

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

Título:

**Génesis y desarrollo de la Escena Tecnológica de Buenos Aires:  
Estudio De Lo Digital En La Danza Performance  
(1996-2016)**

Mag. Alejandra Ceriani

Director

Ing. Emiliano Causa

FBA/UNLP

### **1. Agradecimientos**

A todos aquellos (nombraré) que por su acompañamiento como artistas intelectuales han estimulado a la escritura de esta tesis doctoral, a unirnos en la reflexión y a aventurarnos a proponer nuevas tendencias y creaciones.

### **2. Motivaciones personales**

Mi trayectoria como artista creadora de cuerpos desdoblados comienza en 1992 con la realización de obras audiovisuales en Video Danza; continúa en 1997 con creación de obras escénicas de Danza Multimedia; se orienta en 2005 hasta el presente con la Danza/Performance Interactiva. Hoy estamos encaminando toda esta experticia hacia lo que inicialmente denominamos –con nuestro equipo de investigación artística ([www.speakinteractive.blogspot.com](http://www.speakinteractive.blogspot.com))- como ‘laboratorio abierto al público’; no solo para la producción de contenidos sino para la conformación de comunidades artísticas, donde los intercambios encarnen aportes prácticos y conceptuales. Por lo que somos conscientes de los procesos diversos de acercamiento relacional que debemos promover para la organización de estas comunidades especializadas en danza performance con mediación e hipermediación tecnológica; contribuyendo de este modo, desde y para la investigación y la producción en arte y ciencia.

### **3. Resumen**

Las relaciones entre las prácticas escénicas y la tecnología emergen como uno de los temas de investigación más interesantes para situar la migración del cuerpo performático al contexto mediatizado analógico y/o digital. El objetivo de esta tesis es establecer como área de interés el

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

estudio de la danza-performance con sistemas informáticos en un espacio escénico localizado y en el espacio ubicuo de Internet. En la investigación, de carácter exploratorio, se analizarán producciones bajo la concepción de danza performance multimedia, interactiva, telemática y/o en red. Metodológicamente se incluirá el estudio de casos y la realización de entrevistas semi-estructuradas con los principales responsables de las producciones tanto corporales como de la programación.

#### **4. Estructura De La Tesis**

Esta tesis se dividirá en tres (3) capítulos donde se ahondará en el análisis teórico y reflexivo derivado de la observación experimental sobre el tema, a saber:

En el **Capítulo I: Diseño de la investigación**. Se explicitará el tipo de estudio que vamos a desarrollar y las consideraciones metodológicas a utilizar. Asimismo se delimitará un recorrido por algunas de las nociones teóricas más relevantes para emprender la complejidad del tema elegido.

En el **Capítulo II. Análisis de Casos**. Se dedicará al Estudio de Casos Situados donde el cuerpo disciplinar baila con mediaciones y/o hipermediaciones; teniendo en cuenta –conjuntamente- el desempeño del programador o usuario; la tecnología utilizada, los diseños de programación, de dispositivos y de software de licencia libre.

Examinaremos la incorporación de Internet y de aplicaciones en dispositivos móviles de comunicación, sin olvidarnos de construir una mirada del cuerpo material e inmaterial, sus relaciones y transformaciones a nivel compositivo para una danza escénica tecnologizada. Consideraremos aquí las aportaciones de algunos investigadores y creadores de los cuerpos en sus primeros encuentros con las tecnologías analógico-digitales, las relaciones que dicho lenguaje contraiga con el contexto y las articulaciones formales y estéticas que se generen con la intermediación.

Atendiendo a la condición del cuerpo en su desdoblamiento en imagen y en sonido virtual, interactivo y amplificado, nos dedicaremos a observar, analizar y sistematizar:

- Las propuestas sobre el cuerpo y la escena física con proyecciones de video analógicas-realizadas dentro del marco del FIVDBA entre los años 1997 a 2003
- Las propuestas sobre el cuerpo interactivo, utilizando las versiones del software libre Moldeo Director, Moldeo beta 1.0 entre los años 2012 a 2015
- Las propuestas sobre los procesos surgidos del ciclo de danza “En 2Tiempos” de la UNLP entre los años 2012 a 2013

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

- Las propuestas sobre performance desarrolladas en la plataforma online "Waterwheel" entre los años 2013 a 2015.

En el **Capítulo III. Estudios y Transferencias**. Se expondrán las actividades de extensión e investigación científica, tecnológica y artística a través del intercambio académico con numerosos equipos de artistas-investigadores y del aporte teórico de los estudios en una instancia de transferencia de los resultados del Proyecto de Investigación y Desarrollo PID, UNLP; "Danza y Nuevas Tecnologías: nuevas estrategias en el campo de la formación y la producción". (Director Mág. Alejandra Ceriani; 2012-2015 FBA/UNLP). Disponible en: <http://www.alejandraceriani.com.ar/pdf/1-danzaynuevatecnologias.pdf>

Uno de los objetivos principales de estas actividades de extensión reside en contribuir al estudio de las interrelaciones entre arte y tecnología, e impulsar las nuevas manifestaciones artísticas, las nuevas tendencias y las múltiples problemáticas que plantea el arte contemporáneo.

Otro objetivo, es producir contenidos digitales multimedia para la educación artística en la disciplina Danza/performance, y aportar al conocimiento metodológico de los contenidos que esta conjunción de la danza con la tecnología promueven, tanto para los docentes y alumnos, como para la nueva conformación en el espacio áulico a partir del ingreso de equipos de la computación portátil en la educación pública.

## **5. Definiciones y Terminologías**

"Cada vez que se pretende construir un nuevo territorio de investigación el caos semántico es una parte necesaria de ese proceso. Este caos que rodea a la definición de nuestro objeto de estudio puede ser de gran utilidad para rediseñar los límites de ese territorio e identificar posibles interlocutores".

C.Scolari De Los Nuevos Medios A Las Hipermediaciones, pg. 73

Dar cuenta de los términos, definiciones y conceptos con los cuales atravesaremos esta tesis, situara el campo teórico de la producción artística en danza performance con tecnología.

## **CAPÍTULO I. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

## 6. Introducción

El presente proyecto de tesis establece como área de interés el estudio de las prácticas artísticas con sistemas informáticos localizados y en el espacio de Internet. Nos proponemos dar un marco teórico y proyectivo a los desarrollos dentro del campo de la danza performance con tecnología en tres periodos que marcan, respectivamente, su inicio y su estado actual. Lo haremos atravesando el análisis de la selección de un corpus de obras producidas bajo la concepción de:

*Danza/performances multimedia*<sup>1</sup>: experiencias con el cuerpo en un espacio escénico físico, con proyección de video o imágenes y sonido, dispositivos e interfaces analógicas o analógico/pre-digitales. Observaremos el Festival Internacional de Video-danza de Buenos Aires, periodo 1997 al 2003 donde se incluye la danza con pantalla y proyecciones en escena.

*Danza/performances interactiva*<sup>2</sup>: experiencias con el cuerpo como mediador entre espacio escénico intervenido por dispositivos e interfaces informático/digitales con proyección de visuales y sonido. Clasificaremos sus componentes relacionándolos con el desarrollo de los procedimientos escénicos reactivos o interactivos. Observaremos el Ciclo de Danza Performance de la UNLP En 2Tiempos. Itinerarios de Danza, periodo 2012-2013.

*Danza/performances telemática y/o en red*<sup>3</sup>: experiencias con el cuerpo desdoblado en un espacio distribuido interactuando con dispositivos e interfaces informático/telemáticas en una red hipermediada. Observaremos performances realizadas dentro de la plataforma online interactiva Waterwheel, periodo 2013-15.

En paralelo realizaremos un cruce de la información obtenida en pos de hallar los elementos que validen la categorización entre las diferentes posibilidades de relacionar tecnología y cuerpo según los entornos donde se ejecute. Suponemos que trabajar cuerpo a cuerpo mediados por un sistema informático contiene componentes prácticos y conceptuales esencialmente diferentes a trabajar

---

<sup>1</sup> Este Festival Internacional de Video Danza nacido en 1995, ha dado cabida a reinstaurar propuestas de danza con uso de pantalla y proyección en escena. Disponible en: <http://www.videodanzaba.com.ar/>

<sup>2</sup> En 2Tiempos. Itinerarios de Danza, una iniciativa de la Pro-secretaría de Arte y Cultura, espacio institucional dentro de la Secretaría de Extensión Universitaria de la UNLP, comenzó en el 2011 con presentaciones mensuales de producciones vinculadas a las artes del movimiento y sus cruces interdisciplinarios. Disponible en: [http://www.alejandraceriani.com.ar/ciclo\\_dostiempos.html](http://www.alejandraceriani.com.ar/ciclo_dostiempos.html); [http://www.unlp.edu.ar/uploads/docs/anuario\\_2013\\_de\\_arte\\_y\\_cultura.pdf](http://www.unlp.edu.ar/uploads/docs/anuario_2013_de_arte_y_cultura.pdf)

<sup>3</sup> Waterwheel es plataforma online interactiva para realizar performances de manera colaborativa, compartir ideas y presentaciones a través de las herramientas allí brindadas. Disponible en: <http://water-wheel.net/>

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

hipermediados en conexión ubicua con otros cuerpos. Es por ello que, proponemos indagar el periodo 1997 al 2003, pues consideramos que los inicios del uso de tecnología informática pre-digital en danza acontecieron puntualmente a partir de ese año y dentro de esa extensión temporal. Ya en el año 2005 es muy contundente el avance de la programación y el software de operación digital dentro de lo escénico y en particular, ya hemos estudiado y divulgado el periodo que va del 2005 al 2011<sup>4</sup>. Asimismo, la denominación *danza performance*<sup>5</sup>, pone en conjunción componentes tanto de una como de otra disciplina: la danza y la performance, a favor de la composición de movimiento con un sistema informático-interactivo.

Por lo tanto, nuestro interés por la danza performance con mediación o hipermediación tecnológica se ha de concentrar en observar qué sucede en los comportamientos individuales y colectivos. Con este propósito abordaremos el cuerpo y lo escénico desde su vinculación con tecnología pre-digital, digital y en red, en términos de reactividad, interactividad, conectividad, accesibilidad y ubicuidad.

Tomamos posicionamiento respecto a la mediación y la hipermediación ante las posibilidades comunicacionales inclusivas y expresivas actuales. Son diversos y complejos los procesos de comunicación y telecomunicación que diferencian a la *mediación* de la *hipermediación*<sup>6</sup> y apelan - entre otras tantas- a un claro desplazamiento del sentido tradicional de las propuestas en danza y en performance hacia un sistema escénico dinámico, fluctuante.

Esto nos llevará a examinar, en primera instancia, las nociones de disciplinar, interdisciplinar y transdisciplinar. Entendemos que, el conocimiento transdisciplinar, clarifica la investigación disciplinar de una manera original y propicia. En este sentido, las investigaciones transdisciplinares y las disciplinares no son antagonistas sino complementarias, pues definen tendencias hacia la comprensión del objeto de estudio y de su inclusión en el mundo actual. Por consiguiente, no

---

<sup>4</sup> El aporte teórico de los estudios y resultados realizados en dos instancias investigativas anteriores:

1. Beca de Formación Superior; investigación "Espacio Digital y Cuerpo Expresivo" 2009-2011- FBA/UNLP. Del mismo se presentó un informe final en marzo del corriente año. Disponible en:

<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/40944>

2. Tesis de maestría "El Descentramiento: Cuerpo-Danza-Interactividad. Indagación En El Territorio de La Interactividad y El Uso de Las Nuevas Tecnologías Aplicadas A Las Prácticas Corporales, Compositivas y Escénicas" (Director Lic. Emiliano Causa; 2006-2010 FBA/UNLP). Presentación de las performances escénicas interactivas en tiempo real Proyecto Hosen y Proyecto Speak. Se detallan los aspectos técnico-expresivos, a la par que se describen las experiencias multimediáticas con el lenguaje del movimiento producido a partir de la interacción, a través de imágenes, esquemas y videos. Disponible en: [http://www.alejandraceriani.com.ar/tesis\\_alejandra\\_ceriani.pdf](http://www.alejandraceriani.com.ar/tesis_alejandra_ceriani.pdf)

<sup>5</sup> La conjunción de ambos términos indica que hay una formación disciplinar: la danza: que se conjuga con la actividad performática como práctica artística. Ampliar en COSÍN A. y CERIANI A. (2005), La Danza Performance: Una perspectiva alternativa. Disponible en: <http://performancelogia.blogspot.com.ar/2008/07/la-danza-performance-una-perspectiva.html>

<sup>6</sup> Tomaremos como referente de la temática algunos teóricos y especialistas congregados en: <http://hipermediaciones.com/>

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

relegamos del desarrollo de nuestro trabajo- la colaboración de la modalidad interdisciplinar. La interdisciplinariedad tiene una orientación diferente y refiere a la transferencia de métodos de una disciplina a otra en tanto la interacción, interconexión y retroalimentación, son características del propio proceso de producción entre disciplinas. Nos proponemos abordar desde nuestro enfoque integrador -aún siendo conscientes de los problemas frecuentes de tales dependencias- las repercusiones e incidencias mutuas en un redescubrimiento continuo no jerárquico.

## 7. Estado del campo de producción y de estudios

Poniendo de relieve otros formatos y espacios desde donde se produce y estudia el binomio cuerpo-tecnología, haremos referencia a los laboratorios conformados y sustentados dentro del ámbito universitario. Esta concepción de laboratorio de creación-investigación, plantea explorar la potencialidad del ámbito de la práctica y la teoría por medio de colaboraciones entre científicos y creadores de las artes escénicas dentro del espacio académico. Nos interesa citar:

El *Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas (GP Poética) UFBA*<sup>7</sup> que tiene como objetivo promover la reflexión, pesquisa y producción de performance en interacción y colaboración con las tecnologías transdisciplinares y en red. En este laboratorio se viene desarrollando lo que da a llamar *Danza Telemática o en red*<sup>8</sup> desde hace más de una década, donde el proceso creativo distribuido se conecta entre tres o cuatro puntos del planeta e integra la danza, la música, el cine, el teatro y arte interactivo. Han desarrollado una herramienta propia para la transmisión de vídeo en tiempo real y red IP de alta velocidad llamada *Arthron 1.0*<sup>9</sup>

Dentro de esta misma casa de estudios se encuentra el LAPAC (Laboratório de Pesquisa Avançadas do Corpo), en relación con la Escuela de Danza en la UFBA y el *Elétrico Grupo de Pesquisa em Ciberdança*<sup>10</sup> que tiene como objeto de indagación a la danza contemporánea interrelacionada con el lenguaje de las nuevas tecnologías digitales en especial con software interactivos en tiempo real; en particular el *Live Forms e Isadora*<sup>11</sup>.

El laboratorio *Kònic Thtr&Lab*<sup>12</sup> aplican en tiempo real lo que denominan como un collage interactivo distribuido de danza, audiovisuales, música, performances, literatura, etc. Han

---

<sup>7</sup> Disponible en: <http://www.poeticatecnologica.ufba.br/>; <http://www.portalseer.ufba.br/>

<sup>8</sup> Disponible en: [http://ivanisantana.net/academic\\_proj/laboratorium-mapa-d2-de-arte-telematica-2012/](http://ivanisantana.net/academic_proj/laboratorium-mapa-d2-de-arte-telematica-2012/)

<sup>9</sup> Disponible en: <http://www.lavid.ufpb.br/gtmda/arthron.html>

<sup>10</sup> Disponible en: <http://grupodeciberdanca.blogspot.com.ar/>; <http://www.danca.ufba.br/grupopesq.html>

<sup>11</sup> Disponibles en: <http://www.charactermotion.com/>; <http://troikatronix.com/isadora/about/>

<sup>12</sup> Disponible en: <http://koniclab.info/es/>

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

desarrollado conjuntamente un dispositivo electrónico inalámbrico que capta los datos físicos y el reconocimiento de las secuencias de movimiento: *iXKa*<sup>13</sup>.

Asimismo, la plataforma online interactiva *Waterwheel*<sup>14</sup>, para realizar performances de forma colaborativa, compartir presentaciones y actuaciones a través de las herramientas brindadas, previo registro de una cuenta personal. En general participan científicos, artistas, académicos, activistas de varias ciudades, que interactúan con el público online en los nodos situados en puntos remotos del planeta. Utilizan diversas plataformas de código abierto para cyformance, combinan imágenes, animaciones, audio, cámaras web, texto y dibujo en tiempo real para una audiencia en línea.

*El Translab*<sup>15</sup> es un laboratorio interdisciplinario, plataforma de investigación y experimentación en artes performáticas y tecnología que emplea una metodología transdisciplinaria de talleres y paneles de discusión con temáticas de carácter experimental, con el objetivo de localizar actores y componentes de participación activa.

En países aledaños otro conjunto de trabajos de investigación y publicaciones conjuntas, abren el escenario que posibilitó la instalación del tema en la agenda de la educación superior, como es el caso de la Universidad de la Republica, Montevideo, Uruguay con el grupo de *Estudios e Investigación Cuerpo y Tecnología*<sup>16</sup>. Los encuentros, jornadas de intercambio y textos publicados en conjunto, exponen una mirada crítica en torno el uso de los nuevos medios, el cuerpo, la danza, el sonido y el movimiento en la producción y en la educación.

En Argentina, siguiendo esta misma lógica de vinculación con la universidad y dentro del campo de la investigación a través del Programa de Incentivos a Docentes-Investigadores y sus publicaciones; compartimos experiencias y conocimientos con: la Universidad Nacional de Arte UNA, CABA y el equipo de investigación *INTAD*<sup>17</sup> con quienes tenemos intercambios profundos y

---

<sup>13</sup> Disponible en: <http://koniclab.info/es/?project=ixka-wireless-sensor-2>

<sup>14</sup> Disponible en: <http://water-wheel.net/>

<sup>15</sup> Disponible en: <http://translab.cenart.tv/>

<sup>16</sup> Disponible en: <https://cuerpoytecnologia.wordpress.com/>

AAVV (2009), Estudios sobre Danza en la Universidad, Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes, Montevideo, Uruguay; disponible en: [http://www.eduper.edu.uy/publicacion\\_generica/estudios-sobre-danza-en-la-universidad-publicacion/](http://www.eduper.edu.uy/publicacion_generica/estudios-sobre-danza-en-la-universidad-publicacion/);

AAVV, (2011) Con-figuraciones de la danza. Sonido y video del cuerpo, Disponible en:

[http://www.eduper.edu.uy/publicacion\\_generica/con-figuraciones-de-la-danza-sonido-y-video-del-cuerpo-publicacion/](http://www.eduper.edu.uy/publicacion_generica/con-figuraciones-de-la-danza-sonido-y-video-del-cuerpo-publicacion/)

<sup>17</sup> InTAD es el Equipo de Investigación en Tecnología Aplicada a la Danza. Dirigido por Aníbal Néstor Zorrilla.

Disponible en: <https://intad1.wordpress.com/about/>; <https://intad1.wordpress.com/category/software/>

Proyectos compartidos: "La tecnología digital interactiva aplicada a la danza. Aplicaciones y consecuencias teóricas"

Código: 34/0190, Director: Aníbal Néstor Zorrilla Duración: 01012011/ 31122012. UNA. Y "Danza y Tecnología Interactiva, Creación Artística y Teoría", Código: 34/0225, Director: Daniel Sánchez, Co-director: Aníbal Zorrilla. Duración: 01012013/31122014. UNA. (ACyT)

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

mutuos compromisos conformando equipo dentro del programa de ciencia y técnica de dicha institución.

Asimismo con el *EMMELAB*, laboratorio de investigación y experimentación multimedial formado por docentes y alumnos de la carrera de Diseño Multimedial de la FBA, UNLP, entre los ejes de investigación que se proponen tienen como objetivo. “desarrollar espacios arquitectónicos y/o escenográficos que contengan una superposición de elementos físicos (hardware) y virtuales, los cuales funcionan como complemento o para-texto del espacio físico, ampliando la información visible y cargándolo de sentido”<sup>18</sup>. Con todos estos laboratorios mencionados, estamos en permanente colaboración e intercambios.

Dentro de este espacio de la universidad exponemos un primer relevamiento que permite recuperar algunas investigaciones nacionales e internacionales que se constituyen en referencias alrededor de los siguientes conceptos centrales para la presente tesis, a saber: La *Coreografía Digital Interactiva*, define “una categoría del arte interactivo basado en el movimiento”<sup>19</sup>, desde la cual se propone explorar nuevas gramáticas coreográficas co-implicadas a través de un software interactivo. Planteamos, asimismo, otro modo de construir la movilidad corporal con los sistemas interactivos en escena, y es a través de la improvisación pautada, es decir, con ciertos patrones previos, a los que hemos denominado como *Performance Interactiva*<sup>20</sup>.

Otra denominación que delimita el campo de pertinencia de quienes a la par investigan y producen es la de *artistas investigadores*<sup>21</sup>. Respecto a la expresión *mediación tecnológica* (“mediação tecnológica”<sup>22</sup>) enuncia que no se trata de dos términos colocados juntos sino de un tercero singular que surge de un mundo de implicancias, integraciones y convivencias entre el cuerpo y el procesamiento de datos informáticos en una relación co-evolutiva con la cultura digital. A lo que problematizaremos con otras expresiones que caracterizan hoy el vínculo con los entornos y dispositivos: hipermediación, inmediatez transparente, interacción en el aire, interfaces fluidas o líquidas, etc., infiriendo alcances y compromisos con lo propio de la interacción corporal.

---

<sup>18</sup> Disponible en: <http://emmelab.fba.unlp.edu.ar/>

<sup>19</sup> MARTINEZ Pimentel, LC. (2008). El cuerpo híbrido en la danza: transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. Análisis teórico y propuesto experimental, Universidad Politécnica de Valencia. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10251/3838>

<sup>20</sup> CERIANI Alejandra (2009), Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas: las instalaciones escénicas interactivas en tiempo real; Disponible en: [http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/n4\\_03.html](http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/n4_03.html)

<sup>21</sup> SANTANA, I. Dança na cultura digital [online]. Salvador: EDUFBA, 2006. 204 p. ISBN 85-232-0415-6. SciELO Books. “Os artistas-pesquisadores em dança com mediação tecnológica”, Pág. 43.

<sup>22</sup> *Ibíd.* Cita 21. Pág. 30



Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

Un factor determinante de la conformación de un circuito de producción ligado a lo académico y/o a los laboratorios, ámbitos que dificultan el intercambio mutuo de experiencias y conocimientos con el circuito de producción comercial o independiente recae sobre lo extremadamente onerosa e inaccesible que es la tecnología de punta, la Hightech<sup>23</sup>, para muchos artistas que se desarrollan en esta área. Por otra parte, estos altos costos favorecen la reproducción en tecnologías Lowtech<sup>24</sup> o de bajo rendimiento, concibiendo a la par, otras líneas exploratorias y conceptuales paralelas; junto a quienes diseñan programaciones y/o programas de licencia libre.

En esta investigación el tema del CUERPO hará referencia a aquellos estudios corporales que indagan sobre la desestabilización simbólica que conllevan estas nuevas configuraciones de la digitalización. El desafío es continuar coexistiendo simétricamente con nuestro “corpomídia”<sup>25</sup> resultado de los cruzamientos de las informaciones que llegan con las que ya están. Este  *cuerpo medio* se plantea no como vehículo de transmisión, sino como proceso evolutivo de selección de informaciones que van constituyéndolo y producen nuevas tendencias y atribuciones. Mientras se va esfumando la metáfora del hombre-máquina y cede su lugar al modelo hombre-computadora y hombre-información, podría parecer que la materialidad de la sustancia que constituye a todos los seres vivos es bastante ambigua. Para la tecnología en clave biológica el cuerpo humano es percibido cada vez más como una metáfora informática, en consecuencia de esta idea de cuerpo como pura información: “Al fin y al cabo, el ADN es un código: es pura información”<sup>26</sup>. Esto nos acredita otro conjunto de estudios que proponen examinar los desarrollos teóricos sobre la hipermediación proponiendo nuevos puntos de partida.

Finalmente, sugestionados por la cuantificación del movimiento centrado en la funcionalidad y su potencial expresivo en el uso de tecnologías portátiles; pensamos en abordar el estudio del

---

<sup>23</sup> High o Low Tech es una distinción básica entre la brecha digital (que tiene que ver con el acceso a las tecnologías de las computadoras, especialmente en red y teléfonos móviles) y la brecha de participación (que tiene que ver con el acceso a los conocimientos y competencias necesarias para participar de manera significativa con la cultura en red). Si bien existe una clara relación entre ellos también hay una clara disociación.

<sup>24</sup> AGRA Rocío, (2008), MEACVAD 08, LA FERLA Jorge (comp.), Artes y medios audiovisuales: Un estado de situación II. Las prácticas mediáticas pre- digitales y post analógicas, Buenos Aires, Aurelia Rivera, Nueva Librería: “*La discusión entre High-Tech y Low-Tech encarna en sí misma el problema del consumo de bienes tecnológicos y descubre la diferencia entre necesidades y voluntades. La velocidad de la obsolescencia no está regida por el agotamiento de las posibilidades de uso de la máquina, sino por la voluntad de renovación de programas cada vez más demandantes de capacidad de almacenamiento y velocidad de procesamiento*”. Pág. 83

<sup>25</sup> GREINER, Christine (2010), “Por una teoría do Corpomídia” en *O corpo, pistas para estudos indisciplinados*, Annablume: São Paulo, Brasil. pág. 125

<sup>26</sup> Paula Sibilia, (2005) “El hombre post-orgánico”, Fondo de la Cultura Económica, Bs As. Pag.97. Disponible en: <https://comunicacionunl.files.wordpress.com/2010/09/sibilia-paula-el-hombre-postorganico.pdf>

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

GESTO. Se problematizarán los nodos aparentemente intrínsecos entre la gestualidad humana y la gestualidad tecnológica poniendo en cuestión tanto sea el valor efímero, intuitivo y presencial del gesto como su reproducción y estandarización. En este sentido, las posibilidades lúdicas y expresivas del cuerpo en las artes performáticas digitales son materia de análisis. Nos interesa reconfigurar el gesto corporal a partir del uso tecnológico, observar sus dinámicas y alteraciones.

## **8. Delimitación del problema de investigación**

La propuesta de investigación cruza 4 campos problemáticos: arte, cuerpo, danza performances y las tecnologías, desde las condiciones vigentes. En dicho marco se estudiará a los artistas, performers en sus ámbitos de interacción, analizando las prácticas y representaciones que desarrollan para interactuar con sistemas analógicos, digitales, telemáticos y en red, para lo cual se vuelve necesario estudiar las relaciones que establecen en el ámbito presencial y telepresencial. Esta problemática se abordará contemplando tres niveles de análisis de situación:

1. Un nivel de macro análisis, que examina las actuaciones en un contexto o entorno determinado de donde se obtendrá dinámicas de diálogo, alcances, interacciones, transformaciones e inmersiones entre participantes de distintas disciplinas.
2. Un nivel de meso análisis, que indaga -dentro de un macro-contexto ubicuo los procesos abiertos de intervención estética, experimentación comunicativa colectivas y de individuación emergentes en la red.
3. Un nivel de micro análisis, que observa la propuesta de diseño gestual y de movimiento global del performer así como los diseños de programación, dispositivos y aplicaciones del programador y/o software en mutua proposición

En síntesis, en esta tesis se analizará el desenvolvimiento corporal, el diseño y la producción tecnológica en entornos estéticos y comunicacionales.

La propuesta genealógica -dado los pasajes entre propuestas artísticas con tecnologías analógicas y digitales- de esta tesis será un intento de reunir, relacionar y organizar el estudio sobre danza/performance informática, artistas, pensadores y formadores en determinadas condiciones técnicas, científicas, estéticas y culturales, los modos de experiencia y las dimensiones del pasado reciente y del presente continuo básicamente local en vínculo con lo translocal, proyectando visualizar con ello tendencias.

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

Esto significa, por ejemplo, observar –por una parte- el proceso expansivo del *cuerpo interfásico*; cómo se van afectando y mutando la gestualidad estetizada y, cómo se integra al espectador transformando su entorno y su percepción en una experiencia física, emocional. Esto implica plantear un nuevo concepto de estructura de la danza/performance que se compatibilice con interfaces virtuales, amplificadas, dado que, como todo sistema perteneciente a un contexto, siempre estará implicada en una determinada cultura, la digital, provocando en el sujeto que se la apropia mucho más que solo instrucciones motoras.

Por otra parte, observar el proceso expansivo del cuerpo; cómo se van afectando y mutando la potencia referencial del cuerpo físico que, en la danza, es inherente. Hoy cambió nuestro modo de concebir y experimentar lo real. Pensado desde la disciplina de la Danza y la Performance, ya no se trataría exclusivamente de un práctica realizada con los medios materiales tangibles como el peso, la firmeza, la fluidez, la resistencia, la vibración y la fragilidad, sino de permanencias sobre algún soporte que vehiculice ideas sobre esas materialidades. No es que esto deba ser dejado de lado. El arte, ahora, resulta de esa extensión de lo humano por las tecnologías y por los medios, que trazan otros problemas para nuestra existencia en torno a la mutabilidad, la conectividad, la no linealidad, la simulación, la red, online/off line, etcétera. Cuando cambia la materia y la técnica o cambia su discurso, o cambian los contextos, es inevitable el cambio de ciertas prácticas.

De este modo, será abordado como problema de investigación, el cruce de aspectos que entendemos constitutivos, a saber: el hábito disciplinar, la práctica en la producción interdisciplinar y la conformación de una nueva experiencia estética transdisciplinar. En un sentido diríamos que es indudable que el lenguaje es digital, fluido, inestable y en constante metamorfosis. Pero justamente, nos señalara P. Levy (2007:12) que la rapidez con que se producen las innovaciones en las tecnologías, con sus aparatos y operaciones, “explica en parte la sensación de impacto, de exterioridad, de extrañeza que nos invade cuando intentamos aprehender el movimiento contemporáneo de las técnicas”<sup>27</sup>. Esta ambigüedad llevó a problematizar esta percepción de desfasaje provocada, en gran medida, porque el medio impone su lógica y forma parte de la estrategia de producción. Nos encontramos así en un estado de innovación permanente que trasciende las nociones tradicionales de espacio, tiempo y modos de comunicación.

Hay dos cuestiones posibles a considerar, entre tantas, respecto a las poéticas corporales que pivotan entre lo material y lo inmaterial de sus producciones. Una es el operar desde la lógica del software y de las aplicaciones iniciando o adecuando la performance a los requerimientos tecnológicos. Otra; es poner en crisis los modos de composición y representación escénica

---

<sup>27</sup> LÉVY, Pierre (2007), *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Anthropos, Barcelona. Pag.11

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

derivadas de la reproducción de formas previas, fundamentos y valores, muchos de ellos vigentes hasta hoy en la danza espectáculo occidental. En este punto es importante destacar que si bien ponemos el foco en los procesos sociales y las prácticas que son las que propician los avances tecnológicos; para un artista/investigador es imprescindible colocar el acento en que: no trabaja con herramientas sino mediado o hipermediado por las herramientas, por el uso de tal o cuál tecnología, de aparatos, etc., definiendo sentido y estética. Y aquí entra a tallar el trabajo del ingeniero, del programador, artista y/o técnico que opera con dispositivos, aplicaciones o procesos tecnológicos en diálogo con el cuerpo del/los performers que se circunscribe pero que también propone. Los niveles de competencia tecnológica que deben operar para lograr modelizar el código fuente informático, las máquinas y los programas necesarios para dar forma a sus ideas estéticas en diálogo con la escena y los cuerpos.

Nuestra impresión es que en el presente un número creciente de bailarines, coreógrafos y performers; así como programadores y artistas multimediales en conjunción, experimentan otros modos de operar con las asociaciones corporales, visuales y sonoras, haciendo surgir otros procedimientos, otros espacios y tiempos. A la sazón, habría que ir advirtiendo si la 'institución danza', 'el lenguaje de movimiento', 'las técnicas corporales', 'lo coreográfico', 'los estilos de danza', 'las metodologías que inscriben esos estilos', etc., resuelven renovar sus procedimientos para desarrollarse y persistirse bajo estas nuevas condiciones.

Tomando nota de lo manifestado por P. Levy (2011:11) cuando nos apunta sobre no evaluar los impactos sino descubrir las reversibilidades de una técnica, puesto que: "Antes de que tomemos conciencia, la dinámica colectiva ha cavado sus surcos. Cuando atrae nuestra atención, ya es demasiado tarde...mientras nos seguimos interrogando, otras tecnologías emergen en la frontera nebulosa donde se inventan ideas, las cosas y las prácticas"<sup>28</sup> Los fenómenos sociales asociados a la evolución tecnológica (o viceversa) son eje de las varias investigaciones actuales y de, un proceso histórico que hoy procura entender para el futuro, qué tipos de cuerpos y subjetividades quisiéramos concebir, porque y para qué.

## **9. Marcos o referentes teóricos**

Indagar cuáles son las transformaciones que atraviesa la mirada y la corporalidad en este proceso de expansión hacia entornos informatizados, conectados y en red, comprende la hibridación de la danza performance con el desarrollo de las tecnologías y de otras formas de producción a través

---

<sup>28</sup> *Ibíd.*, cita 27

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

de la implicación en primera instancia de lo pre-digital, lo digital, lo interactivo y lo conectivo, a saber:

Lo pre-digital<sup>29</sup>, lo consideramos como la etapa comprendida entre mediados de los años 60' hasta fines de los 90', cuyos materiales expresivos, son producto del sistema tradicional, aparatos con captura analógica, procesos físicos-químicos y/o electrónicos. En el mundo anterior a la numerización, el concepto era lo analógico, como metáfora para describir el modelo de una estética pre-digital. Un análisis comprensivo de la aparatología escénica audiovisual en el campo de la *Danza Multimedia*<sup>30</sup>, prevé un recorrido para agenciar el comienzo que los medios audiovisuales monocanales brindaron a la danza escénica. El cuerpo aquí seguía siendo un cuerpo referencial, en una escena física, arquitectónica, que concertaba y reactivaba estructuras de contenido y forma con, elementalmente, la 'gran' pantalla y la imagen proyectada.

Lo digital<sup>31</sup> -considerado dentro de los desarrollos del arte digital- convoca todas las prácticas artísticas creadas con medios digitales y especialmente con el uso de la computadora y la ductilidad de la pequeña pantalla. Lo más radical -para entender el impacto en la interacción con los procesos corporales - es que esta máquina procesa y ejecuta algoritmos matemáticos, es decir, códigos abstractos que se convierten en el vehículo principal de la creatividad. Por lo tanto, entre la computadora, los dispositivos periféricos y los sujetos-usuarios, conforman una realidad que hay que explorar desde diferentes entradas y salidas: intercambiando, interactuando, conectando, acoplándose con sistemas artificiales que manipulan símbolos y plantean 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 nueva corporeidad, «mitad carne y mitad cálculo»<sup>32</sup> que reconfigura los procesos cognitivos humanos.

Lo interactivo<sup>33</sup>, por su parte, es básicamente, una forma de comunicación mediante interfaces que permiten una retroalimentación contigua y sincronizada con un sistema. Desde nuestro campo de

---

<sup>29</sup> Dentro de la bibliografía de incumbencia trabajaremos con publicaciones compiladas por el teórico especialista Jorge La Ferla: AA.VV. (2008) *Artes y medios audiovisuales: un estado de situación II : las prácticas mediáticas pre digitales y post analógicas* ; AA.VV. (2007) *Artes y Medios Audiovisuales: Un Estado de Situación*, -1a ed. - Buenos Aires, Aurelia Rivera, Nueva Librería.

<sup>30</sup> AA.VV. (1999), *Quinto festival Internacional Videodanza Buenos Aires*, UBA, CRRojas. Pág. 23

<sup>31</sup> *Ibíd.*, cita 27

<sup>32</sup> Edmond Couchot, experto en arte interactivo, "La Technologie Dans L'art de la photographie à la réalité virtuelle". Éditions Jacqueline Chambon: Nîmes, 1998 Pág. 151

<sup>33</sup> *Ibíd.* , cita 27

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

investigación, hablaremos de interactividad como una categoría del arte interactivo que además refiere específicamente a la intervención del cuerpo motriz disciplinar con un lenguaje informático propuesto. A fin de acotar esta noción de interactividad tanto sea en lo performativo como en lo coreográfico con sus diferencias, proximidades y mixturas, aplicaremos -a los fines prácticos de la metodología de trabajo propuesta para el avance de esta tesis- el *esquema del Ciclo Interactivo*<sup>34</sup>, propuesto por E. Causa (2013:67), pensado como un flujo de comunicación que va circulando por diferentes etapas entre el inter-actor y el sistema. A este aporte se le incorporarán las contribuciones actualizadas surgidas de la propia experimentación, reflexiones y conceptualizaciones.

Otra cuestión clave será aplicar el concepto de *modelización*<sup>35</sup> –utilizado en informática– para la propia experimentación del cuerpo en vinculación con un sistema interactivo basado en el movimiento. Teniendo en cuenta que modelar -en este caso específico del trabajo con lo escénico y sus implicancias- es construir un modelo de un fenómeno físico en términos matemáticos por parte del programador. Tener en cuenta la dimensión sensible de las tecnologías nos permitiría iniciar una observación concreta de los procesos cinestésicos en el cuerpo y en la percepción tanto en performers bailarines como programadores y/o operadores de sistemas reactivos e interactivos escénicos.

Lo conectivo<sup>36</sup> y la conectividad, se definen como la potencia para alcanzar el punto elegido en la comunicación por red de internet. Estas dos dimensiones son complementarias e involucran el desplazamiento informacional, cognitivo, físico, y al presente: virtual; en virtud de las redes telemáticas y los teléfonos celulares Así, cada extensión fue engendrando un modo de relación específica con el lugar y con lo corporal redimensionando las posibilidades expresivas del cuerpo en movimiento, del cuerpo de la danza en red.

## **10. Objetivos generales y objetivos específicos.**

### **Objetivos generales**

---

Para tratar el tema de la interactividad, lo interactivo nos basaremos también en escritos y obras de David Rokeby. Disponible en: <http://www.davidrokeby.com/>

<sup>34</sup> CAUSA Emiliano (2014) *Cuerpo, movimiento y algoritmo*, Disponible en: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/523\\_libro.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/523_libro.pdf)

<sup>35</sup> *Ibíd.* Cita 34. Pág. 68

<sup>36</sup> Roy Ascott (2007), en *Artes Y Medios Audiovisuales Un Estado De Situación: Documental / Cine / Video / Tv / Telemática*, La Ferla Jorge (comp.), Ed. Aurelia Rivera. Pág. 26 a 9 2

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

- Identificar los componentes que operan en la interacción de la danza/performance con mediación y/o con hipermediación tecnológica.
- Analizar los niveles de relación entre: cuerpo-sistema-entorno informático/ entorno en red
- Caracterizar aquellos proyectos que se basan en la construcción de escenarios virtuales con sistemas informáticos y/o en el espacio de Internet.

### **Objetivos específicos**

- Diseñar un marco teórico sobre la danza/performance con mediación e hipermediación tecnológica.
- Formular una genealogía de danza/performances con mediación y/o con hipermediación tecnológica.

## **11. Preguntas de la investigación**

En el presente proyecto podemos distinguir una pregunta principal y preguntas específicas agrupadas según los tres niveles de análisis anteriormente expuestos: Un nivel de macro, meso y micro de análisis, a saber:

1. Un nivel de macro análisis (diálogos entre disciplinas y/o lenguajes artísticos/informáticos):  
¿Las disciplinas artísticas y sus artistas participan hoy desde una perspectiva diferente?  
¿Hasta qué punto resulta necesario para la labor de creación teórica acuñar nuevos términos si el que los que se venían utilizando hasta ahora continúan teniendo eficacia?  
¿Qué diferencias se encuentran entre este modo de producción y los tradicionales u otros conocidos? ¿Cómo se incluyen o se excluyen en escena informática? ¿Qué distingue a la danza performances interactiva digital, de la multimedia o telemática si el resultado visual contiene proyección de video en escena?
2. Un nivel de meso análisis (Mediación e hipermediación, espacios físicos locales y/o en red globales): ¿Cuáles son los parámetros que justifican la utilización del concepto de mediación o hipermediación en la danza performance? ¿Cuáles son las redes de relaciones que se imponen desde la accesibilidad y lo conectivo? ¿Cómo impactan en el conocimiento

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

y en la producción la investigación en los laboratorios artísticos alojados en las universidades?

3. Un nivel de micro análisis (gesto ergonómico/ sensibilidad del sistema): ¿Qué concepciones del movimiento corporal se ponen en juego cuando se interactúa con interfaces y dispositivos pre-digitales y/o digitales? ¿Habría o no habría una constante? ¿Cómo se incluye o se excluye la dinámica, la energía de los cuerpos, los gestos, en el diseño del lenguaje de programación y/o software? ¿Por qué puntualizar en la gestualidad corporal expresiva en relación a una programación que codifique dicha expresividad? ¿Consta un lenguaje de movimiento particular para la danza performance según un contexto y/o entorno de programación: simulado, interactivo, telemático, en red?

## 12. Hipótesis o argumentos centrales

Una de las hipótesis centrales de este proyecto es que el binomio cuerpo-sistema en mediación o hipermediación con tecnologías pre-digitales y/o digitales; condicionan la conformación de la gestualidad y motricidad ergonómica y expresiva en la danza performance. Contribuyen asimismo a explicar las condiciones de operatividad con la tecnología, permitiendo representar las transformaciones de la mirada y de la corporalidad de quienes participan.

Plantearse hoy, por ejemplo, que: *quien quiera puede bailar*, invita a un nuevo modo de concebir, ver y hacer danza, obligándonos a reflexionar acerca del propio sistema de legitimaciones. La producción de sentido que se establece implica competencias que involucran otras corporalidades, otras subjetividades artísticas que atraviesan y reconfiguran las categorías estéticas tradicionales. De este modo, las nuevas tendencias en las artes del movimiento se construyen en sintonía con estos nuevos modos de representación contemporánea que implica esta interacción cuerpo-visuales-sonido así como la experimentación con la insustancialidad del cuerpo; poniendo en crisis el espacio de representación y el contenido de lo disciplinar.

Entendiendo las atribuciones que presentan las nuevas tecnologías, interfaces perceptivas y sensibles al gesto y al movimiento, así como la ubicuidad y accesibilidad a los cuerpos en red; construimos la siguiente hipótesis:

*Las tecnologías digitales proponen nuevas trayectorias a los procesos de producción y formación en el campo de la danza performance. La programación libre, interfaces y aplicaciones así como*



Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

*las plataformas de código abierto para la presentación escénica en línea, permitirán establecer otros principios de organización espacio- temporales tanto de la gestualidad expresiva como de la corporalidad distribuida, lo que proporcionará el acceso a herramientas conceptuales y experimentales inéditas.*

*Por lo tanto, identificar, estudiar y sistematizar conocimiento que bailarines, performers, coreógrafos y programadores desarrollan cuando están operando la tecnología y sus entornos, nos permitirá construir una genealogía de los desplazamientos de la mirada y la corporalidad.*

### **13. Metodología**

La metodología de investigación ha utilizarse será la exploratorio-descriptiva. Será exploratoria, dado que se ensaya un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto real. Será descriptiva debido a que el método descriptivo se preocupa por la categorización del fenómeno explorado y por la recopilación de datos referentes.

La técnica cualitativa de investigación será la observación de fenómenos individuales así como grupales. El propósito es comprender la interacción entre las distintas partes de un sistema interactivo informático y/o en red, sus características en relación con el gesto y cuerpo en movimiento; de manera que este análisis pueda ser aplicado de modo general, en cuanto logra una comprensión de la estructura y los procesos, más que un establecimiento de correlaciones o relaciones de causa y efecto. Las técnicas para la obtención de datos serán -además de la observación- las entrevistas Semi-estructuradas con y sin cuestionario. Los instrumentos de aplicación que se emplearan serán: la selección, el análisis y la interpretación. Las acciones a desarrollar serán las siguientes:

- Aplicación de categorías de observación que permitan distinguir los diferentes tipos de experiencias cuerpo-sistema-entorno informático / entorno telemático en Estudios de Casos seleccionados.
- Diseño de ENTREVISTAS Semi-estructuradas con y sin cuestionario a performers, artista – investigadores y programadores.

La observación se hará bajo una selección basada en criterios sustantivos e intencionales en la selección de ESTUDIO DE CASOS (performances, bailarines y programadores paradigmáticos)

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

para indagar sobre el comportamiento focalizado y la apertura o inhibición de conocimientos psicofísicos al momento de interactuar con los sistemas.

Esta selección del mismo modo- intentará evidenciar a cada uno de los criterios estipulados y relevantes tanto teóricos como experimentales. Atendiendo a distinguir las reacciones o interacciones, desvinculaciones, limitaciones, entendimientos, creaciones recíprocas, etc., entre cuerpos y sistemas; teniendo en cuenta performances de artistas locales e internacionales y experiencias personales- se estudiará y conformará un panorama de la danza/performance con tecnología. Dentro de esta distribución nos proyectamos observar:

- La propuesta de diseño corporal del performer/bailarín/ coreógrafo/compositor docente
- La propuesta de diseño de la programación del programador /usuario de software
- La retroalimentación o no de ambas proposiciones en un espacio-tiempo real/virtual/simulado/conectado

Conociendo de antemano que lo que se da –mayormente -como experiencia del cuerpo con sistemas informáticos se realiza mediante la siguiente correspondencia: mientras el performer hace, el sistema capta; mientras el performer percibe y manifiesta las restricciones de la captación, modula sus movimientos y gestos para facilitar el proceso al sistema.

Y aquí estaremos frente a uno de los problemas esenciales de estas propuestas de producción creativa con mediación tecnológica digital, a saber: la discreción de la experiencia corporal en pos de la aprehensión por parte del sistema. A esto, Emiliano Causa (2014:69) director del presente proyecto, lo denomina como “encorsetamiento” del cuerpo, porque es como si el cuerpo fuera limitado en sus movimiento por un corset virtual, que el performer se autoimpone para amoldarse al sistema”<sup>37</sup>. La consecuencia es clara: el performer debe moverse en función de hacer reaccionar al sistema. Una serie de gestos ergonómicos se instalan y si bien no dejan de proponer un “descentramiento de la formación antropocéntrica del bailarín”<sup>38</sup> anula –en principio- el dialogo que se pretende establecer como modo de operar con el sistema interactivo digital.

Por su parte, si bien los límites de los dispositivos y el margen de captura reducen las posibilidades de ampliación del sistema; el diseño y la experticia del programador hacen a la diferencia. Puesto que, se acostumbra a requerir adaptación del cuerpo frente al sistema y no una mayor dedicación a la hora de generar un análisis matemático del código fuente que reformule su diseño, para que el

---

<sup>37</sup> *Ibíd.*, cita 34; pág. 65 a 73

<sup>38</sup> Ceriani Alejandra, tesis de maestría. Disponible en: [http://www.alejandraceriani.com.ar/tesis\\_alejandra\\_ceriani.pdf](http://www.alejandraceriani.com.ar/tesis_alejandra_ceriani.pdf)

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

dominio del gesto expresivo -en toda su subjetividad y su singularidad corporal- no acceda a ningún compromiso con lo mecánico. Los programadores informáticos deberán integrarse- no solo comprobando cuanto responden las interfaces y el hardware- diseñando procesos cuyos parámetros entrecrucen información en retroalimentación aleatoria con estas proposiciones sensibles. Teniendo un diseño de proceso y no una forma preestablecida se pueden operar sus parámetros en tiempo real integrando los efectos dinámicos de la danza más allá de la metáfora bidimensional que generan las visuales en la pantalla o la proyección; y en ese caso, habría que trabajar con la interpretación holística del movimiento que ejecuta el performer.

La simulación de los comportamientos gestuales humanos constituye, en la actualidad, un dominio que forma parte de la investigación científica y/o artística. Tener en cuenta esta complejidad, hace que no abrevemos del reduccionismo simplificador ligado a los valores dominantes de lo tecnológico, sino por el contrario, despleguemos los múltiples recursos del arte y de la ciencia para un proceso mancomunado. Por lo que se deduce, para interpretar el arte actual, es necesario dar las claves y acercar contenidos al campo de la práctica profesional y a sus potenciales participantes.

### **13.1. Sistema De Matrices De Datos**

#### **13.1.1 Unidades y Dimensiones De Análisis**

El tratamiento de los datos que realizaremos -con la intención de sintetizar la información producida- se basará en las unidades de análisis, dado que se tratara de producir información sobre los perfiles de los casos, para construir o identificar segmentos y tipologías. Las unidades de análisis sobre las que se trabajara serán las siguientes: Cuerpo, Sistema, Escena Interactiva.

#### **A. UNIDAD DE ANALISIS: CUERPO**

Se analizarán los procesos de mutación del cuerpo orgánico al cuerpo como interfaz a través de los sistemas de captación y de modelización de los movimientos y los gestos; observando:

**A 1. Cuerpo Físico y Ergonómico**, que acciona con un sistema físico/material y viceversa. Se analizará al cuerpo propiamente dicho que interactúa con los sistemas analógicos, digitales, físicos y/o virtuales. Es el cuerpo que se mueve induciendo al sistema: en su globalidad o por partes, particularizando gestos o micro-movimientos (torso, brazos, manos, dedos). Por tanto el performer/bailarín como del programador son la derivación de tres factores:

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

- La captación del cuerpo físico en movimiento por parte de un sensor (óptico, de contacto reactivo o interactivo, micrófono)
- La lectura y la modelización que el diseño de la programación y/o aplicación generan a través del sensado.
- La incidencia del factor espacial y temporal sobre la fisicalidad y la virtualidad del movimiento proyectado.

**A.2. Cuerpo Virtual, Digital e Interfásico** que acciona con el sistema virtual/simulado y viceversa. Este cuerpo, tanto del performer/bailarín como del programador, es la modelización de estos cuatro factores:

- Retroalimentación del sistema a través de la disposición de gestos y movimientos globales o particularizados en función de lo que se genera con la imagen, el sonido y la conectividad.
- Articulación de una forma particular de programación con la propuesta de movimiento o espacio escénico
- Creación de una forma particular de movimientos, gestos y dinámicas corporales para esa programación
- Comprensión locativa y ubicua (entre otras observar la supresión de lo individual a favor de la realización intersubjetiva)

Por lo tanto, hay dos dimensiones de la U.A. Cuerpo:

- 1) CUERPO FISICO. Se analiza al cuerpo propiamente dicho que interactúa en su globalidad o particularizando gestos o micro-movimientos ante el sistema informático: hardware, dispositivos de captación o interfaces periféricas.
- 2) CUERPO VIRTUAL. Se analiza al cuerpo proyectado, modelizado en la imagen y/o en el sonido que interactúa con la lógica de la programación del software.

## **B. UNIDAD DE ANALISIS: SISTEMA**

Los sistemas escénicos reactivos e interactivos, de alta o baja tecnología, de software comercial o de desarrollo; serán observados a través de los estudios del diseño de interfases y/o de las aplicaciones en inter-vínculo con el campo de la danza/performance mediada analógico-predigital, digital, telemática, en red y locativa, a saber:

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

- La modelización en la programación de software, sensores y aplicaciones (ópticos y de contacto, reactivo e interactivo, digital o analógico)
- La composición espacio-temporal con las pantallas y proyecciones (materiales, dimensiones, visuales)
- La operatividad con protocolos de comunicación telemática, redes sociales

Por lo tanto, hay tres dimensiones de la U.A. Sistema:

- 1) **HARDWARE:** Se analiza el rendimiento del computador y los interfaces periféricas de entrada y de salida.
- 2) **SOFTWARE:** Se analiza las capacidades de interpretación, traducción y modelización del software y/o lenguaje de programación.
- 3) **HUMANWARE:** se analiza las habilidades de interpretación, traducción y modelización del programador y/o usuario de software.

### **C. UNIDAD DE ANALISIS: ESCENA INTERACTIVA**

El estudio de los aspectos escénicos refiere al entramado de los procesos dinámicos entre el sonido, el movimiento, la gestualidad, las visuales; articulados por el cuerpo y el sistema multimedia interactivo o reactivo. Por tanto la *escena interactiva* es la derivación de tres factores:

- La retroalimentación que hay entre el movimiento individual o grupal con las visuales, la imagen, el sonido, el video.
- La retroalimentación con la programación de visuales, video, sonido, por parte del programador y/o usuario de software (Procesamientos de la información recibida y emitida).
- La puesta en escena como el conjunto de determinaciones entre Unidad Cuerpo y Sistema

Por lo tanto, hay dos dimensiones de la U.A. Escena Interactiva:

- 1) **PARÁMETROS DE INTERACCIÓN:** niveles de intervención según la reciprocidad, reacción o modificación de un entorno
- 2) **PARAMETROS DE INMERSIÓN:** niveles de ambientación según la ubicuidad y actividad de un entorno

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

### **13.2 Indicadores y Criterios De Valoración**

Los indicadores están organizados en dos niveles: nivel de conciencia y nivel de vinculación, que nos circunscribirán a estudios de casos teniendo en cuenta un lugar, un tiempo, condiciones particulares y generales dentro del periodo que abarca desde el año 1997-2003; 2010-15. (Como ya hemos expresado, el período 2005 a 2011 ha sido analizado y publicado en anteriores investigaciones). Individualizar estos niveles de vinculación y de conciencia, da la posibilidad de diferenciar condiciones del espacio, tiempo, composición y cuerpo, tanto sea física, carnal, ergonómica; y las condiciones del espacio, tiempo, composición y cuerpo, tanto sea simulada, numérica, digitalizada, conectada; así como las condiciones del sistema en la modelización de los dispositivos.

### **13.3 Los INDICADORES están organizados en dos niveles:**

- NIVEL DE VINCULACIÓN: cuando se da la interactividad o reactividad entre el cuerpo físico/material con el sistema físico/material (hardware y periféricos: la cámara y el espacio captado; el micrófono y el espacio sensado; la pantalla y/o plasma, etc.)
- NIVEL DE CONCIENCIA: cuando se da la interactividad o reactividad entre el cuerpo virtual/simulado con el sistema simulado (software, programación, visuales, sonido, etc.)

#### **13.2.2 Los CRITERIOS de Valoración**

Los criterios de valoración de los indicadores de vinculación y conciencia serán: ALTO-MEDIO-BAJO

- A./M./ B. del N.V del cuerpo -como volumen en movimiento o como fragmento particularizado en gestos- accionando a nivel físico con lo físico del sistema (hardware y periféricos) y viceversa.
- A/M/B del N.C. del cuerpo -parametrizado - accionando a nivel virtual con lo virtual del sistema (programación del software, proyecciones) y viceversa.

## **14. Cronograma tentativo de actividades**

El plan de actividades a desarrollar (1 año) se atiene a las acciones y procesos en distintas etapas a fin de cubrir todo el abanico de posibilidades, sintetizando de la siguiente manera:

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

#### Etapa 1. Desarrollado

Testeo preliminar para la selección de puntos de relevamiento de información

- Relevamiento de las teorías y prácticas referentes al lenguaje coreográfico y per formatico con mediación y/o hipermediación tecnológica
- Relevamiento e indagación de artistas, compañías y/u propuestas escénicas y/o en Internet
- Elaboración de un marco conceptual que permita indagar sobre la incorporación de la interactividad, la conectividad y la ubicuidad desde el punto de vista de lo disciplinar.

#### Etapa 2. Desarrollado.

Selección de 3 puntos estratégicos para el relevamiento. Selección intencional de un corpus de performances -estudios de casos o muestras- con tecnología digital en diálogo con el arte coreográfico, visual y sonoro:

1. La danza/performance multimedia: performances del Festival Internacional de Vídeo-danza Buenos Aires (FIVDBA) periodo 1997-2003
2. La danza/performance interactiva/reactiva: performances con soportes digitales, sistemas y software interactivos y/o reactivos en tiempo real. Lo de Danza En2Tiempos, Prosecretaría de Arte y Cultura, UNLP, periodo 2012-2013
3. La danza/performance telemática o en red (2010-2013) y las performances ubicuas con soporte en Internet: plataforma Water Wheel; periodo 2013-2015

#### Etapa 3. 3 meses. En desarrollo.

Aplicación de los instrumentos de obtención de datos (observación, entrevista, cuestionario, etc.) Entre los aspectos que contempla dicho plan se encuentran:

- Establecer el contacto con materiales videográficos de los estudios de casos presentados para el visionado
- Establecer el contacto con los informantes a fin de concertar la entrevista (transporte, vía e-mail, Skype)
- Edición y Análisis de los registros videográficos de las performances
- Edición y Análisis de los registros videográficos, e-mails, grabaciones de sonido, de las entrevistas.
- Interpretación de la información suministrada por los diferentes soportes

#### Etapa 6. 3 meses. A desarrollar

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

Sistematización y tratamiento de la información. Para cada dimensión en particular describir los resultados obtenidos mediante:

- Elaboración de cuadros y gráficos.
- Prueba de hipótesis

Etapa 7. 6 meses. A desarrollar.

Elaboración del informe final:

- Análisis e interpretación de resultados.
- Conclusiones y recomendaciones: aportes de la investigación hacia diversas instancias.
- Anexos: organización de los documentos como complemento importante de la información manifiesta en el trabajo.

## 15. Bibliografía básica

AA. VV., Arte del Cuerpo Digital; Nuevas Tecnologías y Estéticas Contemporáneas, en Alejandra Ceriani (comp.), Bs As, Editorial de la Universidad Nacional de La Plata, 2012.

AA.VV. Quinto festival Internacional Video Danza (buenos aires) '99, Secretaría de Extensión Universitaria (Universidad de Buenos Aires). Buenos Aires, 1999.

AA. VV., Anais das Poéticas Tecnológicas, III Seminário Internacional sobre Dança, Teatro e Performance 2010, Brasil, PPGAC/GP POÉTICA\_UFBA, 2011.

AA. VV. (2010), Nomadismos Tecnológicos, Dispositivos Móviles. Usos Masivos y Prácticas Artísticas, G. Beiguelman y La Ferla J. (comp.), Editorial Ariel, S.A, Fundación Telefónica, Bs As

AA.VV. (2013), Colabor\_arte, Medios y artes en la era de la producción colaborativa, Mario Carlón y Carlos Scolari(ed.), Editorial La Crujía, Bs As.

AGAMBEN Giorgio (2006), La Comunidad Que Viene, Pre-Textos, Madrid

BREA, J. Luis (2002), La era post media. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales, Editorial Centro de Arte de Salamanca, España

CERIANI, Alejandra (2011), Espacio Digital y Cuerpo Expresivo, en Con-figuraciones de la danza sonido y video del cuerpo, Comisión Sectorial de Educación Permanente, Universidad de la República, Montevideo.

DELEUZE Gilles (1985), La imagen-tiempo/Estudios sobre Cine 2, Ediciones Paidós, Bs As.

LE BRETON David (2002), Antropología del Cuerpo y Modernidad, Ed. Nueva Visión, B.s A.s.

FLUSSER Vilém (1991) Los gestos: fenomenología y comunicación, Ed. Herder, Barcelona, 1994.

GREINER, Christine (2010), O Corpo em Crise: Novas Pistas e o Curto-Circuito das Representações. Annablume, São Paulo, Brasil



Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

GREINER, Christine (2005), *O corpo: pistas para estudos indisciplinados*, Editora Annablume, Sao Paulo, Brasil

LA FERLA Jorge, MEACVAD 08, (comp.), *Artes y medios audiovisuales: Un estado de situación II. Las prácticas mediáticas pre digitales y post analógicas*, Bs As, Aurelia Rivera, Nueva Librería,

LÉVY, Pierre (2007), *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Anthropos, Barcelona

LÉVY, Pierre (1999), *¿Qué es lo virtual?* PAIDÓS Barcelona. Buenos Aires. México

PRADA, Juan M. (2012), *Prácticas Artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, Akal, Madrid.

SIBILIA Paula (2005), *El Hombre Post orgánico: Cuerpo, Subjetividad y Tecnologías Digitales*, Fondo de Cultura Económica Argentina

SCOLARI, C. (2008). *Hipermediaciones: Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Gedisa Barcelona.

SANTANA, Ivani (2006), *Dança na Cultura Digital*, Edufba, Salvador de Bahía.

SANTAELLA, Lucía (2003), *Cultura e artes do pós-humano. Da cultura das mídias á Cibercultura*, Paulus, São Paulo

### 15.1. Artículos o ensayos incluidos en Internet

CAUSA Emiliano (2014) *Cuerpo, movimiento y algoritmo*, Disponible en: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/523\\_libro.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/523_libro.pdf)

CAUSA Emiliano y SOSA Andrea (2007), *La computación afectiva y el arte interactivo*. Disponible en: [http://www.biopus.com.ar/txt/textos/Computacion\\_Afectiva\\_Y\\_Arte\\_Interactivo-emiliano\\_Causa-Andrea\\_Sosa.pdf](http://www.biopus.com.ar/txt/textos/Computacion_Afectiva_Y_Arte_Interactivo-emiliano_Causa-Andrea_Sosa.pdf)

CERIANI Alejandra:

- "Entre Lo Material Y Lo Inmaterial Del Cuerpo: La Danza Por Satélite", Disponible en:" [http://www.xanela-rede.net/wp-content/uploads/2013/02/DANZA-TELEMATICA\\_-A.-Ceriani.pdf](http://www.xanela-rede.net/wp-content/uploads/2013/02/DANZA-TELEMATICA_-A.-Ceriani.pdf)

- "Investigación En La Interacción Entre Un Escenario Laboratorio Y Un Cuerpo Extendido", Disponible en: [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.1787/ev.1787.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.1787/ev.1787.pdf)

COUCHOT Edmond y Tramus Marie Hélène (2009) *Gesto y Calculo*:

<http://www.oocities.org/athens/8478/ardila.htm>

<http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/viewFile/CIYC0909110121A/7222>

GIANETTI Claudia:

- "Metaformance – El Sujeto-Proyecto", Disponible en [http://www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti\\_Metaformance.pdf](http://www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf)

- "Estética De La Simulación", Disponible en:

[http://www.artmetamedia.net/pdf/1Giannetti\\_EstSimulacion.pdf](http://www.artmetamedia.net/pdf/1Giannetti_EstSimulacion.pdf)

Alejandra Ceriani, (2015), *Génesis y Desarrollo De La Escena Tecnológica De Buenos Aires: Estudio De Lo Digital En La Danza Performance (1996-2016)* Proyecto de tesis doctoral. Posgrado Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Bs As.

GUTIÉRREZ LOURDES C., Tesis doctoral: Arte de Internet: Génesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995-2000), Universidad del País Vasco, Euskal Herriko Unibertsitatea, Facultad de Bellas Artes, Disponible en: [http://www.ehu.es/arteytecnologia/lcilleruelo/textos/arte\\_de\\_internet.pdf](http://www.ehu.es/arteytecnologia/lcilleruelo/textos/arte_de_internet.pdf)

MACHADO, Arlindo. (2000). "Repensando a Flusser y las imágenes técnicas" Disponible en: <http://www.arteuna.com/CRITICA/flusser2.htm>

MARTÍNEZ PIMENTEL Ludmila Cecilia (2008), Tesis Doctoral:

- "El Cuerpo Híbrido En La Danza: Transformaciones En El Lenguaje Coreográfico E Partir De Las Tecnologías Digitales. Análisis Teórico Y Propuestas Experimentales", Universidad Politécnica de Valencia, Disponible en, <<http://www.youtube.com/user/ludmilapimentel>>,
- "La Coreografía Digital Interactiva", Salvador De Bahía, Universidad Federal De Bahía, Laboratorio De Investigaciones Avanzadas Del Cuerpo, Disponible en: [https://www.academia.edu/2177314/La\\_Coreograf%C3%ADa\\_Digital\\_Interactiva](https://www.academia.edu/2177314/La_Coreograf%C3%ADa_Digital_Interactiva)

RODRIGO Alonso:

- "Elogio de la Low Tech", Disponible en: [http://www.roalonso.net/es/arte\\_y\\_tec/low\\_tech.php](http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/low_tech.php)
- "Mitología y reflexión crítica. El arte tecnológico y su exhibición", Disponible en: [http://www.icm.arts.cornell.edu/conference\\_2011/Alonso\\_Reading.pdf](http://www.icm.arts.cornell.edu/conference_2011/Alonso_Reading.pdf)

#### **14.2. Sitios Web pertinentes**

<http://www.alejandraceriani.com.ar>

<http://bioscenica.mx/>

<http://www.poeticatecnologica.ufba.br/>

<http://koniclab.info/es/>

<http://www.biopus.com.ar/>

<http://www.emiliano-causa.com.ar/>

<http://water-wheel.net/>

<http://emmelab.fba.unlp.edu.ar/>

<http://speakinteractive.blogspot.com>

<http://hipermediaciones.com/>

<http://translab.cenart.tv/>