido y su forma, todo arte tiene que tener un contenido y una forma y un marco teórico que lo respalde, por lo tanto, lo que lo va a separar es la investigación lo que lo prioriza, lo que existe más en esa arte; por ejemplo dentro de las artes circenses existen disciplinas y se separan por lo que más predomina dentro de ellas; o sea, un equilibrista puede hacer un salto mortal, pero no es un acto de acrobacia es un acto de equilibrio, sino que utiliza elementos de la acrobacia, pero para llegar a todo eso se hizo una investigación y es lo que se hace en cada arte y eso le ha permitido investigarla, indagar dentro de ella y poder analizarla como una sola, pero al final es parte como un todo, del arte que es la concepción humana; porque si alguien no ve arte en un cuadro de un pintor, entonces para él no va a ser arte, pero para el pintor sí porque lo hizo con una intención. Entonces es allí donde empiezan las clasificaciones y en la danza también hay clasificaciones: danza moderna, danza clásica, danza contemporánea y subdivisiones y todo, pero ¿Cómo se llegó a eso? A través de un proceso investigativo, entonces creo que dentro de las artes esta tanto la introspección, como la creación y la investigación, creo que son los 3 pilares necesarios para poder clasificar y definir las artes dentro de un marco teórico que esté abierto a las posibilidades y que se pueda redefinir según los contextos y las construcciones sociales de las épocas en las que nos encontremos… y las tecnologías.

Pamela (20:46) es que algunos hablaron sobre la danza que era el movimiento, y si la danza es el movimiento y si yo voy caminando por la calle, estoy produciendo movimiento y todos los demás producen un movimiento y yo lo observo, si eso sucede ¿para qué voy a ver danza si ya lo estoy viendo

todos los días? Ana: pero no está la intención de hacer danza. Pamela: pero quiero que me respondan los que hablaron sobre el movimiento, creo que fue Isaac; no me acuerdo muy bien pero creo que casi todo centraron lo que estaban diciendo en el movimiento.

Isaac (21:40) yo creo que… yo también me cuestiono para que ir a ver danza la verdad es esa, porque también, yo creo que Raúl hablaba la otra vez del Ego y todo eso, porque al final al cabo usted ir a ver danza implica que vaya a un teatro y ¿Quién tiene acceso de ir a un teatro? no es la persona que tenga la necesidad que tal vez tenga la necesidad de ver danza, y yo creo que también tiene que ver con una necesidad del artista y me da miedo por lo que dijo Edgar que el artista es aquel que tiene todo; al menos yo diría que dependiendo de la intención del coreógrafo o de la intención de la que yo genere el movimiento. Pamela: pero digamos yo puedo tener la intención de agarrar esto (objeto) estoy teniendo una intención y me estoy moviendo, pero ¿Qué hace eso diferente de que Fred lo vea cuando yo lo hago y entonces para que voy a ir si él me está viendo a mí hacer…? Ana: yo digo que para responder sus preguntas entren a mis clases de Estética porque se me están desviando del tema de investigación y no voy a escuchar 3 horas.

Ana (22:59) alguien quiere como agregar algo más como en términos como de ¿Cómo se modificó su percepción de presencia en estas dos semanas? ¿Nadie? Si alguien lo piensa después y me lo quiere mandar por whats muy agradecida.

6.18 Audios / Café / Café 3

¿FUE DANZA? IMPORTANTE PARA LA CONCLUSIÓN

Walter (2:20): esto me parece más que nada que esto es un cambio de era o de época... en los primeros libros de arte dramáticas se hablaba de espacio solamente como un escenario ... la caja negra, entonces cuando empezó la gente como Grotowski a sacarlo porque la gente no iba al teatroy era necesario salir a la calle también, ya se cambiaron los términos a escenario y espacio escénco, entonces se transformó algo. Cuando salió el cine... no era necesari solamente el dramaturgo, el director, el actor, también se necesitaba saber de cámara, de sonido... pero el estudio de las artes dramáticas seguían siendo necesarias. Se cambió la caricatura a la animación, fueron necesarios unos programadores ya, pero el estudio de las artes dramáticas siguieron siendo necesarias porque todavía se trabaja la voz para eso... que en esto hay danza, yo siento que si hay, pero se está metiendo otra gente, hay programadores... se está transformando, por eso yo digo que es un cambio de era nada más para mi.

6.19 Audios / Café / Café 2 / Café 2-1

Ana (0:00): ¿Por qué?

Priscila (0:02): yo sentí que yo tenía que responder a los movimientos que Pamela me proponía con su brazo, aunque ella no estaba allí yo la estaba sintiendo, y fue sobre todo más fuerte la primera vez que lo hicimos porque nosotros pensábamos que iba a ser demasiado alto entonces el brazo no iba a chocar conmigo, o no me iba a tapar si estaba de pie, pero resulta no sé cómo, pero percibí que el brazo no iba a dar el efecto que queríamos, entonces tuve que agacharme como respondiendo a ese brazo tan gigante que se movía encima de mío, entonces para mí si porque siento que yo estaba respondiendo a los movimiento que proponía en el PA.

Ana (0:55): PA

Pamela (0:57): yo no sé si yo hice danza o no, la verdad no podría responderle ahora, pero si creo que estuve presente tanto como PA (proyectada) PA (toca botón), entonces no sabría responderle esa pregunta ahora porque nosé si estaba haciendo danza mientras estaba, que creo que va más por el sí que por el no, pero aún no estoy tan convencida por todas las estructuras mentales que tengo, pero creo que ya se van rompiendo.

Priscila (1:49) a mí me parece que sí es danza, pero antes en el pasado y allí se plasmó y se recreó, y se hizo cuando pensamos que movimiento se iba hacer y todo.

Ana (2:08): ¿Alguien sintió, piensa, percibió o se asumió que no estaba haciendo danza fuera desde cualquiera de las P´s?

Isaac (3:05): Creo que fue en el primer momento, en la mañana que yo si no sentí como que no hice danza pero creo que fue porque (hablaba al rato con Fred) intenté crear las pautas que habíamos programado de alguna forma y entonces me hizo preocuparme tanto por calzar allí, que me desfiguré del sentido que era como trabajar o sentír o emanar mi energía allí y sentirme presente allí, que eso si cambió en el segundo momento, porque en el segundo momento si quería participar allí y no solo como: “tengo llenar una pauta o esta o esta”; sino como si estar allí pero de una forma más consciente y que también las posibilidades que me dan en ese momento la cámara y demás, en un inicio también me hizo sentir que no podía hacer todo lo que yo quería, porque tampoco tuve el chance de redibujar en mi mente de que podía hacer o que podía jugar hasta el rato y ya en la segunda vez ya sentí un montón más, pero de buenas a primera fue como muy complejo; creo que el rol del PR a momentos no le había dado tanta importancia pero sí hay una repercusión de cómo se percibe y como uno puede ver, dependiendo de muchísimos factores: espacio, luz, en donde estoy, si puedo ver al PP o si no lo puedo ver, como que toda esa imágenes de estímulos y de presencias se puede modificar muchísimo en el PR, pero el PA no quiere decir como que ya esté grabado y listo pero el PA es una emanación de estímulos, a lo que me refiero es

que el PR tiene demasiado factores que hay que ver y analizar.

Elizabeth (5:10): yo creo que en un cierto momento como dice Pame si se hace pero como en el pasado, pero en el momento yo me sentí parte de lo que sí estaba pasando, pero yo en ese instante sentí como parte de la producción, o sea sentía esa responsabilidad de que sin mí no iba a encajar nada ni el PP ni el PR.

Aurora (6:00) no voy a ser tan elocuente porque ya dijeron lo que sentía, yo me sentí como parte de algo, sentí que la que estaba bailando era Ioar (la PP) y que nosotros la estábamos acompañando y que eso no deja de ser menos danza, pero yo no sentí que yo no bailé y lo resumo porque no me sentí en la misma manera como cuando estoy en el escenario, no es lo mismo.

Raúl (6:42) yo sí hice una elección de no hacer movimiento, aparentemente del cuerpo del PP, pero de la concepción era el rollo de que nunca había probado todos los elementos, hoy fue el día de darme cuenta que funcionaba o no funcionaba, pero también como jugar con la percepción del público y ver si ellos perciben que en el movimiento que ya transcurre en el video o en el movimiento de los efectos sucede la danza o no, para mí sí, pero si había una intencionalidad de que el PP no tuviera en acción móvil – física, tendría que verlo yo, salirme y verlo como expector y ver qué sucede, esa era mi intención pero lo que se vio no sé

Espectador/Daniel (8:00) como espectador por ejemplo yo percibo es que había como 2 partes, no sé si danza pero siempre el movimiento, en el video y como la persona física siempre hubo movimiento y yo lo puedo percibir como danza que siempre es un movimiento y que a cada quien le da una representación distinta, por ejemplo en su caso, él dice (Raúl) "como persona no me moví", pero como público todo lo que él decía, todo lo que pasaba, para mí fue no era movimiento físico pero sí movimiento intelectual y eso es movimiento y eso me transmite algo y yo lo puedo considerar danza.

Malabarista/Circo (9:19): a mí me sucedió como PA que creo que desarrollé una percepción de la presencia de la danza entonces yo estuve dentro de una presencia de danza, estuve presente allí, pero cada percepción varió; sin embargo estuve y la danza estuvo presente en mí: pudo haber sido una energía, pudo haber sido una percepción nada más, pudo haber sido un sentimiento, pero sí hubo un movimiento; entonces creo que también es como desde de la perspectiva en la que se percibe la danza, entonces yo puedo decir que en mí percibir danza, para mí la danza es el movimiento y el movimiento es la vida, hubo vida, hubo acción, hubo movimiento, hubo energía., entonces hubo un intercambio (una pregunta-respuesta) y quizás estamos acostumbrado a tener un estímulo visual y a que eso sea lo único que nos haga sentir que algo existe o que algo esta presente; pero es muy interesante ver como los conceptos de todos han ido evolucionando, no cambiando sino sólo transformándose debido a que ya con las clases de Raúl empezamos a experimentar otro tipo de percepción de la presencia, como el ejercicio que hicimos

donde no podíamos vernos ni saber dónde estábamos, entonces a través de un código teníamos que sentir esa presencia y eran códigos de movimientos, estábamos usando la danza como un código, entonces siempre hay danza, eso fue lo que me dejó esto.

Ana (11:14): pensando en lo que he lanzado más desde el primer audio desde que me mandó, si lo que graba John desde el teléfono en donde se está viendo la realidad aumentada o se están viendo todas las presencias ya grabado, lo trasmitimos ¿Es danza? Me refiero a la pieza.

Ana (11:48): si esa grabación que hizo Jonathan desde el dispositivo que está leyendo, el que está captando los 4 P´s y eso lo transmitimos (se va a empezar a caer mí tesis). Podrían darme las dos respuestas:¿Qué pasa si lo transmitimos en tiempo real? ¿Qué pasa si lo transmitimos en tiempo real y lo ven después? Y ¿Qué pasa si lo colgamos en Youtube? ¿en alguno de los 3 casos deja de ser danza?

Varios (12:22): No

Pamela (12:29) yo creo que sigue siendo danza, sólo que cambia la percepción. Ana: ¿de quién? Pamela: de quien lo está viendo. Ana: Si quien lo ve, ve lo mismo. Pamela: no, porque… ¿estamos hablando del que lo ve o es grabado? Ana: grabado o transmitido en tiempo real, pero igual lo está viendo a través del dispositivo. Pamela: si, pero es diferente cuando usted lo ve en vivo que cuando lo ve grabado, porque en vivo usted siente que algo diferente puede pasar. Ana: lo estás viendo en tiempo real pero no en vivo.

Daniel (13:49) lo que comentaba por aquí era como que si eso se sube a internet es como cuando uno aplica a una convocatoria y manda un video de su obra. Ana: “se sube a internet” ¿estamos pensando en Youtube o transmitirlo en vivo es también subirlo a internet? Daniel: si. una transmisión en vivo estoy pensando en una competencia como ElectroDance, la competencia que hubo hace poco de ElectroDance hicieron una transmisión en vivo de las batallas, y no deja de ser lo que hacemos porque la gente lo está viendo con la intención de ver el hecho, están viendo la batalla o están viendo como bailan, y como está hecho con esa intención creo que el subirlo no le resta calidad de danza; a lo mejor lo que puede ser la percepción de la vivencia, pues la vivencia en físico es muy distinta a verlo, el verlo te puede dar otro tipo de sensación, pero el vivirlo presente físicamente es muy distinto, porque si yo veo las “retas” en vivo (físico) por internet en el mundial de Electro, si yo me acuerdo de toda la sensación de toda la energía que había allí por toda la gente y las batallas es diferente que yo la vea por un video, pero no deja de ser lo que es. Ana: ¿Y si lo ves en video y lo viste en vivo no te genera esto mismo? Daniel: si, a mí que lo viví que lo puedo ver de ambas partes, pero alguien que no, lo va a ver pero sigo siendo lo mismo…

Walter (16:00): es básicamente lo mismo, pero solamente voy a agregar que lo que cambia es la experiencia del espectador, me parece que se sigue viendo como el PP todavía acá, sin embargo hay que ser más consiente de algo, el PP como la versión dancística antigua que tenemos en esta forma más

moderna, en la cual el espectador es muy sensorial entonces está allí viendo la producción queriendo ver algo y no lo hace solamente a través de lo ojo. Ana: ¿el espectador está viendo danza o no? Walter: está viendo danza, lo que estoy diciendo no se trata si es en vivo y verlo después, o solo verlo montarlo en internet cambie y que sea danza, no, sigue siendo danza; la diferencia la experiencia del público puesto que la experiencia puede ser visual, puede ser palpable, si se llama Presencia Palpable es por algo el PP puede hacer algo más allí puede tener un contacto diferente con el espectador que a través de "aquí" en otra parte del mundo no lo va a tener, entonces por eso allí me quedo de que, la experiencia no es que cambie lo demás sigue siendo danza.

Dani (17:15): yo lo pondría como que sigue siendo danza pero 100% va a cambiar la perspectiva del público, no es lo mismo yo que te estoy viendo de frente a que alguien que lo esté grabando en vivo te esté enfocando de lado, al que lo está enfocando de lado va a tener una respuesta diferente a yo que te estoy viendo un 100%de frente. Ana: pero eso pasa incluso en el teatro, perdón que te interrumpa, pero no es lo mismo estar sentado en la orilla y entonces estás viendo todo lo que sucede allá en las piernas y te estás perdiendo lo que sucede de este lado, a cuando estás sentado en medio y ves todo lo que sucede en el escenario. Daniel: ajá. Pero cambia también por ejemplo cuando tú lo ves en vivo hubo una parte cuando ella bailó que está en la parte no sé cómo se llama que la estaba la mano como caminando, ella lo representó a la par, estaba caminando la mano en el celular y ella hace esto (gesto), yo lo estoy viendo de frente en vivo y lo vi en el celular y en el celular la luz hace que no se vea la mano, entonces allí ya perdí una parte importante de su puesta en escena porque que yo lo vea mediante el ojo de una de una cámara va a cambiar 100% la perspectiva a algo en vivo, pero 100% puede seguir viendo danza.

Ana (19:00): que chingón tener un espectador que sólo fue espectador

Raúl (19:11): pues yo hablando sobre esto ¿de que si es danza? Si sigue siendo danza, creo que hay vuelvo y repito porque ya lo dije una vez, porque creo que tiene que ver mucho más con el Ego de un bailarín porque no reusamos a no estar Presentes Palpable de forma Palpable porque hay un Ego se siente rico cuando te aplauden (aplausos) y cuando uno suda y te subís y te ven; entonces creo que ese juego del Ego de estar en escena es el que nos afecta y nos reusamos completamente a estos nuevos medios y estas nuevas tecnologías, yo lo percibo desde los deportes en general están los juegos olímpicos de Rio en año pasado o el antepasado, y habían competencias donde no habían tanto público pero todo el mundo estaba como allí presente viendo México cuando los clavadistas a punto de echarse y estaba todo el mundo allí la emoción sentías como ¡ehhh 10! (sonido de celebrar); o los partidos de futbol estaban en Rusia transmitiendo en vivo y están allí comiéndose las uñas y pasa, las emociones están, yo creo que es ¿qué tan abiertos estamos a recibir esa información que viene a través de la pantalla o no? Y nosotros como bailarines tenemos el temor de que nos desplace la tecnología y decir que ya hay algo mucho mejor de lo

que “yo” puedo ser y hacer; entonces yo percibo que es más desde ese lugar, desde el Ego que tenemos como artistas.

Ana (20:50): ¿alguien más?

Max (20:55) creo que yo diría que no es danza por mí necesidad de omitir la palabra danza y buscar otros sinónimos, como este resultado del laboratorio yo le pondría como… al menos para asentar está pregunta yo le puse: la obra, la pieza o lo que sea que se presentó; entonces creo que al subirlo al internet se vuelve un mero archivo. Ana: pero si tú mismo dijiste que la documentación también era danza. Max: otra forma más de expandir el arte, más no danza, es diferente. Entonces creo que, a lo que voy creo que a lo mejor se volvería archivo al momento de subirlo si nadie lo está viendo, y al momento de que alguien lo vea si es transmisión en vivo creo podría seguir siendo archivo hasta que la intención de la obra, creo que se vuelve obra justo cuando uno como espectador acciona con la obra, creo que ese momento es cuando nos resulta que es arte, cuando pasa esa acción como estética y esa experiencia estética es cuando afecta al espectador; creo que yo buscaría una forma (y te lo mando en el primer audio) de buscar… los contextualizo un poco: yo le preguntaba que si el fin de la presencia en esto justo era… no, antes. La pregunta del otro día si el bailarín valía la pena de que una persona física estuviera en escena, yo le pregunté si mejor no se hacía mejor un registro de la obra y que a partir de ese registro el espectador interactuara con la obra y así se generara como otras formas y otras posibilidades de afectar al espectador, entonces yo no le llamaría danza, yo le llamaría archivo hasta que la obra no incite al espectador a accionar cosas no; o sea, para bajarlo un poco más, esto lo veo y lo planteo como cuando vemos varios videos en Facebook y los pasamos y pasamos y ni siquiera nos acordamos de que es lo que vimos, entonces creo que yo le llamaría danza talvez hasta que accione con el espectador. Ana: ¿osea que el espectador se vuelva también producto? Max: parte de la obra, siento que todavía se está poniendo esa 4ta pared que justo desde hace un tiempo varios han tratado o hemos venido de cortar esa 4ta pared justo para que espectador termine de cerrar la obra y no solamente sea como el artista y como el Ego de “aquí estoy véanme”, entonces creo que si se llega romper a través de esta 4ta/5ta pared sería increíble y eso creo que terminaría de hacer como el click al espectador y eso haría como una estética hacia el espectador.

Ana (24:55) Dicho todo esto… ahh perdón.

Pamela (25:04): apoyo mucho lo que decís creo lo traté de ver así preguntándoselo a Dani porque él me dio su punto de la percepción y de la tecnología, de todo esto; pero yo le dije: “pero realmente todo esto que viste te incitó a ti a hacer a algo más, ¿crees tú que esto que viste lo podrías tomar tú y lo podrías meter a tu arte que es el circo? Entonces Dani me contesta que depende de cada persona, depende de si yo quiero agarrar algo de cualquier arte y lo quiero fusionar con otra cosa y depende de cada persona,

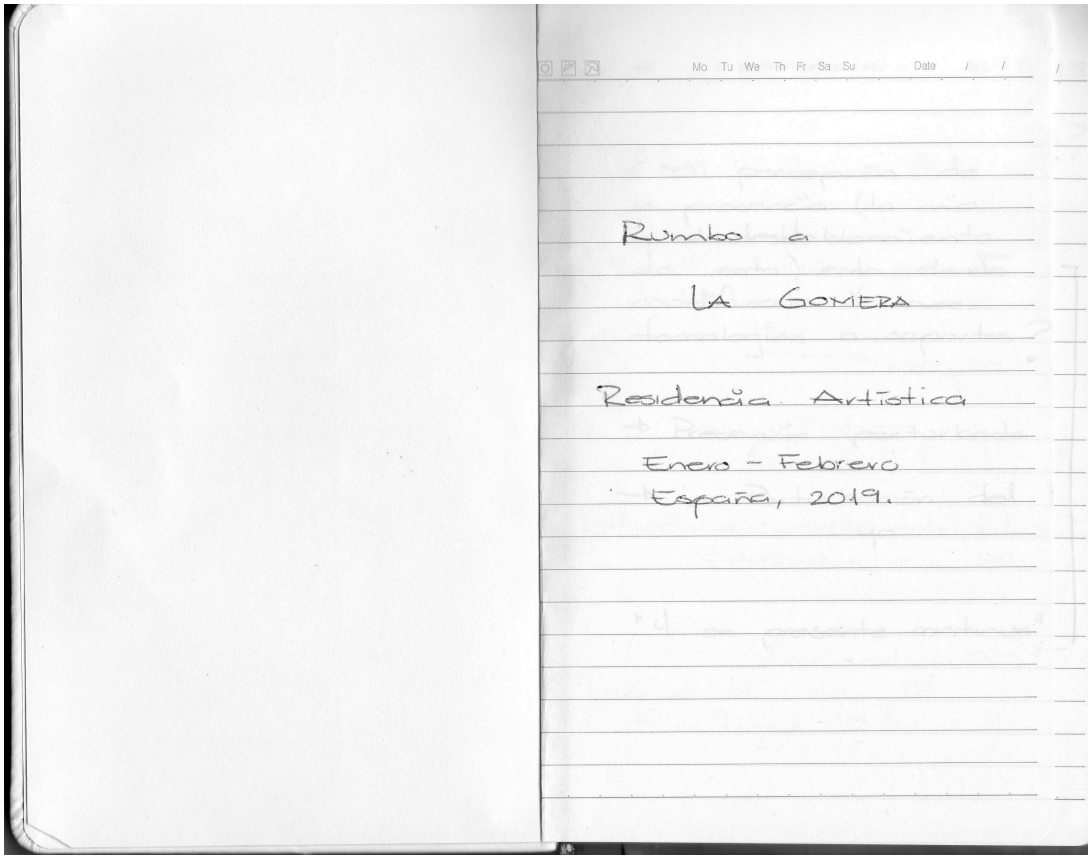
pero apoyo ese punto que decís que de verdad incite al espectador a hacer algo más con todo lo que está viendo.

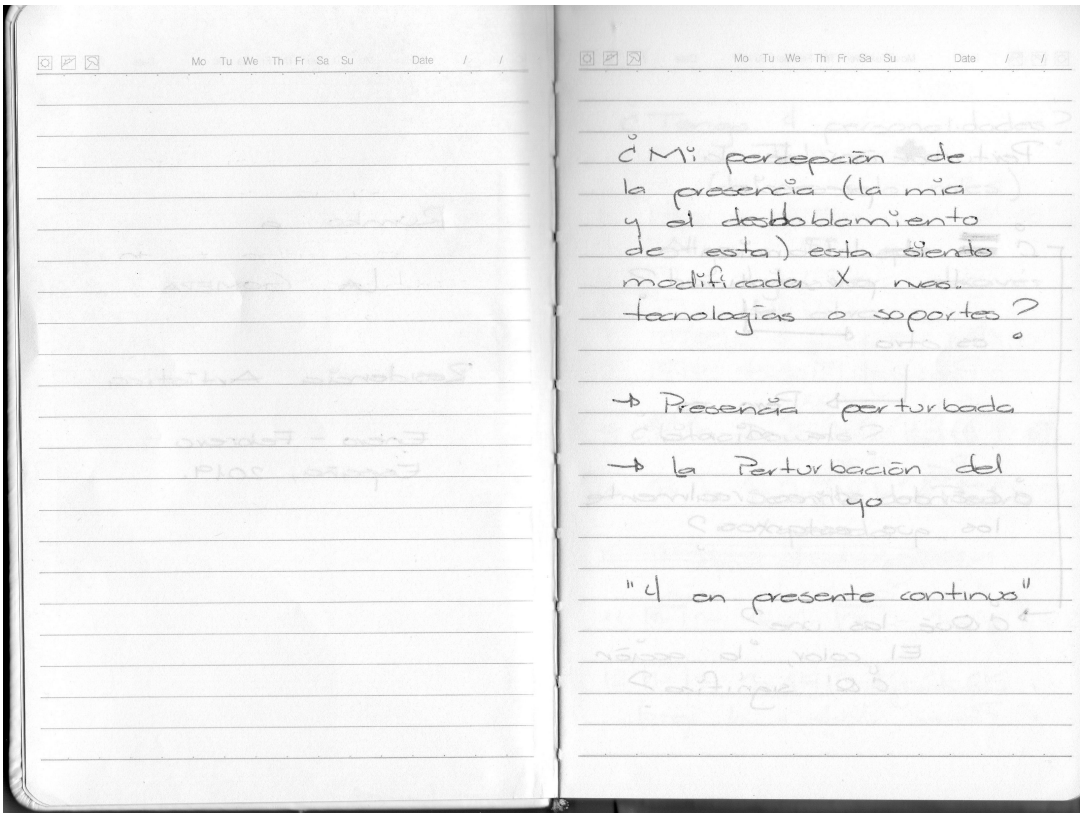
Fred (26:21): yo más que una respuesta me pregunto un montón de cosas por ejemplo me lo planteo comparándolo con alguna pregunta (como le decía a Kritzia) ¿es una grabación de un accidente que alguien graba un accidente y luego alguien lo ve luego a través de las redes o un video, deja de ser eso un accidente? No lo sé ¿deja de ser un carro porque no lo vio una persona en vivo o lo vio a través de un video? Tampoco lo sé (risas de todos) son preguntas que me estoy haciendo ahorita porque la verdad ¿desde dónde queremos entender entonces o separar la idea de una presencia en vivo a una presencia a través de un video? No sé, creo que lo único que cambia en todo caso sería como el nombre/el título de lo que sucedió, a través de que lo vi o a través de que no lo vi, si se pierden algunos contextos talvez, si estás en vivo pudiste ver visto de donde vivo, que pasó antes del accidente y que pasó después y no solo el accidente en sí que lo vio la persona a través del video, solamente entonces más que respuestas tengo preguntas.

Ana (28:09) Duda, creen que el escenario como conocemos el escenario sea: calle, sea teatro sea lo que sea que sea… (fin del audio)

7 Libro de artista como bitácora

[4 en presente continuo]





Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

Música

You 4'12
Scary world theory ~~6'24~~ 4'43
My Things 5'15
Passing 6'24
Sol 4'33
Said and Done 3'15
Re 3'30

Me gustaría que llevaría texto mío con mi voz

- Descargar PA's
- Pasar John's al ipod

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date 7/01/18

400

1 o o o o o o o o
2 o o o o o o o o
3 o o o o o o o o 0' 18"
4 o o o o o o o o
5 o o o o o o o o
6 o o o o o o o o
7 o ϕ o ϕ o ϕ o ϕ 0'50"
8 o ϕ o ϕ o ϕ o ϕ
9 A 1'05
10 ← Acento posterior
~~11 ϕ ϕ ϕ ϕ ϕ ϕ ϕ ϕ~~
11 1'2
12

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

13 1'38
14
15
16
~~17 2'10~~
17 2'10
18
2'25

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date 7/01/19

A la PA solo puedo abrazarla por atrás

A la PVd solo por adelante

Para PR debo abrazar me a mi misma?

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date 10/01/19

Le pedí modificaciones de las PA's a John.
Solo tenemos 7 reales y algunas no me hacen muy feliz. Casi ninguna.

→ Mi cuerpo físico tendría que estar presente con John para rehacer / construir las PA's? ←

→ Hay que revisar todo el material en video. Verde y Playa

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

Desde los vides para PVd.

→ La Arana significa mucho ∇∇ °°

~~¿Enfaois en las manos?~~ ✗

La cicatriz ¿significa?

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date 12/01/18

Revisando tomas p/ PVd y PA, rumbo a la construcción de PP:

PA

067		0'31" - 0'54"
068	✗	
069	✗	
070	✓	
071		0'46" - 0'58
072	✗	
073	¿Es muy grave lo del foco?	
		1'36" - 1°'53"
074	✓	
075	✓	
076	✓ ¿Cuánto del brazo va a aparecer en vertical?	

→ Falta una toma p/ PVd con este ☐

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

~~0'31" - 0'54"~~

¿PP es tocada por el 076?

077	✗	
078		0" - 0'17
079	✗	
080	✗	
081	Cualquiera de los 2. Cuidar terminar antes de que baje los brazo	

[VESTUARIO]

082	✓	0'02 - 0'14

No entro | Ya estoy

083 Me gusta + el 2° pero creo que mis manos se salen de □
No entro | Ya estoy

084 !!

0'00" - 0'2" X
0'2" - 0'37 ✓
38 - 0'39 X
40 - 1'02 ✓
1'03 - 1'46 X
1'46 - 2'02 ✓
2'03 —— X

085 Noooooooo
086 0'26 - 0'31"
087 X
088 X 0'08 - 1'22"
089 X

090 ✓ 0'04" - 0'22"
X 0'22" -
✓ 59 - 1'22
X
✓ 1'32" - 1'38
X
✓ 2'02" - 2'12"
X
✓ 4'02" - 4'17"
X
✓ 4'54" - 5'44"
✓ Acelerar velocid

091 ✓ 0'15' - 0'32
chiquitolina

092 X
093 ✓ 0'28" - 0'33"
~~0'45" - 0'53"~~
✓ 1'22' - 1' 29"

Intensa | Abra Sadora |
Que enfrente con los propios demonios

094 ✓ 56" - 1'13"
acelerar
2'37" - 2'59"

095 ✓
096 2'21" - 2'37"
4'12-B - 4'21"

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date 12/01/19

PVd:

[0195] ~~35~~ ~~1'30"~~ ✓

0204 + 0203
Twist en cadera
Espiral p/ tobillos cruzados
Círculos amplios con brazos
Segunda + plie
Tapandome el sol
~~Ca~~ Arco en 4ª por
Círculos en el piso con con dedos p/ agarrar arena

[0205] 4'36 - 5'28

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

Espalda recta a 90 y en ↗

Las palmas y las plantas tocando la arena con agua que apenas y cubre manos y pies

[0207] 1'30 - 1'40

Pies que se entierran en la arena

[0208] ✓✓

[0215] Tapandome la cara (ojos / boca)

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date 14/01/19

Mov

0'00" — 2'25"

① 8 x 2
② 8 x 4 0'18"
③ 8 x 2 0'50"
④ 8 x 2 1'05"
⑤ 8 x 2 1'21"
¿ 16 x 2 1'38" ? X
⑥ 8 x 2 2'10" ÷ 2'25"

16
32
32
16

① Play en lap. Colocarme p/ PR (8 x 2)

② Grabar PR (8 x 4)

③ y ④ Se reproduce PR (8 x 4) PP en espacio de PVd c/ secuencia de puente

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

⑤ Se repite PR ¿Se puede? + *PVd ▶ + PP en espacio PA (2 x 8)

⑥ Todas en su espacio PP sin movimiento (8 x 2) ¿Mov. de pies?

* Secuencia de puente 1'43" 2'17"

PA y PR sec. de pies

Scary world Theory

(Lali Puna)

0'00" – 0'17"

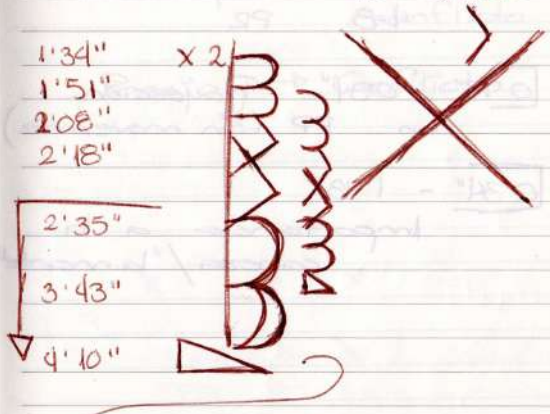
0'34" I've never said you'll have to
be afraid
Of the cookie monster
Beside your bed

0'54" It's not the real
The real one's in your head
Beyond control
The true one eats you dead

1'08" It's a real fight
It's a war

1'18 when destruction takes over
There is no escape
Every shot on target
Perpetrator knows how to strike

1'34" x 2
1'51"
2'08"
2'18"
2'35"
3'43"
4'10"



Passing s/trans

0'00" – 0'17" 4 x 8 [doble tiempo]

1-8 PA
2-8 PVd
3-8 Entro a esc.
4-8 PR

0'17" – 0'34" Proyección en PP (sin moverme)

0'34" – 1'18"
Importancia a la cabeza / "la mente"

You → Muestra el dispositivo

Theory → Plantea conflicto

Passing → Conflicto

Date 16/01/19

PAs

1. 067 0'31" - 0'54" X
071 X
Me quedo con lo 070 ✓
sin eco

2. 073 ✓ 1'36" - 1'53"
Sin eco | Acelerala solo de ser necesario con 15"

074 X 075 X

3. 076 ✓ Acelerar a 12" con eco.

4. 078 ✓ Con el menor eco posible
0'03" - 0'16"

5. 081 ✓ 0'01" - 0'12"
NO después
El eco puede ir antes y/o después del giro pero NO durante | Dibujar □

VA 082 X = VAV

7. 083 ✓ 0'06" - 0'16"
No entro, ya estoy Dibujar O

6. ✓ 0'54" - 1'12"

8. 9. 10. 084
= Lo que te guste más como creas que es mejor :)

086 X

11. 088 ✓ 1'08" - 1'22" Acelerado y con eco y con estela y con todo

12. - 18. 090 ✓ = 084

19. 091 ✓ Chiquitolina
0'15 - 032"
Mismos efectos de krit

20. 093 ✓ 0'28 - 0'33"
¿Alentar?
Con estela

21. 1'22' - 1'29 =

22. 094 ✓ 2'37" - 2'59"
Acelerar a 12" con eco y estela (creo)

23. 095 ✓ Decídelo tú

24. 096 ✓ 2'21" - 2'37"
Acelerar lo mínimo

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date 16/01/19

Música – Dramaturgia
(Primer acercamiento)

• You	0'00" – 1'38" + 2'10" – 2'25"	Presentación del dispositivo
• Scary World Theory	0'00" – 0'34" + ¿3'43" – 4'45"?	
• Passing	3'30" minutos cualquiera juégala	El cuerpo está derrotado Se es tan consciente de la mente. Se

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

		Se con tant claridad lo que pienso pero no soy capaz de pensar otra cosa. Mi ego no lo permite. Imposible saber que es él. Atisbo de movilidad en un cuerpo casi inherte.
• Scary	0'34 – 1'16	Lyrics ↑

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

• My things	Completa	Ansiedad. Impotencia. Esa interminable repetición de acciones ya fracasadas que pretenden resultados distintos. Solo me tengo a mí y solo lo puedo lograr yo... por mí. Si tan solo pudiera entrar en mí, tocarme ...

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

...	...	...
		desde otro sitio, abrazarme, alinear lo que hago, lo que siento, lo que pienso lo que puedo y lo que quisiera hace
• Sol	~~Completa~~ A partir del 1'30"	Lo que me madera es externo. Una sustancia que asimada a otra, a las mías produce otra distinta a mí que parece ser la que real.

• • •	• • •	Una ~~ta~~ yo que se sigue repitiendo, que baja las revoluciones, ~~q~~ pero que se sabe permanentemente revolucionada. Esa también está, se deja ver, combate ¿Contra quién? ¿Ella misma? Ella... esa soy yo
• Scary	+ 1'18" - 1'33" + 20" después del 2'35"	Lyrics

• Said and Done	Completa	Conozco la batalla bajo la apariencia de esa guerra interminable. Me miro, me desconozco, parezco otra y ~~se~~ reviento en todos mis yo's
• Re	¿Completa? Tú decide	Estoy, desdoblándo en todo lo que soy. En todos los que soy. Estoy, pero nunca de la misma forma. Luz, sombra,

		materia, energía, cuerpo, imagen, fantasmas, ideas... Todos tenemos tantas formas y detrás de cada forma se desdoblan tantos cuerpos de luz... y no hay escape... La mente perpetradora también teme ser destruída.

▷ Todo lo que produce regresa mí para volver a ser todos estos. Porque en todos estos estoy. Soy todas las posibilidades de mí.

The End

En alguna parte se escuchan trozos de la 3ª columna con mi voz. Supongo que mezclada con la música ¿o en off? Aún no lo decido

Date 21/01/19

Entrenamiento físico
+
Improv con/ Kashiwa
↓
Sin consigna
↳ Si acaso la idea vaga que me quede de presencia de la plática con Martín.

→ Consciencia de segmentos, en una dirección ←

→ En la presencia no hay mente ←

"¿Qué estoy enseñando? ¿Cómo? ¿Para qué?"

Música + ↑ = Nueva Obra

El descubrimiento fue lo que mueve hoy. Y resulta esa preocupación X lo que sucede en la escuela... por cómo sucede.
Me doy cuenta que no sé nada, que no tengo idea de lo que hago, que me falta tanto... todo.
Pero egolatramente, vanidosamente, soberbiamente creo que -todos- saben menos.

¿Eso es lo que quiero bailar? ¿De eso quiero que se trate? No ▽ No realmente.

Pero podría hacer un opening, ¿una intro? ¿un outro? de eso ¿no?

Música

Correcciones I

1. Moo ✓
2. Sol X Scary [misma duración]
3. Passing ✓
4. Sol X Scary
5. My thing [½ duración]
6. Sol ✓
7. Scary X Se va (nada)
8. Said and Done [que abre menos]
~~9. RC~~ ✓
10. Scary Completa
Quitar repetición
(1'34" al 2'35")

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date 22/01/19

Música

Corrección 2

1. You
2. Sol × Said and Done 14'14" - 14'56" Principio
3. Passing
4. Sol
5. My things
6. Sol → Quitar 30"/40"
7. Said and Done
8. Scary → Quitar 1min

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date

PA's

→ Cuadrados ←

dejar la línea abajo y clar a la izquierda p/ subirme o (

1. Espaldas 2 <no ju
2. Impros-1 <no>
3. Impros_3 <>
4. Impros_7 <>
5. Impros_8 <>
6. ManosCuadroR <>
7. PiesCaminaS <>
8. SentarZR <>
9. SentarR <>

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

Necesito:

Ubicar elementos

¿Puedo dejar montado - pegado el proyector? ¿gafer? Cómo lo protejo? I need help.

¿A dónde llega el HDMI? Ahí va la lap.

Necesito extensor de audio hasta el proyector*

Necesito extensor de corriente p/ la lap y otro p/ el proyect.

* Escalera o techo técnico

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

¿Juego c/ la cámara de la lap o con otra(s)?

¿Hay droste en PP? ¿Cómo?

Hago delay en loadora c/luz y la apago cuando ya se va a transmitir

▲ ¿Puedo usar la escalera?

Probar madera + proy + soporteo p/cel en la escalera

¿Puedo usar la mesa blanca del trastero?

PRVd → Remoto y Videograbado
¿Quiero confundir la percepción?

¿Necesito terminar con ~~—~~ para PP por todo el espacio?
¡¡Adios tesis!

① You
② My things 1/3
③ Passing
④ My things 2/3
⑤ Scary → Passing
My things

① You 0'00" – 1'50
Said 1'50" – 2'2
③ Passing 2'28" –
Sol 5'12" – 5'56
②④⑥ My things 5'56
⑤ Sol 9'22" – 11'44
Said 11'44 – 14'2
⑦ Scary 14'26 ...

① You
② My things 1/3
③ Passing
④ My things 1/3
⑤ ~~Sch~~
⑥ My thi
⑦ Scary

Date 23'01'19

¿Puedo sacar la cámara de PR? ¿Quiero?

Música
Ver. 5 ✓✓

You	0'00" – 1'52"	1'52
My things	1'53" – 2'50"	47"
Passing	2'51" – 5'50"	2'51"
My things	5'51 – 8'24"	2'33"
Scary	8'25" – 11'09"	2'44"

PVd

0'00"	Nada
1'21"	Secuencia de Puente + Sec. de playa + ... → Sensación de calma ←
1'53"	Corteo c/ la música → de calmado a frenético ←
2'51"	Aparición de playa sola. De espaldas p/ser tocada por PA. Instrospección con rumpturas de ritmo (inconformidad c/lo de adentro)

...	Alargamiento Alentar? Espasmos de velocidad. Movimientos que acarician
5'51"	Demasiados pensamientos. Desesperación + ansiedad. Incapacidad de control
7'07"	Playa sola ↑
7'29" ap	
7'40"	Repetitivo Sec. puente Sec. playa
8'25	Derrota Aceptación Búsqueda del centro Aprendizaje Momentos de playa sola.

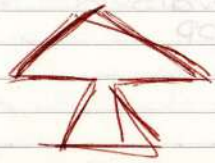
Relación total de PA's.
Se seleccionan / descartan
Sobreviven 18
¡Es como una audición JAJAJA

Hay que rehacer la Vd. Necesita + juego en la edición, + cortes.

- Se que las escenas donde toco y/o juego con la arena van e/ passing
- La 2ª parte de la 2ª My things lleva la secuencia de la playa, se tiene que glitchear y/o descontrolar. Enbaquecer. Crisis total

Y si mi/la ansiedad esta de moda por la perdida del cuerpo.

Exceso de mente
¿Falta de presencia?
¿Ausencia?



PP PP Solo luz

Se graba
Se reproduce c/ delay cuando ya no estoy

2 1 2 1 Cuando inicia de nuevo (¿se pueda?) inicia la Vd.

Solo luz en 2

Cuando inicia de nuevo, reinicia Vd, aparece

1 3 2 1

Solo luz

Entra PP

Con PR a través de la cámara de Facetime estoy espejeada. Lo que hago "frente"/"hacia" PVd aparece como "unísono" entre PVd y PR

¿Qué pasa en la 1ª My things?

Puede desaparecer acercándome al cañón y en 1er nivel.

Si me acerco a la proyección, espalda al piso, puedo jugar unísono con la PA de las piernas.
No sé que pasa con PR

2ª My things. PP debe acelerar hasta perder el control y transformar o glitchear la secuencia de la playa.

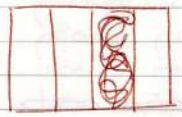
Passing → Confusión.
De verdad no sé cuál / cómo soy yo, ni lo que estoy haciendo.

Me siento más cerca del diseño multimedia o audiovisual que de la "danza"

Pero, si estoy bailando, definitivamente no lo estoy haciendo sola y me resulta mucho más difícil estar "presente" (desde Martín) conmigo, porque estan ellos.

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date 25/01/19

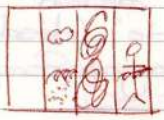
0'00" - 0'18" Imagen de PA Que se lea pero sin video. PVd + PP + PR cuadros azul/gris



0'18" - 0'50"

= + Foto de playa en PP ~~fre~~

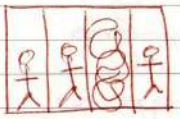
0'50" - 1'22"



= + Dolly de PR

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

1'23" - 1'38" = + PVd



1'38" - 1'53" = + Imagen PA con video ¿CUAL?

1'53' - ...

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

Solo PVd

0'00" - 1'21" → Azul / Gris

1'21" - 1'53' → Lo que no pusiste del puente + las tomas de lado.

(1) En todo caso intercalado con lo que sí pusiste. + corteo + edición + Puente ≐ 7'40" / 8'24"

[1'53" - 2'50" [Del 2'12 - 2'20 X] Están bien las secuencias | Alternalas

2'50 - ✓ Corta antes de que me detenga La caminata con tenis o no va, o va antes de que camine descalza ...

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

Talvez de espalda parada | caminata c/ tenis | parada | caminata c/ tenis* | parada y se sigue caminando descalza

* parada c/ tenis

[Del 5'07" - 5'22" X] [Quita el tenis que se ve X el 5'28"

5'51" Empieza otra cosa [5'55" - 6'00" X 6'40" - 6'45" X 7'02" - 7'06" X

Todo lo del puente entre el 7'40" y el 8'24" va al principio

③ Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

2'50" Mirada horizonte
3'17" Tenis en concreto [3'51 - 4'07]
3'32" Mirada horizonte
3'50" Tenis arena [4'07 - 4'25"]
4'08" Mirada ~~arena~~ horizonte
4'25" Tenis se detienen [4'42 - 5'01]
4'43" Mirada horizonte
camina [3'02 - 3'38]
5'01" ~~Mirada horizonte~~ +
~~5'13"~~
~~5'48"~~

5'01" Tomas pies en arena y agua
5'13" * ~~Cortar con el tiempo de la música~~
② + [5'59 - 6'07]
③ y regresa a pies en arena y agua
~~5'45"~~
① * 5'22 - 5'25

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

5'01" Solo tomas (close) de pies en arena o en agua (no más de la rodilla)
ⓐ
5'13" → 5'22" - 5'25"
+ 5'59" - 6'07"
+ regresar a pies
hasta 5'49"

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

1'53 - 2'50" [Quitar del 2'10 al 2'20"
El pasito de 2'05
Puedes repetir del 1'54" al 2'04"
② Alterna tomas
De la secuencia "playa" no sirven otras tomas?
Cambios en:
2'05 | 2'08 | 2'10 | 2'15 | 2'18 | 2'21
1'56 | 1'57" | 1'59" | 2'02" | 2'04"
2'37 Solo en propuestas
Es decir, cada compas + close up de manos en cara (en relación a sec. playa)

⑤ Mo Tu We Th Fr Sa Su Date 26/01/19

Vol
5'50" Manos y pies en la arena
8'24" Fragmentos muy chiquitos, no +04", alternados con secuencia playa (tal vez acelerado o que se vaya acelerando)
Creo que eso es lo que hará PP
Incorpora las tomas ~~de~~ en las rocas y todo lo anterior.
Permite la repetición, ~~el sabor~~ la aceleración/desacel la reversa, la cámara lenta y el glitch
Necesitamos crear una crisis de ansiedad. Miles de cosas pasando X mi mente simultaneamente (casi)

(6)

5'50" - 8'24"

	NO
Debe estar	debe estar
5'06 - 5'07	5'08 - 5'21"
5'22" - 5'28"	5'29" Me gusta pero se ve el tenis
5'30" - 5'55"	5'55" - 6'00"
6'16 - 6'17"	6'06 - 6'15" ← Se un basura
Puedes poner mis pies de colita de perro pero no como secuencia entera. "Fragmenta"	6'25"
	6'36"
	6'41" - 6'47"
	7'00" - 7'07
6'20" - 6'24"	7'30" - 7'33"
6'26" - 6'30"	
6'32" - 6'35"	7'50" - 7'59"
6'37" - 6'40"	8'07" - 8'14"
6'07" - 7'30"	

(7)

¿Puedo convertir PVd y PP en una sola ventana de playa?

¿Que hago con el formato vertical del video? Pff creo q' hay no.

7'33" - 7'40" Fragmenta Alterna Repite	~~[illegible]~~
7'48" - 7'49"	A partir del 8'25' lo necesito en horizonta
8'02" - 8'04" Repite q' aparezca más	
8'14 - 8'24" justo como esta	

(1) 27/01/19

1'21" - 1'32" ✓ Fragmenta

1'41" - 1'46" ✗

Incluir → MVI_0195-MOV [Pag. 3]

~~[illegible]~~ Alterna

2'20" ✗

~~[illegible]~~ Resto

1'53" - 2'50" ✓

4'25" (aprox) Falta la toma de tenis sin caminar.

Regreso a mirada al horizonte

Camino descalza → termina 5'12

5'13" Mano en la arena

5'07" - 5'17" ↑ Se pasa a

(2)

5'18" - 5'21" ✗

5'22" - 5'25" ✓

5'26" - 5'28" ✗

5'29" - 5'31" ✓

5'32" ✗

5'35" ✗ - 5'38"

5'49" ✗

~~[illegible]~~

6'21" ✗

6'23" ✗

6'59" - 7'07" ✗

7'30" - 7'33" ✗

7'47" - 7'48" ✗

Dentro de los fragmentos de música, que no se vean bloques de toma Alterna +

MVI_0195.MOV

33" - 48"
55" - 2'27"
2'42" - 3'00"

Scary world theory

Feedback + Delay

Estoy simultaneamente siempre persiguiéndome y siempre escapando de mi misma.

Estoy con mis otras yo. Solo son imagen de mi pasado mientras "pienso" en dónde quiero "estar" en el futuro.

¿Todas podemos estar en el mismo sitio?

¿Todas estamos?

¿Es la mirada engañando a la mente?

"Mente"

"Pensamientos"

Fake perception

0'00" - 0'17" — Cambio la lap

0'17" - 0'34" → Caminata al horizonte

0'34" - 0'51" — Me desdoblo (fintas)

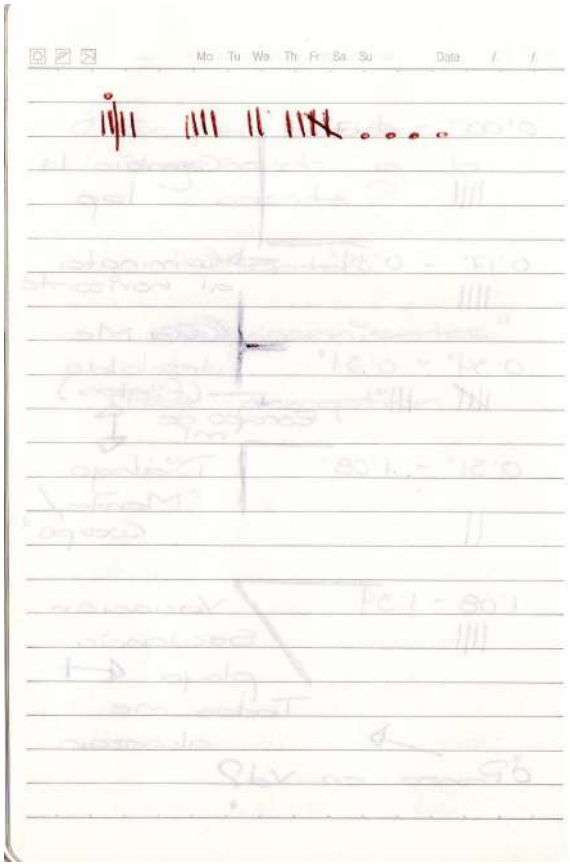
Escapo de mi

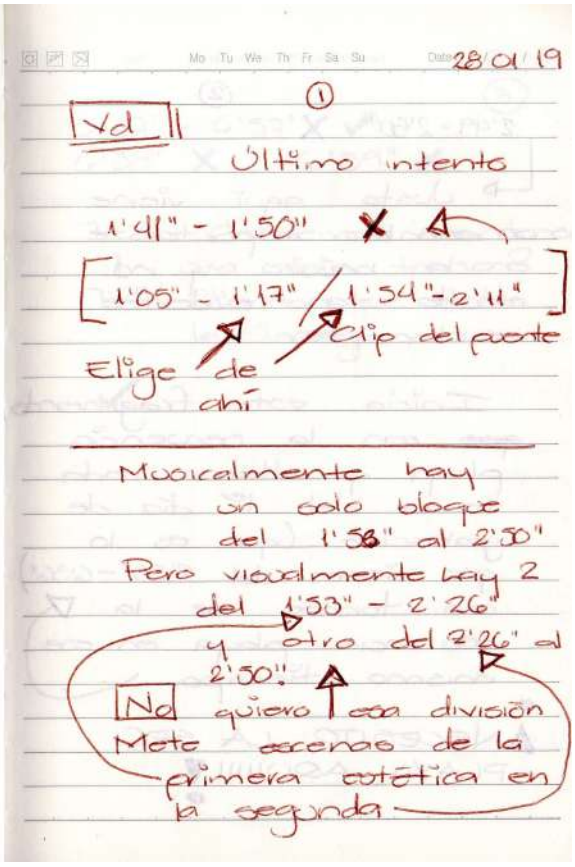
0'51" - 1'08" — Diálogo "Mente/Cuerpo"

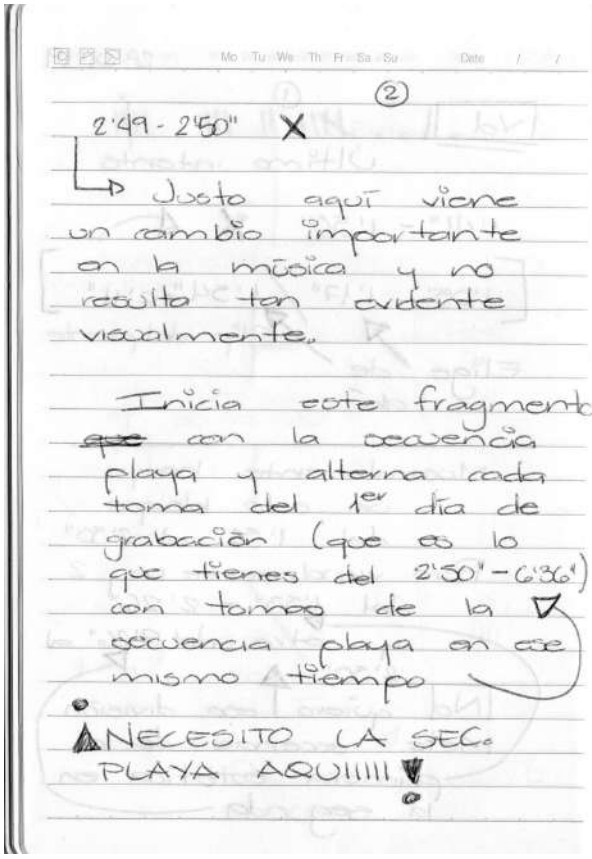
1'08 - 1'34 — Variación Secuencia playa

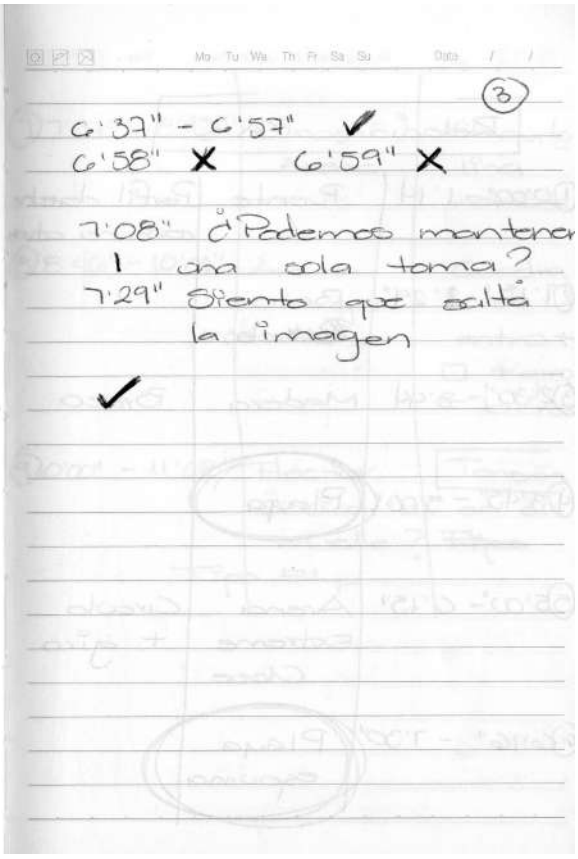
Todas me alcanzan

¿Pienso en Vd?




28/01/19
①
Vd
Último intento
1'41" - 1'50" X
1'05" - 1'17" / 1'54"-2'11"
Elige de ahí
Clip del puente
Musicalmente hay un solo bloque del 1'58" al 2'50"
Pero visualmente hay 2 del 1'53" - 2'26" y otro del 2'26" al 2'50".
Nd quiero esa división
Mete escenas de la primera estética en la segunda


②
2'49 - 2'50" X
Justo aquí viene un cambio importante en la música y no resulta tan evidente visualmente.
Inicia este fragmento ~~que~~ con la secuencia playa y alterna cada toma del 1er día de grabación (que es lo que tienes del 2'50" - 6'36") con tomas de la secuencia playa en ese mismo tiempo
NECESITO LA SEC. PLAYA AQUI!!!!!


③
6'37" - 6'57" ✓
6'58" X 6'59" X
7'08" ¿Podemos mantener 1 una sola toma?
7'29" Siento que salta la imagen
✓

Relación PA's

① 0'00" - 1'14	Puente	Perfil derecho camino atrás
② 1'15" - 2'29"	Rocas ~~[illegible]~~ close	
③ 2'30" - 3'44	Madera	Brazo
④ 3'45" - 5'00"	Playa	
⑤ 5'00" - 6'15"	Arena Extreme Close	Círculo + giro
⑥ 6'16" - 7'30"	Playa espuma	
⑦ 7'31" - 8'45"	Dunas Arena	Chiquitolina nerviosa
⑧ 8'46" - 10'00"	Arena larga + arena	Cuadrado entro + □ + giro + b croa
⑨ 10'00" - 11'08"	Hector Cubicarla muelle? Tipo Ely	Tensión en el ~~Tipo~~

~~5'13" [illegible] 5'25" Chiquitolina~~

5'37" gliton → My things
5'49" Repeticion 1'38"

6'01" Repeticion 2'12"

6'13" Acostarse S

6'44" Muecas
Quitarle tu voz

7'00" - 7'06" glisnt?
7'06" Repeticion 6'01"
= 2'12"

~~[illegible]~~

7'38" ~~Repeticion 00'44"~~
Cuadro x 4
Diferente imagen

8'22" The End
Perfiles entrando al centro
¿Voz en off en PA's?

PP

2'50" - 3'17" De espaldas
PA "Espaldas"
3'17 - 3'32" Cuadritos hacia PR
PA Pies (hacia adelante)
3'32" - 3'50" PA "Espaldas" X2 +(PP)
Distinta imagen
3'50" - 4'08" Versión de reversa + brazos
PA Pies (hacia atrás)
4'08" - 4'25" = 2'50"
4'26" - 4'35" Brazos en el + □'s en el [lugar]
Continua PA

4'35" - 4'44" Giro a la derecha en espiral
PA "Brazo"
toca hombro der de PVd y PR
(¿ojalá también de PP?)
4'44" - 4'53" = 4'25"
4'53 - 4'55" = Espaldas
4'53 - 5'06 = Perfil Gir P.P. derecho
5'06" - 5'13" Camino hacia PR p/ salir de escena
PA = 0'18
5'13' - 5'49" = Atrás de bp

3'18 - 3'33"	H	entro espalda a PP
3'56" - 4'08"	H	
4'25" - 4'08"	H	
4'44" - 4'53	H	
4'56" - 5'01		

PA's Passing

2

6 2'50" - 2'17" "EspaldaS"
7 3'17" - 3'33" "PiesCaminaR
8 3'33" - 3'50" "EspaldaS" X 2
PP PA
9 3'50" - 4'08" "PiesCamina2R"
6 4'08" - 4'35" "EspaldaS"
10 4'35" - 4'44" "BrazoR" X 2
Toca hombro derecho de PVD y de PR
6 4'44' - 5'13" "EspaldaS"
1 5'13' - 5'48" "Xnada"

1

'18" - 1'38" "Xnada" 1
38" - 1'53" "ImproS_6" 2
53" - 2'08" Cuadrado X 4 3
'09" - 2'30" "ImproS_4" 4
'30" - 2'50" "ImproS_5" 5

2

'49" - 6'01" "ImproS_6" 2
'01" - 6'13" "ImproS_4" 4
'13" - 6'44" ~~"Mocas"~~ 11
AccotarseS
Cae A la altura de PP

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

(3)

(12) 6'44" - 7'06" "Muerto"
¿Se escucha tu voz?

(5) 7'06" - 7'38" "Improv_5"

(3) 7'38" - 8'22" Cuadrado x4

(13) 8'22" ... Perfiles al centro de PP

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date 29/01/19

[My things]

1'53" - 2'08" Cuadrado x4
Fuera
Dalay en PP para que siga mientras tanto

2'09" - 2'30" Improv_4
2'30" - 2'50" Improv_5

→ Estructurar presentación de motivos

[Espejear PR]

Frag. 1

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

Frag. 2

3D vs 2D
Descubriendo mi volumen y el del espacio

¿Tiene sentido usar mas espacio si será visto en una pantalla plana y sin profundidad?

[5'49" - 6'01"] Improv_6

Gravedad → Oposición
¿Suelto pelvis y piernas / porto cabeza y brazos?
Ü

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

[6'01" - 6'12"] Improv_4

1 [2] 3 (4) 5 (6) 7 (8)

1 (2) 3 (4) 5 (6) 7 (8)

6'13" - 6'44"

1 (2) 3 4 5 6 7 8 9 10

(1) 2 3 [4] 5 [6]

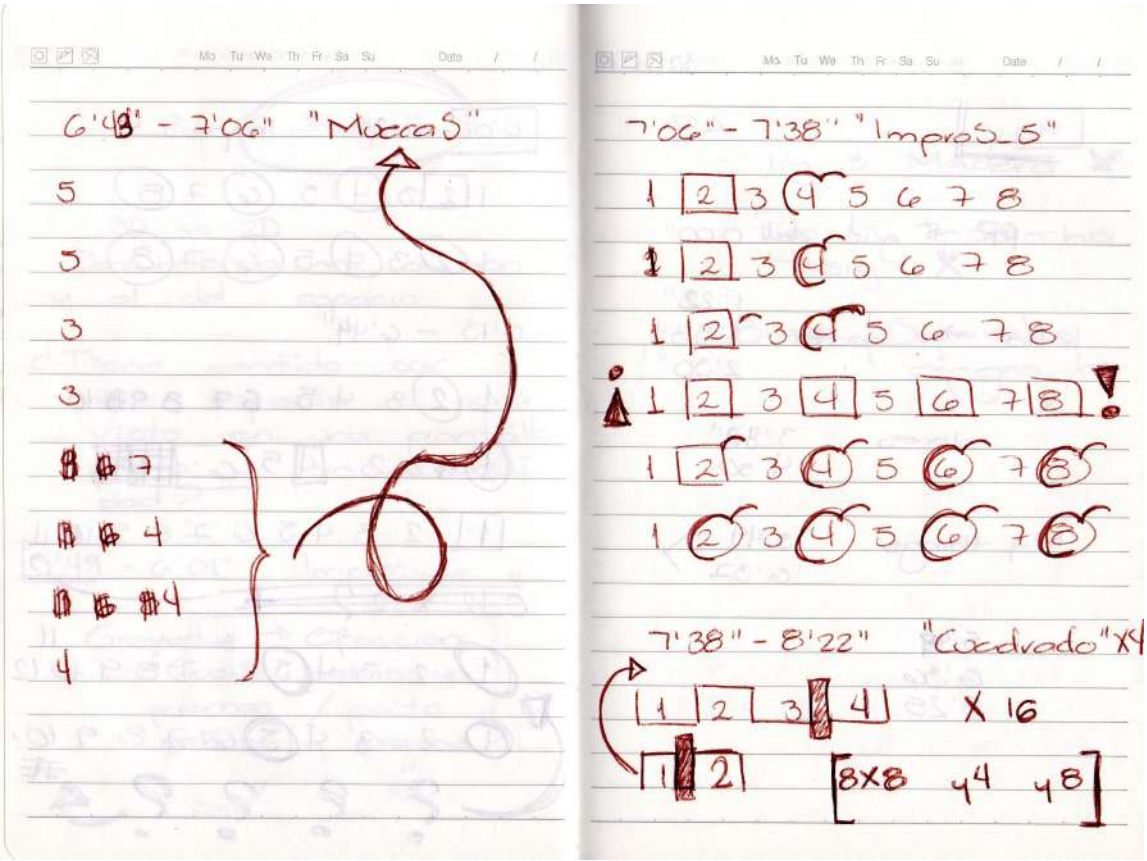
[1] 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

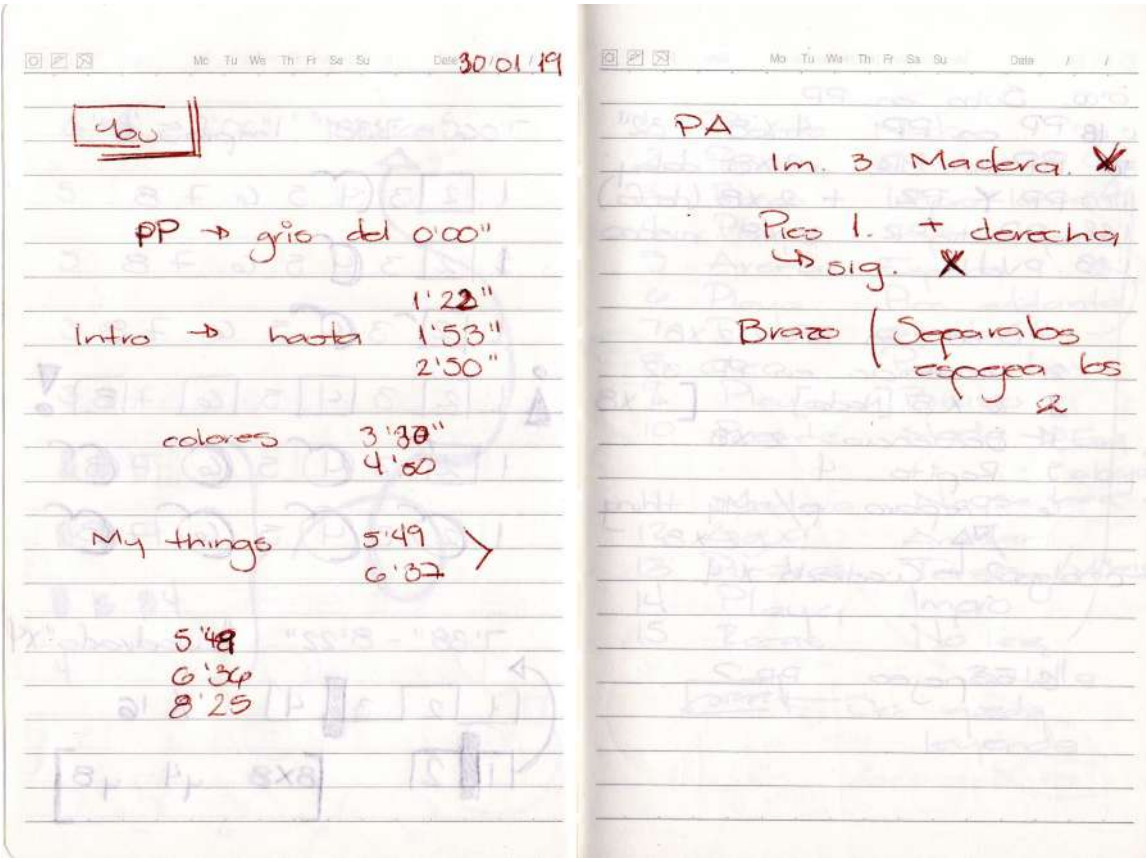
~~¿12 x 2?~~

(1) 2 3 4 (5) 6 7 8 9 10 11 12

(1) 2 3 4 (5) 6 7 8 9 10

? ? ? ?


6'48" - 7'06" "Mocca5"
5
5
3
3
7
4
4
4
7'06" - 7'38" "Impro5_5"
1 2 3 4 5 6 7 8
1 2 3 4 5 6 7 8
1 2 3 4 5 6 7 8
¡1 2 3 4 5 6 7 8!
1 2 3 4 5 6 7 8
1 2 3 4 5 6 7 8
7'38" - 8'22" "Cuadrado" X4
1 2 3 4 X 16
1 2 [8X8 4⁴ 4⁸]


Date 30/01/19
460
PP → gio del 0'00"
1'22"
Intro → hasta 1'53"
2'50"
colores 3'30"
4'00
My things 5'49
6'37
5'49
6'34
8'25
PA
Im. 3 Madera. X
Pico 1. + derecha
↳ sig. X
Brazo | Separados
espera los
2

0'00 Subo en PP
0'48" PP en PP 4 X 8 32"
50" PP en PR 2 X8 dalay
1'05 PP + PR + 2 X8 (desfa)
1'22 PP + PR 2 X8 unisono
1'38 PVd

1. Subo en PP 2 X8
2. Secuencia en PP 32
3. 2 X 8 [Nada] [4 X8
4. Secuencia 2 X8
5. Repito 4
6. Preparo p/ My thing 2 X8

¿Salgo? Cuadrado X 4

¿Espejeo PR?

1 Puente Nada
2 Piedras Cuadro X 4
3 Rocas Impro lenta
4 Playa Impro rápida
5 Arena Espalda
6 Playa Pies adelante
7 Dunas espalda X 2
8 Oleo Pies atras
9 Playa Brazo
10 Puente Nada ¿Esq. abajo
11 Madera No se lee
12 Agua Acostar
13 Piedras Tensión/Mov
14 Playa Impro
15 Rocas No lee

Batalla
Se queda leyendo

31/01/19

1

1. Puente
2. Piedras [ ] X 3
3. Rocas Impro lenta
→ achicar PA / adelante
4. Madera [No se lee]
5. Playa Impro rápida
6. Arena Espaldas
7. Playa Pies adelante
8. Arena Espaldas [X 2]
→ ¿distinta profundidad?
9. Oleo Pies atrás
→ ¿pueden no perder el piso? Si no se puede, regresa a los otros pies **
10. Arena Espaldas

** Que inicien pisando una sola (P)

My things 1

Entro a hacer cuadrado para PA

Rocas Lento

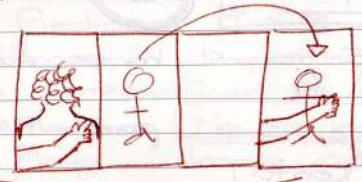
6 X8 ¿?

Presentación de trama y motivo (1 X 4 / 4 X8)

Playa Rap

Repetición de un 24 en dif. velocidades

(11) Arena horiz. Brazo



Los 2 se pueden achicar

→ No importa si no llega hasta el límite [+]

Que no invada [PA | PR →]

12. Arena Espalda
13. Puente Nada
(14) Piedras [ ] x 3
(15) Madera [No se toc]

→ Cambiar por [Puente] (nada)

(16) Agua Acostada
→ Hacia adelante, sin que toque la pantalla para que PP se pueda parar atrás de ella.
→ Poner sonido cuando voy al piso ←
¿Texto / Respiración?

(17) Piedras Muecas
→ Me gustaría el muelle con PA en perspectiva ←

(18) Playa Impro
→ achicar y + adelante

19. Rocas Impro Lento

My things (2)

~~[illegible]~~ PA Cuadrado
5'49" - 6'01" x 3
¿Me salgo del cuadrado?

2 x 8 PA Nada
6'01" - 6'12"

6'13" - 6'44" PA Acuesta

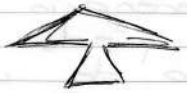
6'43" - 7'06"
2 x 5
2 x 3
Muecas 19 + ó -

7'06" - 7'38" PA Imp Rap
6 x 8

7'38"- 8'22" PA Impro
Lento

2 X1
4 X6 ^4 ^8
DESCONTROL
Secuencia Playa

Estamos intentando convertir el escenario en una gran pantalla a partir del uso de la proyección y la multimedia?



Esto nos permite meta el cuerpo completo y sin digitalización a la pantalla

La pantalla gana profundidad con el escenario

¿El escenario la gana o la pierde con el uso de una proyección?

¿Depende del uso espacial del cuerpo en escena?

El escenario entendido ya como dispositivo

El dispositivo móvil como el el nuevo escenario

Afección!
Walter / John
Cafe 2-2

5/01/19

Exploración del plie

Mantener las rodillas dobladas

Fortalecer cuadriceps

Improv

+
Entrenamiento

+
Pláticas c/ Martín

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date 7/9/19

Desde el trabajo
con flexión
de rodillas...

¿Hasta donde llega
mi torso?

¿Esta conectada la cabeza
a lo que sucede
en la columna?

Sumando el alargamien-
to de las ingles,
sintiendo el desplaza-
miento del centro.

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date 3/01/19

Ingles alargadas

+ conciencia del
centro

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date 18/01/19

Plática de Bienvenida
c/ Martín Padrón

- El artista del Mov. es la acción y se deben formar a partir del entendimiento profundo de los fundamentos del Mov. (muy ligado a Laban pero ampliado)

- Función social del ser de danza fuera de (o trascendiendo) del hecho estético performativo.

- Exposición de lo que es el CCG y sus prog. de impacto con niños y adultos mayores

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

La profundidad del cuerpo, ¿dónde se experimenta más? ¿El torso? ¿La redondez de los brazos?

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date 19/01/19

Podría ser que la única presencia sea la PP pero que en la interacción con los otros (no presenteo? se le demande la presencia q' propone Martín.

Es esta presencia ¿pleno? ¿consciente? ¿palpable? ¿yoga? ¿mística? la que posibilita la "presencia" de los demás.

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

La presencia se trata de ser y estar con uno mismo. Estar aquí y ahora.

Pero no se trata de compartirlo con nadie más sino con uno mismo

¿El tiempo y el espacio están cambiando?

¿El aquí y el ahora?

El acto político de desacelerar (como resistencia) ¿lo percibes como una constante necesaria? es decir, si el mundo tiende a la aceleración (de la mano a la modificación espacio-temporal) ¿Tú crees las artes del Mov. y su enseñanza a partir de la EFB del Mov. deban tender a lo contrario? ¿No nos estaríamos dejando fuera del mundo acelerado?

¿Cómo defines la presencia?

¿Hay alguna diferencia entre lo que se entiende como presencia escénica y la presencia en lo cotidiano?

¿Crees que el artista del mov. lo concibe de la misma manera?

Si el CCG entiende el cuerpo como herramienta pedagógica ~~Qpe Qpes~~ ¿se trata de una aproximación fenomenológica de la percepción?

El cuerpo y/o presencia "digital" está desplazando a lo físico

la comunicación

¿Cómo dinamizar la física a partir de la digital?

¿Cómo se inserta la enseñanza de los EFBM en el mundo acelerado?

¿Qué entiendes por "arte de la presencia"?

¿Crees que se pueda estar presente digitalmente? ...

¿Podríamos hablar de un cuerpo digital?

¿Desplaza al físico?

¿Pueden convivir?

¿"Presencia" como hecho "místico" de la existencia? (Pag. 29)

Date 21/01/19

Si lo que propongo es un "neologismo", revisar la idea de "sin sentido"? de Wittgenstein (Viento, pag. 25. en ttaas)
+
"Logotetas" de Barthes como inventores de lenguaje (cita 38 en pag 26

¿Lo que propongo es una "deconstrucción" de la "presencia"?
↳ ¿de cual?

Para la Vd es más fácil asumirme presente. Yo - conmigo y que lo demás desaparezca. En esa desaparición (que se puede convertir en ensimismamiento) ¿estoy presente?

Incluso aquí no "veo" a nadie presente, lo que se activa es la imaginación. Sin embargo el que esa la cámara en movimiento y la posibilidad de edición ayuda a sentirme (vs. estar) presente.

Date 22/01/19

Desde la idea de presencia de Martín:

¿Estoy "entrenada" para estar presente frente a la cámara?
- Con pantalla verde
- Con el espacio del encuadre
- Con tomas de 12"

En donde tampoco "veo" a nadie más presente. ¿Con un monitor talvez?
1° No lo tuve
2° Al estar pendiente del monitor ¿no dejaría de estar presente?

En relación a la profundidad:

¿Que pasa si el PP todo el tiempo está de perfil al público? ¿Si es PR quien "se ve" de frente, esta + presente?
¿Para quien bailo? ¿Para la cámara? ¿Para el otro? ¿Para su cámara? ¿Para mí?

Relación de profundidad

¿Me siento atrapada X los dispositivos?
¿Aplanada por la pantalla?
¿Estamos perdiendo profundidad?
→ Gumbrecht habla de esto

~~Impro~~ ~~es~~ ~~natural~~

Impro

Relación del centro de la espalda con el centro de la palma de la mano.
¿Cómo repercute en la muñeca?
¡Que fácil se vuelve girar!

Clase con niños: -4 años

Explorar verbos de acción:

Soltar	Acariciar
Pegar	Apretar
Portar	Golpear
Lanzar	

Direcciones [un lado/el otro, frente/atrás]

Apareció la palabra "Propiocepción"

¿Qué relación guarda con la presencia?

Regresar a Gumbrecht y su "crítica" a la búsqueda de profundidad.

Mi espacio-cuerpo se aplana, mientras "mi imagen", mi PR atraviesa fronteras geográficas.

"Lo sensible" esta en juego. Quizá lo fenomenológico.

No es que yo quiera que una piel sea sustituida x otra. Pero ESTÁ sucediendo! ¿Qué hacemos con eso? ¡¡ Reconocerlo !!

Al final la llamada "piel tecnológica" me está limitando espacialmente; ~~se~~ me vuelve (me pienso - propiocepción) bidimensional.

Pierdo profundidad.

Mientras las PA cada vez fueron + pensadas en términos de darles profundidad, la PP busca ser + plana, adherirse a su sombra, para integrarse verdaderamente al dispositivo.

En nuestra incapacidad de ~~tener~~ ser tocados nos inventamos pieles tecnológicas, digitales...

Se nos escapa eso que siempre esta, el cuerpo, el espacio, el tiempo... arrastrado por la mente que, incluso hoy, batalla por el presente.

Capa 2: Agua, tierra, fuego, aire. Siempre ahí, siempre en nosotros, siempre nosotros.
4PC

27/01/19

El exceso de presencia como generador de ausencia...

y viceversa.

Nos aferramos tanto a estar, que frente a nuestra incapacidad nos mostramos ausentes

¿Quizá una presencia plana? ¿Poco profunda?

Lo digital triunfa en la búsqueda de la tridimensional, mientras el "presente" se vuelve + plano.

¿Cuánto de esto provoca la ansiedad? Por dejar de sentir mi cuerpo, su volumen, sus órganos, el espacio que le corresponde en el espacio.

Cuáles son las diferencias entre mi cuerpo, el del otro, la imagen de uno, cuánto espacio ocupa, qué peso tiene?

Hay ya pueden ocupar 2 cuerpos el mismo espacio?

Solo como imágenes.

Y al final no nos percibimos ya como eso? Como imágenes planas dentro de una pantalla?

A mayor "conexión" menor "gravedad"

Experiencia vs. imagen

"Levadura"

integración del cuerpo a la pantalla (al nivel escenario - dispositivo móvil) sí apunta a quitar o reducir profundidad.

Los "nuevos modelos" de producción en danza, entendidos como aquellos que se corresponden con la era de la pantalla, con el uso de multimedia, ¿dirigen el uso del cuerpo hacia su bidimensionalidad?

La experiencia corporal-cinestésica es tridimensional (profunda) ¿Cómo se relaciona con la producción "plana"?

Desde la creación, y partiendo de las tecnologías utilizadas, la

Incluso si experimentamos el cuerpo 3DV, los modos de producción apuntan a escenarios de otras características, 2D en el caso de las pantallas.

Sí, la experiencia corporal es tridimensional. El desarrollo de la propiocepción permite una experiencia cinestésica 3D, involucrando la profundidad

PERO

¿Se vive así el cuerpo en la era de la pantalla?

¿Se accede a esa experiencia cuando se piensa el cuerpo como imagen? la que vemos en la pantalla.

No se si estoy haciendo coreografía o audiovisual o si hay en día ya es lo mismo

¿Quiero entenderlo así?
¿Es la lic. que quiero?

¿Cómo hacer que los dispositivos y el escenario que ofrecen [2D] jueguen a favor y no en contra del cuerpo y su experiencia?

Profundidad | Volumen

Plantas en el piso
· Distancia entre la uña del dedo gordo y la superficie de piel de ese dedo que toca el piso.
· Cada dedo
· Empeine | metatarso
arco
· ÷ Planta | Coronilla
· Distancia entre los huesitos del tobillo
· ÷ mi ombligo y mis lumbares

Reconociendo diagonales transversas

1 mano en el esternon, otra el sacro, trazo una línea que se convierte en el diámetro de una circunferencia

1 mano en una cresta, otra en el omoplato contrario

1 mano en la cresta posterior otra en la clavícula

1 en la frente, otra en la incersión occipital

¿Cuántas más puedo encontrar?

Con las manos en mi cintura
· Distancia entre mis palmas

Con una mano en el sacro y otra en el vientre.
· =

Separo las palmas de mi cuerpo
¿Cuál es la distancia?
¿Qué es lo que contiene?
¿Qué tanto de mi yo esta contenido aquí?

= Con distintas areas?

Consciencia de mi atrás.
De su superficie
De su distancia a mi frente
De lo que se contiene entre mi frente y mi atrás.

= Arriba | Abajo

= lados

Combinado = Laban

"Soy Volumen"
y todo lo contenido en el él

"Soy un ser multidimensional"

¿Qué de mi ser se contiene en cada esfera?

¿Cuánto puedo separar mis manos sin dejar de tocar mi volumen?

¿Cuál es mi extensión en todas dimensiones?

Sin usar las manos, cuáles son los extremos que uso para trazar la línea transversal / diámetro? ¿Hasta donde llega esa circunferencia? ¿Se mueve conmigo en el espacio? ¿Cuántos de esos diámetros puedo dibujar? ¿Cómo? ¿Con qué segmentos?

"Pensamiento
Tridimensional"
¿Multidimensional?

¿Pensamiento
vs.
Cuerpo?

Pensamiento corporal

Cuerpo pensante

Cuerpo de pensamiento multidimensional

Pensamiento profundo
corporal
Deep baby thought

"De qué color
es cada
esfera"

~~Cuerpo~~ en estado
Movimiento de
profundidad

Motion in depth

Movimiento en
estado profundo

Deep-moving movement

Soma en estado
de movimiento
profundo

Soma in deep-moving
state

Cuerpo en pensamiento
profundo

Body in deep thought

→ Profundidad y Cuerpo ←
Depth and body

→ Cuerpo en estado
profundo ←
Body in deep state

→ de profundidad

Cuerpo
vs.
Movimiento

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date 20/09/19

Regresó a la pregunta de Martín:
¿Qué quiero generar en el espectador?

Y ~~eso~~ lo pensé también desde la indisciplinado:
Si la planteo como una investigación ¿pretendo o debo pretender generar algo?

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date 20/09/19

En movimiento
Superficie Profunda
- Movimiento de superficie a superficie -

- Movimiento entre superficies -

→ Deep surface in motion ←

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

- Reafirmando que la tesis se agota en el creador-intérprete -

~~Aun~~ Independientemente de que el público se enterara o no, la reflexión desde mi propio cuerpo se desdobló y dió lugar (sumado a la certi) a lo que tentativamente es:

→ Deep surface movemente ←

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

El público de La Gomera no se enteró de nada. Los que tenían edad para vincularse de manera fluida con el dispositivo, no se enteraron de las indicaciones y el dispositivo de su lado falló. El público + interesado, del lado del dispositivo que funcionaba, no se interesó en el dispositivo. ¯_(ツ)_/¯

Si el cuerpo se "adhiere" a la pantalla, si se aplana (el cuerpo que percibimos a través de un dispositivo ayuda a poder percibirnos aplanados), se abren posibilidades para la exploración de la profundidad desde esta adhesión.

¿Qué se modifica cuando todo el escenario se pretende una pantalla? ¿Realmente logra incorporarse el cuerpo si pretenderse adherido?

2018

Día: 25 Mes: Noviembre

la + bonita

→ Personalidades

→ Bitácora | Gosth in the shell

¿El cerebro como contenedor del espíritu?

El cerebro en una piel artificial

2018

Día: 3 Mes: Diciembre

Puedo encontrar 4 personalidades, buscar que centro (físico, emocional, mental o espiritual) se relaciona con cada uno y asociar a su vez a cada una de los P's

1° Propuesta

PVd → Emocional

PP → Físico

PA → Espiritual

PR → Mental

2018

Día: Day Mes: Month L M M J V S D / M T W T F S S

PVd → Emoción

ansiedad (futuro) depresión (pasado)

Se activa en presente
Pero fue construida en un pasado
¿Igual que PA?
video no interactivo

PA → Espíritu

No lo entiende del todo
Esta en exploración
¿Dónde se almacena?
Software ← una app
→ Interactivo

2018

Día: Day Mes: Month L M M J V S D / M T W T F S S

PP → Concepto de cuerpo moderno de Le Breton

PR → Tiempo presente x excelencia.
La más efímera de todas
Solo existe durante la obra.

Retardo respecto al PP
¿Cuál es el tiempo presente?

El tiempo se manipula a través de lectora

+ Luz p/ PR

2018

Día: Day Mes: Month L M M J V S D / M T W T F S S

¿Usar computadora en escena y la cámara como PR?

¿Usar 2 cámaras c/ PR? ¿Aporta algo?

2018

Día: Day Mes: Month L M M J V S D / M T W T F S S

PVd = Centro Emocional

Desglosar las emociones

ansiedad

depresión

¿Hay puente ÷ la depresión y la ansiedad? ¿Es cíclico?

100 4 Chakras
4 elementos

¿Dónde actúa las emociones de luz?
¿Las hay?

2018

Día: Day Mes: Month L M M J V S D / M T W T F S S

Lo físico en el 1er chakra → tierra

Lo emocional en el 4° → aire (corazón)

¿Qué pasa con el agua y el fuego?

¿Qué pasa con el tránsito del 1° al 4°

⇨ Presencias complejas ¿Tendría que hablar de 7 presencias y no de 4?

2018

Día: Day Mes: Month L M M J V S D / M T W T F S S

Conclusión de clase.

PP → Involucra los 4 elementos p/ relacionarse con PVd

Debe pasar por ella para llegar a los otros dos

PP Físico

↓ ↓ ↓ ¿?

PVd Emocional

↓

¿?

PR Mental

↓

PA Espiritual

2018

Día: 7 Mes: Diciembre

"Se le pide al trabajo corporal que modifique el carácter del sujeto y que suprima malestares y reservas"

2018

Día: 5 Mes: Enero

Desde el ensayo de la presencia como lo irreductible:

La presencia tiene que ver con el espectador frente a la obra y es solo un instante.
El aquí y ahora se comparte entre la obra y el espectador, no entre el artista y el espectador.
En todo caso, hay un aquí y ahora compartido entre artista y obra pero que es distinto. Otro aquí y otro ahora.

2018

Día: Mes:

En todo caso, el dispositivo conecta diferentes aquís y ahoras tanto con el intérprete como el público (suponiendo que eso es posible).

Aún así, el público no accede a las dimensiones (tiempo-espacio) del creador(es).

¿Eso sucede solo en la impro?

¿Por eso Carmen investiga la creación instantánea?
Es una génia ♥

2018

Día: 6 Mes: Enero

¿Cuántos tipos de presencia/ausencia encuentro en cada nivel?

Tipología de la presencia

2018

Día: ____ Mes: ____ L M M J V S D

Day Month M T W T F S S

2018

Día: ____ Mes: ____ L M M J V S D

Day Month M T W T F S S

Conclusiones CODV

- Re-educación perceptual + amplia
- Dispositivo c/ escenario
- Potencia pedagógica
- Neologismo para un nuevo concepto de presencia

2018

Día: ____ Mes: ____ L M M J V S D

Day Month M T W T F S S

2018

Día: 26 Mes: Febrero L M M J V S D

Day Month M T W T F S S

Kinesfera

Diagonales en el cubo de Laban

Tridimensionalidad

¿ vs ?

Profundidad

del cuerpo — de la presencia

Ejes de Laban

Lateralidad

2018

Día: ____ Mes: ____ L M M J V S D

Day Month M T W T F S S

Mayor capacidad
¿potencia? tecnológica,
mayor capacidad
de "estar" presente.

2018

Día: 27 Mes: Febrero L M M J V S D

Day Month M T W T F S S

Espectador emancipado

2018

Día: 30 Mes: agosto

Day Month

L M M J V S D
M T W T F S S

Borrar y diferenciar:

Percepción aumentada
de/y
Percepción expandida

"Cuerpo desdoblado"
Aparece en la
última pag. de cond.
del doco
Hay que regresar
a él en la genera

2018

Día: Mes:

Day Month

L M M J V S D
M T W T F S S

Mo Tu We Th Fr Sa Su Date / /

Perturbación de la
presencia

¿ = desdoblamiento
de personalidad?

es otro

Pero es
la misma

¿Cuándo somos realmente
los que estamos?

¿Qué las une?
El color, la acción
¿Q' significa?

8. Ligas generadas durante la investigación

8.1 Gira Centroamericana

- Spot Gira Centroamérica https://youtu.be/KtFoXMMP9cA
- Connatural https://www.youtube.com/playlist?list=PLFRugTok2krUVzQ6c_AVtAEPa6Tvck7T2
- Podcast Connatural https://soundcloud.com/lenguajes-afectados/podcast-05-connatural
- Tutorial Connatural https://www.facebook.com/LenguajesAfectados/videos/510001196035133/
- https://youtu.be/TwYztAZKf7M
- REVER-[B] Instalación https://youtu.be/rQqTNv_GggQ
- Exploración Connatural 1 https://youtu.be/Slw2Lu6RV9g
- Exploración Connatural 2 https://youtu.be/8cDVqWgvilk
- Residencia Montaje Guatemala https://youtu.be/3Dr_GRm0Bog
- Masancuepa – Nicaragua https://youtu.be/mexU11P-hTg
- Revés – Costa Rica https://youtu.be/lcacKxi2PGs
- Videodanza REVER-[B] https://youtu.be/vkGTM4t3jtY
- Reflexión Revés https://youtu.be/ydWNSoRi5jI

8.2 Laboratorio / Residencia de Investigación 01 + 01 = 04

- Resumen residencia 01+01=04 Afección https://youtu.be/yQ8ESUkeQ84
- Documental 01+01=04 https://youtu.be/nbccHFTLES4
- Presentación 01+01=04 (residencia) https://youtu.be/R4hfeFZUdRU

8.3 4 En Presente Continuo

- 4PC completa https://youtu.be/ZcQ4y7tC99I
- 4PC capas https://youtu.be/4Z4aB1Ur6qk
- 4PC con y sin RA https://youtu.be/UQnTkHQdNwE