

## 12.1. EL CUERPO EN LOS TIEMPOS DE LA DIGITALIZACIÓN:

### LA CORPORALIDAD UBICUA

**Alejandra Ceriani**

Instituto de Historia del Arte Argentino y Americano (IHAAA). Facultad de Bellas Artes (FBA). Universidad Nacional de la Plata (UNLP)

#### 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 presentación es establecer como área de interés el estudio de la danza-performance con sistemas informáticos en un espacio escénico localizado y en el espacio ubicuo de Internet.

Nuestra conciencia contemporánea de la corporalidad expuesta a los límites fisiológicos y a la expansión del cuerpo transmitido a través de los sistemas informáticos y de redes de Internet; incluye nuevas lógicas participativas como flujos de actividad participativas.

Asimismo, se han abierto dos instancias para el estudio del fenómeno de la comunicación interactiva en relación a las prácticas del cuerpo: como interfaz, dentro de instalaciones informático-digitales y como registro o memoria corporal dentro de las redes sociales de la Web.

Para nuestra investigación estas instancias han ido atravesando y definiendo diferentes niveles de observación, por tanto, para esta presentación vamos a dedicarnos al análisis del cuerpo performático en interacción con las redes audiovisuales en Internet.

#### Palabras clave

Cuerpo; cuerpo digital; audiovisual; redes de Internet; ubicuidad

#### Estado del campo de producción y de estudios de la danza performances con tecnología

En las actuales indagaciones en arte, el tema del CUERPO refiere a aquellos estudios corporales que indagan sobre la desestabilización simbólica que conllevan estas nuevas configuraciones

hacia la digitalización. El desafío es continuar coexistiendo simétricamente con nuestro “corpomídia” Greiner, Christine (2010:125), 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” Paula Sibilia (2005:97) Esto nos acredita otro conjunto de estudios que proponen examinar los desarrollos teóricos sobre la hipermediación proponiendo nuevos puntos de partida. 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 GESTO. Se problematiza 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. 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.

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, abordar el cruce de aspectos que entendemos constitutivos, a saber: el hábito disciplinar, la práctica en la producción interdisciplinarnos lleva a 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>1</sup>

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 performances a los requerimientos tecnológicos. Otra; es poner en crisis los modos de composición y representación escénica 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 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.

## El escenario ubicuo

“Niña de 12 años se vuelve experta en dubstep gracias a YouTube”<sup>2</sup> encabezado que publica Melina Masnatta<sup>3</sup> en la red social de Facebook en el mes de marzo del año 2016, nos convocó a un intercambio –en primer término espontáneo- donde se discutió el tema de la imitación como metodología de aprendizaje mediado hoy por los recursos audiovisuales en Internet y -en segundo término- se programó una serie de entrevistas donde el eje de fuera el registro y la memoria corporal en los tiempos de internet. Se avanzó sobre esta disquisición de si estamos entre la persistencia de un impulso mimético o el registro de memorias corporales que se actualizan en la renovación de los recursos tecnológicos, tomando como muestra –para analizar y entrelazar ideas– el material videográfico de YouTube: “This amazing girl mastered dubstep dancing by just using YouTube”<sup>4</sup>

<sup>2</sup>URL:<[https://www.facebook.com/permalink.php?story\\_fbid=1688219708101799&id=1687565534833883](https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=1688219708101799&id=1687565534833883)

<sup>3</sup>Lo que no sabemos que la escuela también nos enseña | Melina Masnatta |

URL:<<https://tedxsanluisidro.com/2016/03/10/melina-masnatta-lo-que-no-sabemos-que-la-escuela-tambien-nos-ensea/>

<sup>4</sup> URL:< <https://youtu.be/Ebp8AXKXod8>>

# CIEPAAL

1° CONGRESO INTERNACIONAL  
DE ENSEÑANZA Y PRODUCCIÓN  
DE LAS ARTES EN AMÉRICA LATINA

Secretaría de  
Ciencia y Técnica  
IPEAL

facultad de  
bellas artes

SECRETARÍA DE  
ARTE Y CULTURA



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA



Adily  
n  
Malc  
olm  
(2016  
)

Allí,  
la  
prot

agonista es esta niña que comenzó a bailar dubstep con YouTube como “maestro”, utilizando internet para estudiar a los mejores bailarines de ese estilo, aprovechando las ventajas técnicas del visionado, con la posibilidad de detener, rebobinar y repetir las secuencias tantas veces como sea necesario:

Empecé hace siete u ocho meses. Todo comenzó con una investigación que tenía que hacer sobre Michel Jackson y me metí a internet; entonces encontré gente bailando dubstep y empecé a practicar y seguí desde entonces. Voy a YouTube y busco cosas como “cómo bailar dubstep” o “cómo hacer pop and lock”, para aprender los movimientos siempre miro el video una y otra vez. Probablemente lo hice un millón de veces hasta que me di cuenta de cómo lo hacen.

A veces, pasas de un movimiento a otro, según el ritmo, y es algo extraño porque es como si estuviera en mi mundo “Lala” (mundo ideal). Si estás realmente en internet, realmente puedes aprender y enseñarte a ti mismo. Es beneficioso porque puedes rebobinar, pausar y todo eso. Puedo verlo una y otra vez, pero en una clase no puedes hacer eso. Honestamente, he aprendido todo esto en internet. Internet está en mi generación para que podamos aprender todas estas cosas. Creo que puedo mostrarle a la gente que pueden hacer todo lo que se propongan si realmente sienten pasión por ello (Malcolm, 2016).

Este material que circuló viralmente en internet nos ha servido de disparador para pensar las prácticas de los cuerpos en las redes desde una visión crítica conjunta, tomando como referencia diversas investigaciones y reflexiones aparecidas a partir del visionado de este video. Específicamente, se trata de comprender las situaciones de interacción mediada por las tecnologías digitales y ver de qué manera se está redefiniendo nuestra concepción de cuerpo, imitación, registro y memoria colectiva.

Realizamos estas entrevistas en las que el visionado del video y su posterior apreciación por parte de los entrevistados dieron lugar a distintas valoraciones acerca de cuerpo e imitación; cuerpo representación; cuerpo, registro y memoria en la danza, en los tiempos de internet. Consideramos que se trata de nuestros viejos lenguajes, presentes hoy en las nuevas tecnologías, las mismas que no están haciendo el mundo más artificial, sino al contrario, más natural. En palabras de Gerald Siegmund, “lo que ha cambiado en los escenarios de danza es estrictamente el pensamiento acerca de la identidad que, a diferencia de su histórico destino de imitación, copia o mímica en la representación corporal de modelos, actualmente ha de pensarse más bien como performance, como ejecución procesual” (2003: 56).

¿Volvemos a la imitación, volvemos a este aprendizaje observacional? Yo creo que sí y que no. Porque vos ves en la chica un estilo y una personalidad, y por eso no es técnica pura, porque ella lo puede traducir a su cuerpo y, en sus palabras, se apropió de algo. Ella tiene una forma particular de transmitirlo: no es Michel Jackson.

Hay un proceso que todo bailarín pasa: te enseñan copiando. Yo creo que, en realidad, es una forma de des-empoderamiento que te da un ejercicio. Tenemos la capacidad de entendernos, incluso, hasta entender nuestras propias limitaciones, que es lo primero que aprendes: la capacidad de poder desandar los procesos (Masnatta, 2016: 0’50”).

Estos nuevos modos de reproducción en la danza, desarrollados en correspondencia con los principios de la web, se constituyen sobre un lenguaje de movimiento que desafía hoy uno de los procesos más sugestivos como escenario de exploración de los modelos de formación, de creación, de reflexión para la producción/expectación. Y es justamente este escenario mediático el que nos habilita un mundo de mixturas artísticas que vincula a bailarines, performers y creadores de la danza actual con un sinnúmero de disciplinas.

Este escenario que se reactualiza constantemente posibilita la comprensión de experiencias de auto-aprendizaje y de producción corporal en estado de indagación, de exploración y de estudio. Cambian las características y es así como se intenta mostrar dicha producción corporal al espectador. El diseño del movimiento resulta de los estímulos que puedan surgir tanto del material observado como de la interacción en tiempo real con otro cuerpo lejano danzando y conectado por las interfaces digitales. Se trata de otro tiempo para el cuerpo. Comentarios sobre las prácticas corporales actuales que nos plantean una profunda reflexión sobre los conceptos y problemáticas fundamentales, y ponen el énfasis en las cuestiones derivadas de la relación arte-sociedad-medios tecnológicos. Por lo tanto, volviendo a la idea de comprobar

cuánto podría sobrellevar una reactualización a esta concepción de impulso mimético, vamos a migrarlo de su contexto original de definición hacia otro contexto diferente.

Al utilizar la matriz de esta conceptualización sobre la imitación en danza, se hace indispensable señalar las vinculaciones que se establecen con otros desarrollos teóricos que

están problemáticamente ligados. En general, las técnicas y estrategias de la imitación retoman lo producido para generar una copia, una representación. Para Ana Claudia Lima Monteiro (201: 65), “no se trata de pensar la mimesis como copia, sino como potencia”. En una entrevista virtual que realizamos a Monteiro, con relación al video que estamos examinando, ella afirma que “la repetición crea memoria en el cuerpo [...]. A cada repetición, se crea un cuerpo” (2016: 1’20”).

La performance corporal, como manifestación artística en el espacio público virtual, cuestiona las prácticas autoritarias y exclusivas del propio mundo artístico, tanto en lo referido a sus instituciones como a sus estrategias estéticas. En el texto *Prácticas artísticas e internet*, Juan Martín Prada además de señalar las tendencias y poéticas más distinguidas, practicadas en lo que ha denominado el sistema-red, grafica una genealogía del arte pre-internet en la que se anticipan algunos de los presupuestos principales que se van a observar en el desarrollo del siglo XXI. Además de encuadrar el concepto funcional de conectividad, advierte incisivamente la progresiva intrusión de los intereses económicos y la tendencia hacia el control mediante la constitución de plataformas centralizadas, filtros y controles.

Las matrices individuales y colectivas abren nuevas categorías del espectáculo que, a través de los dispositivos de interacción tecnológica, posibilitan el tránsito de lo público a lo privado y viceversa y, habilitan al usuario como creador, editor, interventor y protagonista de procesos innovadores de producción, circulación, consumo y socialización. La cultura contemporánea construye –desde el diálogo con lo audiovisual y, desde el ejercicio de una interacción mediática– la posibilidad de copiar, imitar, empoderarse del pasado trayéndolo al presente y vivificándolo en su corporalidad de forma inmediata. Todo esto parece confirmarse en lo expuesto por Susana Tambutti (2016: 0’20”) al visionar el video en cuestión:

Me interesó enfocarlo desde otro punto de vista, no exactamente el de la imitación, sino el tema del registro. Por dos cosas, una es pensar que la danza es algo que pasa y se va, por eso la idea de traerla de vuelta tiene que ver con un registro. Hoy por hoy, las cuestiones tecnológicas se incorporaron a esos registros. Eso por un lado, y por otro, dado que esta niña opera sobre un personaje importante de la cultura general y de EE. UU., es también una forma de memoria cultural.

Este desplazamiento de conceptos y poéticas claves de la creación, reproducción y aprendizaje del arte mediatizado y expuesto a una particular revisión, intenta localizar las bases epistemológicas que viabilicen la comprensión y valoración crítica de estas manifestaciones artísticas asociadas al diálogo polifónico de las teóricas actuales. Las ideas, posicionamientos teóricos y acciones recreativas que operan en los cuerpos así como en la dimensión política de la memoria cultural –como indica Tambutti– establecen sentido en la

actual cultura de la imagen y en su relación con las nuevas tecnologías en el entorno colectivo.

Acorde con lo expuesto, los materiales circulantes en la web –en tanto registro– pueden ser o bien encontrados a través de imágenes, videos, etiquetas y textos, o bien realizados, públicos y, a la vez, privados, reales, ficticios o virtuales.

El análisis de lo expuesto por Tambutti (como registro y archivo) constituye el marco de definición de los procesos de representación del arte y sus prácticas existentes que recuperan el concepto de memoria. El correrse del automatismo que ocasiona el registro audiovisual puede constituirse en una forma de intervención social cuando provoca cuestionamientos sobre la forma de ver, de pensar y de sentir un fenómeno cultural más allá del puro virtuosismo técnico. A partir de este reconocimiento del registro como fuente de la memoria colectiva, tanto sea en sus aspectos técnicos como epistémicos, se ponen en juego diferentes parámetros de la visualidad. La actualización de la memoria se vuelve un paroxismo deseable, que restablece el diálogo entre el pasado y el presente, y el registro se torna un acto de impresiones que temporalizan existencias virtuales de una memoria cultural.

## **A modo de cierre**

Adilyn Malcolm, la niña del video en cuestión, genera su experiencia a partir de buscar videos de Michel Jackson en el canal de Youtube y de operar técnicamente pudiendo “verlo una y otra vez, dado que en una clase no puedes rebobinar, pausar y todo eso”. Y recalca: “si estás realmente en internet, realmente puedes aprender y enseñarte a ti mismo”. Y continúa ejemplificando con su declaración aquel mundo idílico de nuevas posibilidades comunicativas y afectivas que Juan M. Prada precisó. Adilyn expresa entonces: “Internet está en mi generación para que podamos aprender todas estas cosas. Creo que puedo mostrarle a la gente que pueden hacer todo lo que se propongan si realmente sienten pasión por ello” (2016).

De modo que nos aborda un nuevo interrogante: los canales de video como YouTube, ¿se pueden considerar espacios de archivo activo? o ¿se trata de redes sociales de videos? O ¿una

conjunción de ambos hibridando nuevas formas de memoria corporal, registro y reproducción?. En un primer atisbo, podemos afirmar que estos canales profesan aquello que atañe a la organización y manutención, pero no podríamos decir que se trata de un archivo audiovisual, pues no están realizando tareas de gestión ni conservación y tampoco se responsabilizan abiertamente por ello. Cierto es que, a cambio, nos proporcionan la inmediatez de la información, y es prioritario confirmar las fuentes ya que se su origen torna dudoso.

Internet y las tecnologías ahora digitales pero muchas de origen analógico –como el video, la fotografía– nos invitan a la impronta, a la celeridad, a la instantánea compartida, dando al

registro un valor inusitado. Y no solo a los dispositivos, sus lenguajes y procedimientos, sino al propio cuerpo: “Esta nena encuentra una forma de moverse, que a ella le gusta y trata de ponérsela en el cuerpo. La otra parte interesante es la incorporación, de cómo se incorpora un elemento de la cultura. Creo que es por ahí... y que se deja ir y que se transforma” (Tambutti, 2016: 6’).

Otra de las cuestiones que no podemos dejar de mencionar dentro de este análisis es aquella que más aborda una de las entrevistadas cuando expone: “Lo que te dispara para mí este video, es todas esas otras grandes preguntas que están al borde de estallar en cualquier momento, cómo aprendemos y qué es aprender” (Masnatta, 2016: 0’04”), cuyas respuestas está solicitando el mundo actual.

## Bibliografía

- AA. VV. (2012) Arte del Cuerpo Digital; Nuevas Tecnologías y Estéticas Contemporáneas, en Alejandra Ceriani (comp.), Bs As: EDULP (Editorial de la Universidad Nacional de La Plata)
- Greiner, Christine (2010), O Corpo em Crise: Novas Pistas e o Curto-Circuito das Representações, São Paulo: Annablume.
- Lévy, Pierre, (2004), Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio, Washington DC: Editeur La Découverte
- Lima Monteiro, Ana Claudia (2010), O Aprendizado do corpo: Repetição, Imitação e transformação, enCorporeidade e educação: tecendo sentidos..., São Paulo: Cultura Acadêmica Editora.
- Matewecki, Natalia (2006), Arte Y Nuevas Tecnologías. ¿Plagio O Apropiación? [en línea]. Dirección URL: <http://www.liminar.com.ar/simposio/pdf/matewecki.pdf>
- Prada, Juan Martín (2012), Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales, España: Akal.
- SIBILIA, Paula (2008), La intimidad como espectáculo, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

# CIEPAAL

1º CONGRESO INTERNACIONAL  
DE ENSEÑANZA Y PRODUCCIÓN  
DE LAS ARTES EN AMÉRICA LATINA

Secretaría de  
Ciencia y Técnica  
IPEAL

facultad de  
bellas artes

SECRETARÍA DE  
ARTE Y CULTURA



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA

Siegmund, Gerald (2003) El problema de la identidad en la danza contemporánea: del arte de la imitación al arte de la acción en *Cuerpos Sobre Blanco*; España: Editorial Universidad De Castilla  
Tambutti, Susana (2005), «Danza o el imperio sobre el cuerpo», conferencia presentada en el V Festival Internacional de Buenos Aires, [en línea]. Dirección URL: <<http://movimientolaredsd.ning.com/profiles/blogs/2358986:BlogPost:3762>> [Consulta: 19/05/16].

Tambutti, Susana (2012), *Cuerpo, Danza, Idea: Desde una realidad cambiante hacia una realidad suprasensible*.

URL: <file:///C:/Users/Adm/Downloads/74-236-1-SM.pdf>

## Entrevistas

Entrevista a Melina Masnatta

Dirección URL: <https://youtu.be/ZGQndQ4Kva4>

Entrevista a Susana Tambutti

Dirección URL: <https://youtu.be/eve8zbAcMnw>

Entrevista Dra Ana C. Lima Monteiro

Dirección URL: [https://youtu.be/M-\\_q2\\_IYoGs](https://youtu.be/M-_q2_IYoGs)