

Recorridos / Contextos - Las.Post

Recorridos / Contextos: Posibles trayectorias para la relación Danza y Tecnología. [Parte I]
Perspectivas Actuales y conceptos para discutir.
por Las.Post.

Pensar la escena contemporánea, las relaciones del movimiento, la subjetividad, la danza, la tecnología y los nuevos medios, requiere de esfuerzos reflexivos muy grandes, sobretodo si estamos ante un panorama en que los flujos de la información se presentan de una manera altamente densa e hiperconectada, en que los espacios de la discusión transitan entre los intersticios, entre las cavidades, en los márgenes de las ya en desuso disciplinas modernas. Nos ubicamos allí donde el soporte nos deja instalados, allí donde los conceptos se ponen en relación, donde los nexos y las posibilidades de diálogo se abren y disponen; es allí en ese constante dinamismo que proponemos realizar un trayecto necesario, no una revisión minuciosa de fechas, hitos y personajes, sino poder entender procesos de emergencia, escenas de complejización de los lenguajes, y por sobretodo, formas en que se realiza el trabajo con el movimiento y las tecnologías, poder entender los distintos trayectos de conformación de los modos de producción, de la danza y la tecnología, los cuales van constituyéndose por cruces, hibridaciones y relaciones vinculares entre distintas áreas del arte, la ciencia y el conocimiento.

Es así como ciertos puntos de análisis, y más precisamente formas de trabajo, van a ser las que vayan construyendo este recorrido, que dividiremos en 5 y media partes, las insipientes experimentaciones de Loie Fuller, la transformación del cuerpo y del lenguaje en Schlemmer, los laboratorios de trabajo de Cunningham y Cage en los años 50', los trabajos con softwares desde los 80' con Cunningham, y una panorámica de los trabajos que se hacen hoy en día, junto con algunas aproximaciones conceptuales y reflexivas sobre la escena y las mutaciones del cuerpo y las subjetividades contemporáneas.

Loie Fuller: Movimiento y Luz – Danza y Luminosidad

Tenemos que dejar un lugar muy especial aquí a la idea que tenía Loie Fuller (1862-1928) en este momento en particular de la historia de la Danza, entre 1860 – 1890. Estamos ante un período de cierta incertidumbre y de mutaciones en el público de las artes escénicas, encontramos aquí dos movimientos que nos marca puntualmente Carlos Pérez Soto, por un lado el Ballet clásico queda enclaustrado bajo el rótulo del segundo romanticismo, época de la restauración europea, y se pertrecha territorialmente en Rusia, de esta época son los admirados clásicos de la técnica académica como el Lago de los Cisnes de Petipá e Ivanov (que hizo el segundo acto) (1895), y el Cascanueces de Ivanov (1892), el segundo movimiento es que estamos ante una época en donde, a pesar de la emergencia de esta nueva visión del Ballet, que se va a tomar fuerza un tiempo más tarde, la opera pasa por encima de la producción dancística para ser privilegiada en los escenarios.

Tenemos una doble complejidad que se nos presenta, pues por una parte el desarrollo técnico del Ballet Académico parece estar en un período de renovación y ajuste, por lo que se vendría a renovar la visión que se tenía del mismo, agregándole mayor verticalidad y virtuosismo al movimiento y por otro lado el desplazamiento de éste a una escuela específica, la Rusa. Es en este contexto en el cual Loie Fuller emerge, claro está, alejada de toda la escena del Ballet, pues nace en Chicago, Estados Unidos, donde se comienzan a gestar los orígenes de la Danza Moderna, y se construirán las bases que reaccionarán ante la técnica académica, (Isidora Duncan [1878-1927], Ruth St. Denis [1878-1968], Fuller como precursoras) luego en 1892 se muda y pasa el resto de su vida en Paris.

¿Cuáles son las operaciones y las relaciones que efectuó Loie Fuller que la ubican en este contexto de ruptura tan potente en la Danza?

Sino más que poder manipular grandes cantidades de seda y poner juegos de luces sobre ellas, la danza de la luz, la danza de las faldas emulando figuras con sus movimientos, se podría decir aquí que hay experimentación en la puesta en escena, pero ir más allá en este momento significa hacer un nexo muy importante y necesario, la posibilidad de que el movimiento no emerja solamente de un cuerpo, que el movimiento tiene una autonomía y unas maneras abiertas de poder ser llevado a cabo, la luz, la seda, la escenografía pueden tener movimiento eso ya es un indicio de lo que estamos planteando aquí, es decir, contextos de producción en donde los márgenes de la danza vienen a dar un apertura y una soltura al academicismo, estos experimentos tienen una manera de conectar y poner en movimiento diversos campos, en este caso, desde Fuller estamos ante una mutación entre

Ciencia-Tecnología-Puesta en escena y Movimiento, que no deja ubicarla en un solo lugar, lo que convierte su figura en una precursora para la época y el contexto en donde se ubica.

El movimiento abstracto de la seda explora nuevas maneras de poder presentar cruces escénicos que van desde los pioneros trabajos con iluminación y técnicas cinematográficas, hasta crear mezclas químicas de variados gases para luces, en una época en que los teatros cerraban de día en su mayoría o se iluminaban con velas, Fuller cerro un largo proceso de desarrollo de la electricidad,

llevándola a la puesta en escena: *"Su "limelight" consistía en un arco de luz en una caja que cuando se abría aparecía un disco que giraba y hacía círculos alrededor del escenario"*, aportes que la pondrán como la gran vanguardista de la técnicas de iluminación y efectos especiales para las coreografías en su época.

Entre otras gracias y rarezas Fuller, fue amiga personal de los Científicos Pierre, Marie Curie (que descubrieron el Radio) y Eve su hija, del afamado Aguste Rodin, y de la princesa de Rumania entre otros, era miembro de la Sociedad Astronómica de Francia, fundadora de varios museos e inspiradora del movimiento simbolista.

Fuller se nos presenta como una de las primeras formas de trabajo complejo en la Danza, en donde diversos lenguajes tratan de moverse en diversas zonas de incidencia, un producción escénica relacional, desde la experimentación directamente científica, hasta la reflexión profunda del soporte de la Danza, el cuerpo en movimiento, se ve tratado aquí con una visión que supera ampliamente el estado contextual de su producción, con Loie Fuller tenemos el comienzo de un trayecto posible de la relación entre danza y tecnología, queremos enfatizar que más allá de los aportes técnicos que han sido ampliamente reconocidos, pensamos que aquí se enraíza también una discusión muy poderosa acerca del movimiento, una posibilidad de pensar la danza como un lenguaje que se muestra como conectivo e híbrido, técnico y abstracto, que no sólo puede ser presentado de una manera unívoca, sino que más bien es parte de un proceso de constitución, un proceso que puede mostrarse como producto de diversos cruces, Fuller abre la posibilidad para dicha puesta en marcha.

Formas de experimentación que no disocian sus distintos elementos, sino más bien los condensan de forma dinámica en una relación que se juega en los límites mismos de las disciplinas, que revela formatos de producción que trabajan de manera modular y que son interesantes de observar, pues nos muestran posibilidades y construcciones inéditas para su época.

Oskar Schlemmer y la producción del Cuerpo, del espacio y del movimiento.

La escuela de la Bauhaus se funda en Weimar (Alemania) en 1919, estableciendo diversos talleres de trabajo que incluían desde la arquitectura, el diseño, la pintura, la escultura hasta el taller de teatro. En esta escuela, las nuevas ideas de su fundador (Walter Gropius) permitieron que se estableciera un espacio donde las artes de elite se unían con la artesanía, produciendo dos fenómenos altamente decisivos para el arte y la sociedad de la época: por una parte, la desjerarquización de las escuelas y de la enseñanza de las practicas artísticas y por otro lado, el desarrollo de nuevas ideas y conceptos en paralelo a la búsqueda de nuevas técnicas y tecnologías para su puesta en marcha.

Oskar Schlemmer (1888-1943) estuvo a cargo de lo que se denominó "Taller de Teatro", en donde logra poner en escena nuevos conceptos y reflexiones sobre la relación del hombre con el espacio a partir de un análisis geométrico de las formas corporales y de los movimientos de éste en el espacio. La utilización de nuevos materiales de construcción, las formas y el lenguaje altamente geométricos, las nuevas ideas sobre diseño y color se establecieron como una apertura hacia nuevas propuestas en creación de espacios, donde el arte aparece como una forma directa de influir en la vida, en el cotidiano y en las estructuras sociales imperantes. Estas ideas nacen a partir de una visión interdisciplinaria y conectiva de lo que tiene que ser la producción artística y por ende la vida, el espacio y la sociedad.

El "Taller de Teatro" se instalo como uno de los lugares de implementación de estas ideas, que permitieron abrir las fronteras discursivas, expandir la capacidad de imaginar cuerpos re-formados, re-diseñados, re-construidos, proponer conceptos innovadores sobre habitabilidad, espacio, movimiento y plantear nuevas estructuras sociales.

Schlemmer logra establecer nuevos formatos de producción de obras, más cercanos a las ideas y al análisis de las técnicas y tecnologías de producción y puesta en escena, que permiten poner en

evidencia, no solo diversas miradas sobre temáticas culturales contingentes y puntuales, sino que, por sobre todo, nuevas ideas en relación al cuerpo. Una de sus obras más nombradas es el Ballet triádico (Das Triadische Ballet) montada en 1921, constituida por 12 obras de pequeño formato, constituyendo en total una obra de varias horas con 18 cambios de vestuarios e iluminación. Esta obra se montaba en fiestas que se realizaban en la escuela de la Bauhaus o en los alrededores de esta, manteniéndose en cartelera por más de 10 años, irrumpiendo en el espacio de la fiesta, rompiendo con la idea de "escena" como un espacio restringido para la obra y separado del espectador, instalando un juego de cruces e hibridaciones entre el espacio, el espectador, los colores, las figuras, los cuerpos y las nuevas ideas presentes, de manera explícita, sobre la puesta en escena. El Ballet triádico nos presenta un nuevo formato de presentación y de relación con su entorno directo de producción.

El cuerpo en el espacio se vuelve el tema central de análisis para Schlemmer, y desde estas reflexiones podemos decir que comienzan a incluirse nuevas tecnologías de producción, tanto del cuerpo, como del espacio. Debemos decir que el diseño de los vestuarios es uno de los lugares donde se puede ver más claramente las ideas y análisis desarrollados por Schlemmer, y la implementación de nuevas tecnologías en los materiales que se utilizaban para el diseño de estos vestuarios es de gran relevancia. Los nuevos materiales utilizados son los que van a permitir, concretamente, la confección de estos diseños, así como también las nuevas propuestas realizadas a nivel espacial.

La concepción del espacio – arquitectónico y social – que propone Schlemmer se ve ampliamente realizado gracias a la relación entre el re-diseño corporal (como propuesta) y el desplazamiento y utilización del espacio. Los niveles, los diseños de piso con figuras geométricas exactas, las grandes diagonales, las figuras circulares y el uso exagerado de perspectivas componen a nivel general una estructura escénica nueva, que se diferencia de las estructuras clásicas imperantes en la producción escénica contemporáneas a la Bauhaus, y que establece nuevas ideas sobre visualidad, composición, movimiento y diseño.

Es desde estas ideas sobre cuerpo y espacio que Schlemmer instala un tercer lugar de análisis: el movimiento. Las técnicas aplicadas de producción y las nuevas tecnologías que hemos nombrado comienzan a formar parte activa en la instalación de nuevas posibilidades; el movimiento va a tomar un carácter acorde a estas propuestas de corporalidad re-diseñada y de espacios geométricos, convirtiéndose explícitamente en la forma de relación entre el cuerpo y el espacio.

El movimiento se vuelve una propuesta relevante, una visión particular y de gran influencia para la sociedad moderna. El comienzo de la tecnologización de la cultura se manifiesta explícitamente en la propuesta de movimiento de Schlemmer, convirtiéndose en algo así como una fotografía apresurada de los sucesos más inmediatos de la época: la industrialización del trabajo, la reducción de los espacios sociales, laborales y privados, las nuevas formas de producción serializada, por nombrar algunos, y los consiguientes cambios culturales que conlleva esta nueva escena en las estructuras corporales, las formas de movimiento – social y colectivamente – y el desarrollo de nuevas subjetividades acorde a los nuevos tiempos.

La diversidad de espacios reflexivos que se van generando desde estas nuevas concepciones históricas y formas de pensar la tecnología, han permitido una expansión conceptual. Desde la aparición de la Bauhaus, podemos decir que se han planteando nuevas maneras de pensar la producción escénica, influyendo directa e indirectamente en el desarrollo de diversas posiciones respecto de la idea de espacio, sociedad, producción, cuerpo y movimiento.

Es por esto que la Bauhaus es reconocida históricamente por la inclusión de avances técnicos, que a su vez permitieron la aparición y el estudio de nuevas ideas y conceptos sobre el cuerpo y su relación social y espacial con el entorno, en tanto el desarrollo de vestuario, nuevos materiales de construcción, diseño de escenografías, reflexiones sobre el hombre y su relación con el espacio y el desarrollo de un lenguaje específico de carácter geométrico.

En este sentido el trabajo de Schlemmer inserta nuevos formatos de producción tecnológica al interior de la escena, que se vuelven relevantes al masificar o expandir una postura analítica frente a los sucesos contingentes de cada época.

Cage-Cunningham: Contextos de Experimentación.

Tenemos que hacer muchos paréntesis, para poder explicar y reflexionar sobre los centros de experimentación en los cuales estuvieron envueltos Cage y Cunningham, en especial si entendemos

que la relación entre cuerpo – movimiento y tecnología hace una inflexión muy grande, al introducir la experiencia de trabajo colaborativo, ya no sólo una función coreográfica única, de un solo creador, sino que se tensa la relación y el concepto mismo de creación, que se ve desbordado bajo la visión romántica del mismo, la co-creación, la conexión, el trabajo de alguna forma se manifiesta como hipertextualidad, ya como un trabajo altamente integrado, con algunos matices que vamos a ir desarrollando aquí, mas el concepto más apropiado aquí será el de producción y no el de creación, pues, nos ofrece una mayor densidad y nos permite manejarlo de forma tal que queda abierto a posibilidades de mayor conexión y complejidad.

Cunningham comienza como bailarín de Martha Graham en los años 30´, lo interesante allí es cómo surgen las reacciones ante el modernismo con antecedentes y contextos de construcción dancística que ya han pasado por los levantamientos contra lo académico, la llegada de la Danza Moderna y ahora su interrupción y cuestionamiento con Cunningham, que será una de las formas en que el post modernismo en danza encuentra sus primeras raíces, *"Cualquier idea respecto a estados anímicos, historia o expresión considerada por el espectador es un producto de su mente, de sus sentimientos; y es libre de actuar en consecuencia"* .

Posterior a abandonar la compañía de Martha Graham, Cunningham trabaja unos años componiendo una serie de solos y trabajos coreográficos propios, es cuando en 1937 conoce a John Cage y comienza un giro radical en las formas de su trabajo, Cage es uno de los músicos contemporáneos de gran influencia del siglo XX, ambos comienzan una serie de conciertos en conjunto, abandonando todo tipo de convenciones psicologistas y expresivistas, las producciones dancísticas de Cunningham se ven muy concentradas en las ideas estéticas de Cage, que se relacionan con una reflexión profunda del tiempo, con el azar y el azar controlado, con el espacio, y con una utilización del I Ching. Pero a Cunningham lo que le interesa es el movimiento y utiliza el azar para poder tensionar la forma en que el coreógrafo incide en la producción dancística.

Así es como el contexto histórico de producción de los años 40´ - 50´ se ve irradiado por la música contemporánea de Cage, Tudor, Mumma, La Monte Young entre otros, junto con el Neodada, y el movimiento de Action Painting en EE.UU. que vienen a proponer fugas a la literalidad y el ilusionismo, dando cabida a la casualidad, al flujo, lo no lineal, etc; y es allí donde confluyen estos distintos movimientos en el Black Mountain College (1933-1957), donde entre los integrantes circularon Robert Rauschenberg, Cage, Willem y Elaine de Kooning, Jasper Johns, David Tudor, entre pensadores, poetas, artistas visuales, músicos, bailarines, se creó un centro con fines pedagógicos y de experimentación, que sirvió de escenario para trabajos que ponen como metodología la interrelación de sus partes, es decir, un trabajo experimental de flujo de las distintas colaboraciones de sus integrantes, Cunningham trabaja muy de cerca con Cage y Rauschenberg, también con Frank Stella y Tudor, es a partir de 1948 que se une al centro y tiempo después funda su propia compañía en 1953 desde su interior.

Lo interesante aquí es ver las inflexiones y los procesos que se llevan a cabo, al interior de un contexto donde tenemos todas estas personas trabajando en un mismo espacio, podemos acercarnos a ese concepto de producción planteado con anterioridad.

Pensando que estamos ante un flujo de artistas de vanguardia todos ellos, donde los márgenes de cada arte se van difuminando y creando lugares de trabajo híbrido, donde la experimentación se instala como una de las claves fundamentales, una procesos que encuentran al arte en un momento especial de lectura hacia dentro, que se preocupa de los soportes y de los límites modernos de sus propias constituciones. Es un retro reflejo que toma una forma de laboratorio, lo que nos traslada a una perspectiva más densa de la producción, sobretodo si pensamos lo que posteriormente se da en la danza en EE.UU. con los Post Modernos de los años 60´ como Trisha Brown, Yvonne Rainer, Steve Paxton y el grupo de la Judson Church, que establecen otras formas de trabajo y otro tipo de experimentación que tiene relación más directa con la cotidianidad y la recuperación de concepto de Arte-Vida, con una intencionalidad política de trabajar con las personas y no para las personas.

Es aquí donde se pueden establecer niveles de análisis interesantes de lo que significa la producción, por una parte tenemos una tensión de los soportes, un cuestionamiento interno de la Danza y del Movimiento, la posibilidad de trabajar con distintos componentes, de integrar en un trabajo integral distintas áreas del arte, en una misma escenificación, recordemos en Points in Space (como una forma de trabajo de Cunningham) (1986) donde la música de Cage, el diseño de William Anastasi y la coreografía de Cunningham se elaboraron completamente por separado, y que se unieron el día de su presentación. Y por otro lado tenemos por ejemplo el Trio A de Yvonne Rainer, que se realizaba en distintos contextos, como marchas o por personas si ningún tipo de entrenamiento dancístico.

Lo que queremos ilustrar aquí son dos formas de hacer Vanguardia, dos formas en las que podemos entender y reflexionar acerca de los modos de producción de la Danza, dos formas de establecer líneas de pensamiento y como se desarrollan en paralelo y no una por sobre la otra, es decir, no existe la noción de un paradigma reinante, sino más bien posibilidades de desplegar el trabajo de manera más compleja, desde un cuestionamiento radical hacia el movimiento esquemático, hacia la exploración de nuevos nexos, y la búsqueda de nuevos lenguajes. Desde esta perspectiva es que asistimos a una apertura de los lenguajes, por medio de las exploraciones de Cunningham, es una apertura que posibilita el trabajo posterior, es un punto de base que hace pensar y producir contextos de próximas reflexiones, eso lo hace interesante, pues Cunningham con una retórica más bien pertrechada en el movimiento, si es capaz de extender el espacio escénico mismo a procesos de experimentación, es decir condiciones de posibilidad, proponer operaciones que el espectador puede ubicar de manera modular.

Es así que Cunningham siempre le interesó el movimiento, como nos dicen Sally Banes y Noël Carroll en "Cunningham y Duchamp" y como fuente primaria de sus obras, por lo que podemos reafirmarnos en la tesis de un tipo de exploración más bien interna de la danza, que mezcla en escena lenguajes, en un entorno de flujos, que quedan plasmados en las obras, pero su interés nunca se aleja del movimiento mismo, como si lo hicieron posteriormente en la Judson Church, que a su vez no pudo empezar desde otro lugar que no fuera el que dejó abierto Cunningham.

Por eso es interesante aquí analizar distintas maneras y formas de abordar el trabajo y la producción, que van a poner a circular distintos tipos de reflexiones sobre el cuerpo, el movimiento, los soportes, la tecnología, las metodologías de trabajo, cuestión que empieza a discutirse y pasa a ser parte de los mismos procesos de producción de manera conciente.

"Las discontinuidades de la coreografía de Cunningham la desposeen de la arraigada y penetrante ilusión de proceso característica de la mayor parte de danzas y que llevó a Susanne Langer a definir la danza como el reino de poderes virtuales. Las frases de Cunningham aparecen como operaciones medidas, intrincadas, planificadas y autocontenidas; no engendran la ilusión de poder – magnético o impulsivo- que las recorre y las ata a movimientos adyacentes"

"(...) Cunningham descentraliza la composición de la danza y democratiza el espacio para que cualquier punto del decorado pueda ser importante. Cunningham ha sido pionero de un estilo de coreografía antiarquitectónico y extendido a todo el espacio"

Softwares, cuerpo, imagen: hacia nuevas posibilidades del movimiento.

La relación entre Danza y Tecnología se ha enfrentado históricamente a distintos procesos de articulación desde fines del siglo XIX con los trabajos pioneros desarrollados por Loie Fuller; la inserción de nuevos lenguajes a principios del siglo XX con las Vanguardias Históricas, y los trabajos experimentales que datan de los años 30' a los 70', con Cunningham y el Black Mountain College sientan las bases para la diversificación de escenarios de experimentación, conformando una plataforma donde fue posible que los Post Modernos o Minimalistas Norteamericanos de los años 60' - 70' y 80' realizaran trabajos con el fin de romper las convenciones de la Danza Moderna. La experimentación en Danza ha pasado por distintos niveles reflexivos, cuestionando las distintas categorizaciones y márgenes disciplinares, espaciales, conceptuales, corporales y kinéticos.

La diversidad de posibilidades que se abren desde los años setenta con los trabajos de edición, producción y proyección de videos, el tratamiento por computadora de imágenes digitales de Lucinda Childs (1940-) permiten ingresar a nuevas problemáticas al interior de la relación Danza-Tecnología, que enfocan su atención en el tratamiento de la imagen en movimiento y las posibilidades de interacción con los cuerpos mediatizados y digitalizados.

"Vehicle (1966) fue un complejo experimento tecnológico realizado en colaboración con el Laboratorio de Ingeniería Bell Telephone con motivo del festival 'Nine Evenings: Theatre and Engineering'. En Vehicle, tres bailarines interactúan con objetos estáticos y en movimiento, fuentes de luz y sonido y un dispositivo (Sonar) que convertía el movimiento en sonido"

La conexión entre distintas áreas del conocimiento, el quehacer científico, las prácticas artísticas y la cotidianidad social se vuelve cada vez más inmediata, a modo de un producto cultural altamente integrado y dinámico. Dando cabida a la aparición de conceptos, formas y estructuras mediáticas,

informáticas y científicas que van a influir directamente en los modos de producción de la Danza. Es así como podemos comenzar a reflexionar y discutir acerca de los campos que han surgido al interior de la escena contemporánea, tomando cada vez más importancia conceptos como: digitalización, base de datos, motion capture, morphing, y los diversos tratamientos de la imagen en movimiento a través de software que han sido desarrollados desde la industria cinematográfica, de la música y del entretenimiento.

De todos estos conceptos, el de Digitalización nos da cuenta de un proceso complejo y más general de las transformaciones en la imagen - movimiento, permitiendo explorar y desarrollar las múltiples posibilidades que se abren a partir de ésta, es importante aquí poder contextualizar a lo que nos referimos con digitalización, Lev Manovich teórico de los nuevos medios nos dice: *"En `Los principios de los nuevos medios´, muestro que la representación numérica es el único concepto de los tres que resulta crucial, porque convierte los medios en datos informáticos, y por tanto los vuelve programables; lo que de hecho cambia la naturaleza de manera radical"*

Lo interesante de estos procesos de mutación, es el nivel de complejidad que existe en el paso de lo analógico a lo digital, a través del cual se comienza con un desarrollo más denso de la postproducción de la imagen, que si bien, ya era posible con las técnicas cinematográficas, desde fines de los 70´ abre nuevas posibilidades de trabajos cada vez más específicos y detallados con el movimiento y su imagen. Las técnicas de edición de imagen en movimiento se ha visto intensamente desarrollada en el ámbito del video arte a comienzos de los 80´, apareciendo una gran diversidad de técnicas, estilos y propuestas que apelaban a una estética que ha sido de gran influencia en la sociedad, cultura y arte de las últimas décadas.

Es en este momento cuando se vuelve necesario cuestionarse sobre como estas tendencias han determinado e influido en los modos de producción de la danza y del cuerpo en movimiento. En 1980, Cunningham comienza a desarrollar, en conjunto con un grupo de ingenieros, diseñadores e informáticos, una serie de Softwares (Lifeforms, Danceforms, ChoreoGraph) de edición de movimiento corporal. En un comienzo, la idea fue traducir el sistema de notación y la pedagogía desarrollada por Rudolf von Laban a un sistema digital de análisis de movimiento. Prontamente este primer objetivo se vio sobrepasado al comenzar a explorar las posibilidades que este software permitía: composición, captura e interacción de los movimientos del cuerpo. Por otra parte los softwares relacionados con la composición musical por computadora han tomado un carácter cada vez mas interactivo, vinculándose al desarrollo de captación gestual para músicos y a la ampliación de las posibilidades de improvisación en tiempo real. Algunos de estos softwares (Max/MSP, Jitter, Isadora, Pure Data, entre otros) se han implementado en situaciones escénicas, como instalaciones, coreografías y múltiples performances que pretenden desarrollar una diversidad de posibilidades de interacción en tiempo real, de superposición de cuerpos análogos con proyecciones e imágenes digitales y de producción de sonidos e imágenes a partir del movimiento del cuerpo.

Muchos coreógrafos contemporáneos han explorado en estas formas de composición abriendo una gran cantidad de posibilidades de entender, pensar, construir y re considerar las nociones de cuerpo, movimiento, técnica, espacio, temporalidad y creación coreográfica. El trabajo de Pablo Ventura nos muestra como los límites análogos de los cuerpos de los interpretes, se ven reconfigurados a partir de las capacidades de estos nuevos cuerpos (o imágenes corporales) digitales, poniendo en cuestión la validez e importancia de estas nuevas estructuras corporales ideales.

Las compañías contemporáneas japonesas Leni Basso y Dumb Type, por otra parte, plantean nuevas formas de entender el cuerpo y sus dimensiones, a partir de la multiplicación y evanescencia de las posibles imágenes del cuerpo, a través de una interacción en tiempo real del cuerpo análogo y su imagen digital. Es aquí donde cabe la pregunta que realiza Mazenauer, ¿Qué sucede con la danza en la interface entre una escena análoga y un espacio digital?

Los límites se vuelven un lugar complejo desde donde podemos desprender múltiples reflexiones, por una parte el desvanecimiento de la líneas concretas que dividieron las disciplinas artísticas y del pensamiento se ha establecido como un común denominador en las formas contemporáneas del pensamiento. Por otro lado, los márgenes de toda producción se convierten en un lugar de inicio, desde donde desplegar nuevos y arriesgados conceptos y ponerlos en evidencia como apuestas hacia una cultura móvil, dinámica y cambiante. Si bien los recorridos que hemos realizado en este texto, corresponden a procesos pioneros de experimentación con contextos y personas específicas en sus construcciones, lo importante es poder abrir campos de discusión que permitan realizar estos trayectos, que se presenten como una posible lectura sobre la relación Danza-Cuerpo-Movimiento-

Tecnología-Subjetividad, instalando reflexiones que son necesarias en esta época contemporánea.

Estas temáticas traen consigo muchos puntos abiertos de discusión que se hace necesario ir elaborando y reflexionando, conjunta y colectivamente, para fortalecer la escena de producción nacional y comenzar a responder a preguntas y cuestionamientos que cada vez se encuentran más cercanas a nuestras vidas. ¿Qué sucede con las mutaciones y cambios corporales contemporáneos?, ¿Es la tecnología una nueva forma de mirar y estructurar el cuerpo, el movimiento y su imagen?, ¿Es posible pensar nuevas formas de mirar la producción dancística desde conceptos como Híbrido, Cyborg y Remix?, ¿Cómo influyen estos nuevos conceptos tanto a nivel análogo como digital en la forma de conformar las relaciones sociales y culturales contemporáneas?.

Este texto a sido escrito por el colectivo (Dispositivo) de Producción Teórica sobre prácticas artísticas contemporáneas Las.Post, integrado por Jennifer Mc Coll Crozier (Licenciada en Artes con mención en Danza) y Simón Pérez Wilson (Licenciado en Sociología).

Algunos Blogs con nuestros trabajos son:

<http://postremix.wordpress.com/>
<http://laspost.wordpress.com/>
<http://centralpost.wordpress.com/>
<http://tecnoimagen.wordpress.com/>
<http://postvisualidad.wordpress.com/>
<http://postmusik.wordpress.com>
<http://postdance.wordpress.com>

Bibliografía y Links de Interés.

Textos

- Pérez Soto, Carlos "Proposiciones en torno a la Historia de la Danza" (texto sin publicar) 2006. Apuntes también de clases de Historia de la Danza dictada por el mismo profesor en el 2003.
- Nelson, Richard y Ewing, Marcia, "Loie Fuller. Goddess of Light" Northeastern University Press, Boston 1997 (la traducción es nuestra).
- Celant, Geremano Editor "Merce Cunningham" Edizioni Charta / Fundació Antoni Tàpies. Milano, 1999.
- Banes, Sally "Terpsichore in Sneakers. Post-Modern Dance" Wesleyan University Press. Published by University Press of New England, Hanover, 1987.
- Manovich, Lev "El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital". Editorial Paidós Ibérica S.A. , Barcelona, 2005.
- Beat Mazenauer de la revista Passages The Cultural Magazine of Pro Helvetia. "Choreographing Life. Metamorphoses of Dance". No. 38 Spring 2005.

Links

Compañías y Coreógrafos de Danza y Tecnología:

- Merce Cunningham Dance Company: <http://www.merce.org/>
- Compañía de Danza Leni-Basso: <http://www.leni-basso.com/>
- Compañía de Danza Dumb Type: <http://dumbtype.com/>
- Ventura Dance Company: <http://www.ventura-dance.com/stuff/set.html>

Creadores, VJ, y Artistas Mediales:

- Troinka Ranch: <http://www.troikaranch.org/> <http://www.troikatronix.com/>
- Solu: <http://www.solu.org/>
- Robot Lab: http://www.robotlab.de/index_engl.htm
- OpenEnded Group: <http://www.openendedgroup.com/>

Sobre Teoría de Nuevos Medios, Revistas y Softwares:

- Sitio Web de Lev Manovich: <http://www.manovich.net>
- Revista Passages de Arte Contemporáneo: <http://www2.pro-helvetia.ch/>

- MAX/MSP: <http://www.cycling74.com/>
- Sitio de Coreografía e Imagen: <http://www.choreograph.net/>
- Software para Coreografía Digital: <http://www.charactermotion.com/>