



PROYECTO DANZA *MEMÉTICA*¹ EN CUERPOS TECNOLOGIZADOS

Alejandra Ceriani

Resumen

En trabajos anteriores² de investigación se estudiaron y se analizaron experiencias de la producción artística local, y con ello se dio comienzo a una serie de reflexiones y de conclusiones respecto del cuerpo disciplinar en conjunción con las nuevas mediaciones tecnológicas.

El proceso creativo mediado por las tecnologías digitales promueve un amplio campo de investigación sobre las prácticas y los procedimientos de interacción entre lenguajes artísticos e informáticos, performers/bailarines, programadores y artistas involucrados, así como con el público que se convierte en un participante más en estas puestas sistémicas y dinámicas.

Por lo tanto, nuestro interés por la danza con mediación tecnológica se ha centrado siempre en la experiencia perceptiva, sensorial, de reciprocidad y no en el uso del dispositivo per se; hoy nos proponemos, entonces, analizar sus implicaciones y conformaciones conceptuales y estéticas en otros espacios y temporalidades.

Palabras claves

espacio, cuerpo, danza/performance, interfaz.

Propuesta

Partiendo de esta idea de constituir una escena inmediata o inmediatizada para la práctica de la danza performance mediada, nos proponemos realizar una retrospectiva y una prospectiva situada entre la producción tecnológica y el desenvolvimiento corporal. Dentro de la organización del campo de observación y estudio, nos planteamos transitar desde el pasado reciente hacia el futuro naciente delimitando tres tópicos:

- La performatividad corporal mediatizada, observada a través de los procesos del cuerpo como interfaz en sistemas de captación de movimientos y gestos.
- Los dispositivos escénicos reactivos e interactivos, observados a través de estudios de casos situados en el desarrollo del campo de la danza mediada analógico-digital 1995-2000, digital 2001-2005 y telemática 2006-2013.
- El tiempo y la especialización, observados a través de las problemáticas en la integración del cuerpo a diferentes realidades: virtuales, aumentadas, conectadas.

Este estudio –sobre performances interactivas, artistas, pensadores y formadores en determinadas condiciones técnicas, científicas, estéticas y culturales– taxonomizará los modos de experiencia y las dimensiones del pasado reciente y del presente continuo, pretendiendo anticiparse con ello al futuro. Haciendo hincapié en esta migración del cuerpo al contexto digital a través de las características de los dispositivos y las interfaces observaremos, en principio, cómo se van afectando y mutando la gestualidad estetizada y la percepción de quienes intervienen. Pues, “La danza, como un sistema perteneciente a un contexto, estará siempre implicada en una determinada cultura, consecuentemente, provocará en el sujeto que se la apropia mucho más que solo instrucciones motoras”³.

Taxonomía de la danza/performance con mediaciones tecnológicas

Indagar cuáles son las transformaciones que atraviesa la mirada y la corporalidad, en este proceso de expansión hacia dispositivos e interfaces actualizadas, parte de la certeza de que el entorno informatizado e interactivo genera una reconfiguración del espacio-tiempo objetivo al espacio-tiempo metafórico de las informaciones. Es indudable que el uso continuo de las nuevas mediaciones tecnológicas conmueve, o por lo menos llama la atención, a la escena contemporánea y sus prácticas. Implicando al cuerpo, se evidencia una disolución cada vez más radical, una expansión que sigue una lógica ineludible hacia la experimentación del fenómeno de la temporalidad y la especialidad desdoblándose en esta dimensión inmaterial, compuesta de pura información flexible, transmisible, editable, inabarcable que se instala. Podemos decir que

el movimiento del cuerpo atraviesa, traspasa, estas materialidades reconfigurándose dinámicamente entre distintos componentes y medios. La hibridación de la danza con las artes digitales favorece el surgimiento de otras formas de producción a través de la implicación de la interactividad. La interactividad es, básicamente, una forma de comunicación mediante interfaces que admiten una retroalimentación contigua y sincronizada con un sistema. Desde nuestro campo de investigación, hablaremos de interactividad como una categoría del *arte interactivo*⁴, delimitándola a la intervención del cuerpo motriz disciplinar con un lenguaje informático propuesto.

Consideramos arte interactivo, dentro del contexto del arte performático o arte del movimiento, a aquel que permite integrar la acción del cuerpo en el discurso de una instalación escénica, electrónica/digital, en tiempo real. La interacción está dada, puesto que el lenguaje de movimiento o la acción del cuerpo modifica, va transformando, la escena. Pero a diferencia de una obra de arte interactivo que posibilita al público ser interactor, en una instalación para bailarines o performers, se hablaría de una mínima comunidad de artistas y programadores: coreógrafo y bailarín/es, o performers en conjunción con un sistema escénico informatizado.

Plantearé ahora otras reflexiones acerca de lo que sería un sistema coreográfico interactivo o reactivo en redes de comunicación interconectadas. Lo haremos atravesando el análisis de un corpus de performances producidas bajo la concepción de:

1. Danza multimedia: experiencias con el cuerpo en un espacio escénico físico, con proyección de video o imágenes y sonido, dispositivos e interfaces analógicas o analógico-digitales.
2. Danza interactiva: experiencias con el cuerpo como interfaz en un espacio escénico mediado por dispositivos e interfaces informático-digitales con proyección de visuales y sonido.
3. Danza telemática: experiencias con el cuerpo desdoblado en un espacio distribuido interactuando con dispositivos e interfaces informático-telemáticas.

A partir de la observación del corpus propuesto⁵, clasificaremos sus componentes relacionándolos con el desarrollo de los procedimientos escénicos reactivos o interactivos. Así constatamos un claro desplazamiento del sentido tradicional de las puestas en danza hacia un sistema escénico informatizado físico/virtual/digital/cibernético. Consideramos este factor como el punto determinante de este proceso de mutación hacia una interacción cuerpo/sistema más eficaz y articular. Los planteamientos que resultan del análisis de estos sistemas nos permiten cotejar que el enfoque ha dejado de ser el de una obra de danza que delibera sobre la representación o interpretación de la corporalidad en el espacio-tiempo gravitacional, para pasar a ser el enfoque de un sistema que cuestiona no solo nuestra fisicalidad, nuestros entornos, sino nuestras formas de comunicación cultural estetizada. La creación actual,

basándose en el método procesal y en el modelo informático, adquiere un renovado sentido en el contexto de producción y estudio hacia un sistema que proporciona nuevas visiones de la coexistencia material del cuerpo.

Otra cuestión clave será aplicar el concepto de *traducción* – utilizado en informática– para la propia experimentación del cuerpo en vinculación con un sistema interactivo basado en el movimiento. Teniendo en cuenta que, en informática, mediante un traductor, se hace posible la comunicación entre el programador y la computadora, entre el lenguaje-fuente y el lenguaje-objeto, se realizarán observaciones de su diseño en relación con los mecanismos formales de la comunicación encargándonos particularmente de la semántica.

Reflexionar sobre las posibilidades de mixturas entre un sistema informático, programaciones, performers y espectadores/participantes, señalando los límites, las dificultades y los desencuentros, es una invitación al diálogo expandido. La traducción forma parte de las nuevas maneras de pensar los lenguajes integrados y de crear opciones para un formato de comunicación informático que puede entenderse también como una “corporeización” de concepciones inmateriales que permanece fuera del campo de la mirada.

A la par, otro fenómeno acontece en la intermediación de esta transmutación de sistemas de distinta naturaleza y es producto de informaciones previamente inexistentes de “... elementos extraños de la información (‘los ruidos’)”⁶. Nosotros señalamos estos ruidos como un intermedio, un *elemento extraño* que no solo comunica o posibilita la fluidez entre ambos lenguajes –el de programación y el de movimiento–, sino que crea un tercer componente híbrido⁷. Y es este componente el que ingresa como posible regulador entre lo que se inmateriales y lo que se materializa, implicando así el tamizaje de un sistema unívoco a otro articular. Es decir, un sistema de experiencias de interacción con estratos de información no en términos unívocos sino relacionales, no como descripciones sino como manifestaciones en las que tiene lugar una intercomunicación original, inaudita, una por cada experiencia.

Esta condición aún potencia y actúa en un desafío concreto, a lo que le sumamos otra idea: la de una traducción de procesos. Suponemos que en un proceso no se manifiesta del todo la voluntad realizativa, es un devenir que está en vilo, en ciernes. Un proceso abre el juego a esta posibilidad de traducción conjunta sujeta a grados de intensidad donde “el observador y el observado, el operador y el operado, el público y el artista, van unidos en una síntesis semántica que genera un nuevo significado con cada nueva interacción”⁸.

Volviendo a la lógica de los usos de la tecnología vincularemos la operación por la cual un proceso crea otro, o lo que se denomina una bifurcación que habilita un principio operativo que no se agota en la instalación de jerarquías, en una exigencia de equivalencias, sino de aproximaciones que aseguran la continuidad de una inmanencia igualitaria. La presencia de una realidad virtual-digital, en la que la actuación no se plantea solamente ante las cosas y los cuerpos vivos, sino frente a decisiones espectatoriales en la dimensión sensible de las

tecnologías o de lo que está más allá de las tecnologías. Entonces nos preguntamos: ¿será la particularidad y el acopio de cada traducción imbricada en cada experiencia interactiva lo que incida en la mutación y en la modelización de la mirada y de la corporalidad?

Habría que formular una primera categorización de los diferentes ejemplos de traducciones/performances para proponer un modelo conceptual (o más) que derive en el estudio de las traducciones como casos. Solo un metódico análisis de cada traducción/aplicación como caso nos permitirá diseñar una cartografía de tendencias, y definir prácticas locales y translocales sobre la danza/performance con mediaciones tecnológicas. Entender el funcionamiento de *la percepción en cuanto a sus dimensiones corporales* es “comprometerse con los cuerpos de sus usuarios”⁹; y esto requiere de una observación concreta, pues los procesos cinestésicos de la percepción en la cultura digital están muy determinados por sus aspectos corporales. Por lo tanto, nos proponemos observar a través del trabajo de campo:

- El comportamiento del cuerpo ergonómico, la gestualidad y la dinámica del performer en relación con un determinado sistema escénico informatizado.
- El comportamiento espectadorial en el performer interactivo y en el espectador/participante de performances mediatizadas por sistemas informatizados¹⁰.

Taxonomía del espacio/tiempo: la espacialización del tiempo como lugar que todo lo abarca

Es indudable que el contexto que nos circunda es un ciber mundo y, se podría afirmar, que a lo largo de la última década ha problematizado intensamente el concepto de espacio y tiempo, destacando la mixtura entre lo tangible del ámbito físico y lo intangible de las capas de datos añadidas a él.

En busca de cierta organización del tema por examinar, pensamos que categorizar el espacio y el tiempo atravesados por la experiencia corporal nos dará un panorama más organizado para avanzar sobre la conformación de un *espacio escénico en red*: características, extensiones, convergencias, proposiciones, alcances, etcétera. Por lo tanto nos preguntamos: ¿qué particularidades tienen estos nuevos espacios y tiempos?, ¿cómo se articulan con el cuerpo, la danza performance y estas renovadas coreografías virtuales que utilizan la computación, las visuales y las redes de Internet para la creación?

En principio una de las particularidades que identificamos es que se parte de un espacio vivo que se reanuda en la interacción con los individuos, y se hace hincapié en lo procesual para poder observar que “en esta simbiosis carbono/silicio la trayectoria digitalizada del movimiento se configura como una danza propia (...). Nuevos espacios surgen”¹¹, igualmente otras danzas.

Sabiendo que “el ciberespacio es un fenómeno remarcadamente complejo que no se puede categorizar”¹², y que –en él la comunicación es interactiva, convergente, global y planetaria– no está muy claro cómo ese espacio podría sistematizarse. Intentaremos, en consecuencia, lograr ciertas conceptualizaciones sin dejar de tener presente que la conectividad es la nueva clave que los medios digitales y redes ofrecen. La conectividad es una formulación espacio-temporal en la intermedialidad con que la danza/performance informatizada debe cocrear.

Por encima de las posibles aportaciones puramente formales o conceptuales, uno de los valiosos aportes de los dispositivos e interfaces conectados al sistema es que los que asisten interactúan acoplándose a espacios dinámicos y estados ficticios teniendo la oportunidad de bailar cenestésicamente y cinestésicamente en ambientes emergentes, simulados, en permanente metamorfosis, es decir, intersubjetivamente compartidos, una cocreación en proceso simultáneo y dinámico.

Pero habría que observar si la telepresencia, o sea, ese estado de sensación de ubicuidad y simultaneidad en un espacio otro, se constituye o no, y en qué términos; pues si bien se articula con el ciberespacio, no necesariamente lo contiene. Para el performer telemático, por ejemplo, que da cuerpo a esta imagen desdoblada en dos dimensiones temporales y físicas, el delay-retraso de una señal por un tiempo determinado (en milisegundos) pone en jaque la presunción de simultaneidad y ubicuidad situacional. Consecuentemente nos preguntamos: ¿cuáles serían las características y las posibles articulaciones de estos cuerpos, espacios y tiempos en condiciones de simultaneidad o de retraso?

Las zonas fronterizas sensibles entre lo humano y las redes digitales de telecomunicación procesan y generan –a través de una sintaxis lineal de nodos interconectados– un lenguaje híbrido surgido de la traducción y el diálogo simultáneo de los lenguajes de origen.

Es indudable que el cuerpo hoy, lejos de desvanecerse en el sistema-red, se incorpora desde otra materialidad con la infraestructura tecnológica. Esta reciente generación de performers-bailarines-coreógrafos informatizados, que viene creciendo en una red de interacción, fluyendo en una sofisticada escena cibernética, nos lleva a preguntarnos: ¿se crearán las condiciones para la aparición de una *danza memética en cuerpos en sí mismos informatizados*?

Taxonomía de los cuerpos

Consideramos que la emergencia de la denominación Coreografía Digital Interactiva¹³ para la danza/performance con nuevas mediaciones es muy productiva para proponer y experimentar con nuevos formatos de notación de un sistema de movimientos conjugados a un sistema informático con dispositivos analógicos y digitales. Los cuerpos prolongados a través de las programaciones y softwares interactivos hacen trascender las limitaciones biológicas y gravitacionales hacia experiencias capaces de transmutar nuestro sistema nervioso, sensorio y

cognitivo; pero que, en el nivel de las vinculaciones y experiencias con la tecnología de redes, no ha dado aún derivaciones taxonómicas plausibles. Por tanto, estimamos que, paralelamente a distinguir una clasificación de estos espacios para la escena cibernética, teletransmitida, simulada, veremos cómo actúa el cuerpo y qué cuerpo es ese otro cuerpo actuando en estos espacios. Por ende, la taxonomía de una *gramática corporal liminal*¹⁴ será una derivación observable con el propósito de aglutinar las relaciones entre el lenguaje corporal telemático, el espacio y tiempo cibernético y la traducción practicada tanto por los propios performers como por los espectadores (en tiempo real, cuando el evento telemático acontece; y, en tiempo diferido, a través de un registro del evento).

Un lenguaje corporal telemático no se ocupará del lenguaje coreográfico acreditado, trabajado en la formación disciplinar, sino de las relaciones que dicho lenguaje contraiga con el contexto simulado, telemático, cibernético, y las articulaciones formales y estéticas que se generen con la intermediación. No se identificará con ninguna técnica corporal adoptada, vivenciada, transitada, etcétera, pues requerirá asumirlas todas al mismo tiempo, siempre que no obedezcan a variaciones individuales, es decir, siempre que tengan dimensión colectiva. Vemos así que “no deberíamos hablar tanto de ‘cuerpos’ en la red como de ‘entre cuerpos’, es decir, de ‘interfaces’”¹⁵, por lo cual “el sujeto interfásico es definitivamente más trayecto que sujeto”¹⁶, por eso se sugiere ir respondiendo a:

¿Qué entendemos por cuerpos interfásicos en relación con la danza multimedia, interactiva y teletransmitida?

¿Qué concepción de cuerpo en movimiento se pone en juego por parte de los performers intervinientes en los diferentes espacios intermediados?

¿Qué lecturas se hace del sistema coreográfico interactivo el público participante? ¿Qué diferencias se encuentran entre este modo de recepción y los tradicionales u otros conocidos? ¿Cómo se incluyen o se excluyen de la puesta en escena cibernética?

¿Cómo sería explorar una nueva estética espacio-temporal en esos ambientes?

¿Qué caracteriza a las performances de danza con uso de tecnología; a partir de qué parámetros: la concepción de escena expandida, la coreografía, la técnica de movimiento, la combinación de ellos? ¿Habría una constante en la dinámica del movimiento que se relacione con las propuestas multimediales que hemos señalado?

La rápida evolución y la proliferación de las tecnologías digitales –tanto sea en los dispositivos analógicos, digitales como en las redes de comunicación interconectadas– inciden en la innovación performativa respecto a lo corporal y espectadorial en la disciplina Danza/performance. Asimismo, estas no son afirmaciones recientes, pero “... se puede ver que todas las informaciones nuevas reposan sobre las precedentes y que ellas son nuevas, ya que reestructuran a las precedentes y/o insertan en ellas los elementos extraños”¹⁷ que serán los que abrirán al análisis y a las reflexiones. El uso de determinadas técnicas o aparatos intervinientes en el propio proceso de creación ya

ha sido advertido. Pero aplicarlo en la disciplina danza, en la práctica escénica, en la corporalidad tangible y en la irrupción performática del cuerpo en nuevos entornos concebirá lo inédito de la argumentación.

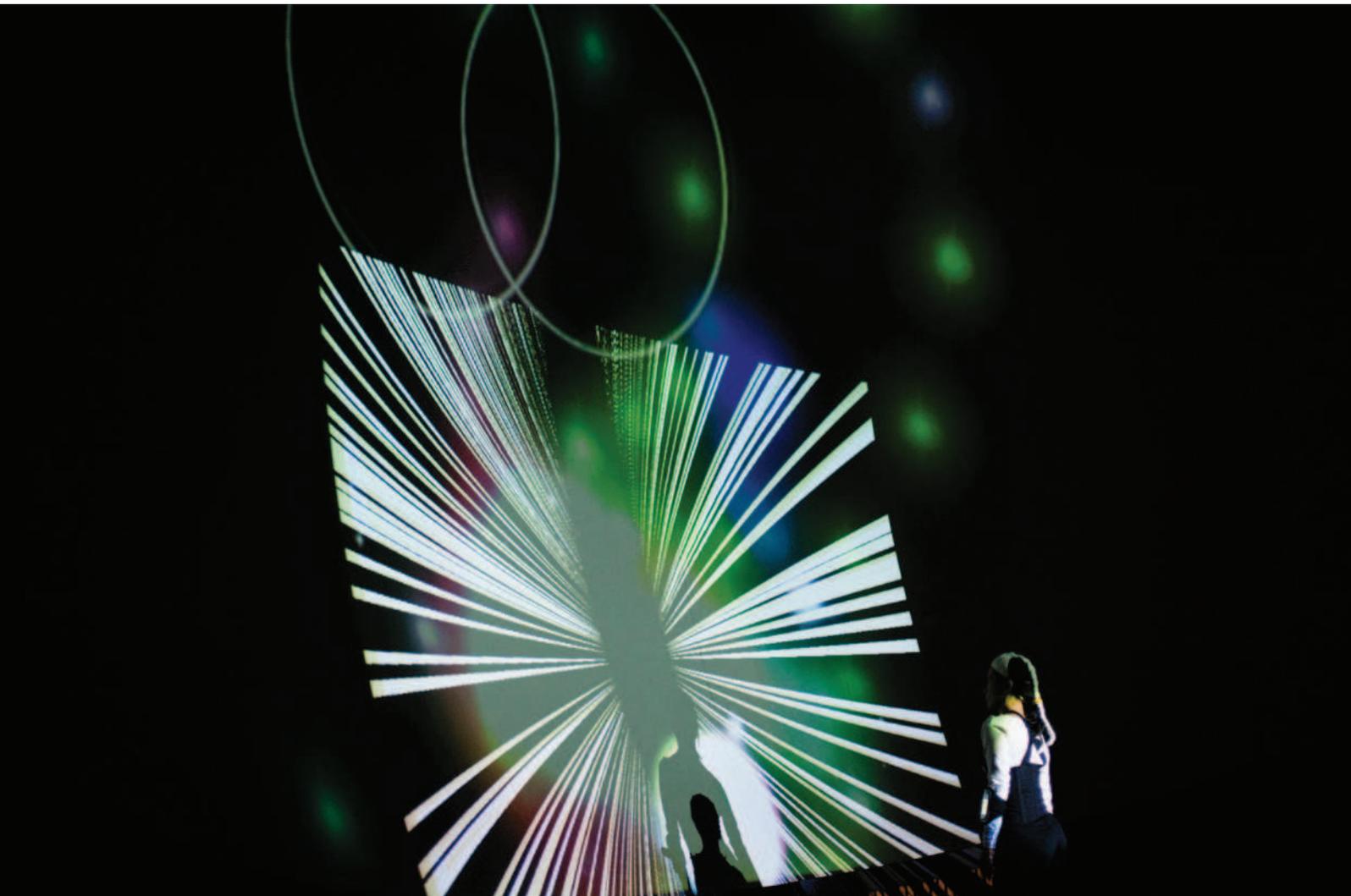
Tendremos en cuenta, por una parte, que la dimensión performativa de la cultura emergente ha elevado a una posición dominante las relaciones intermediales, poniendo de relieve la cualidad gestual a través del uso de las interfaces y las modalidades táctiles.

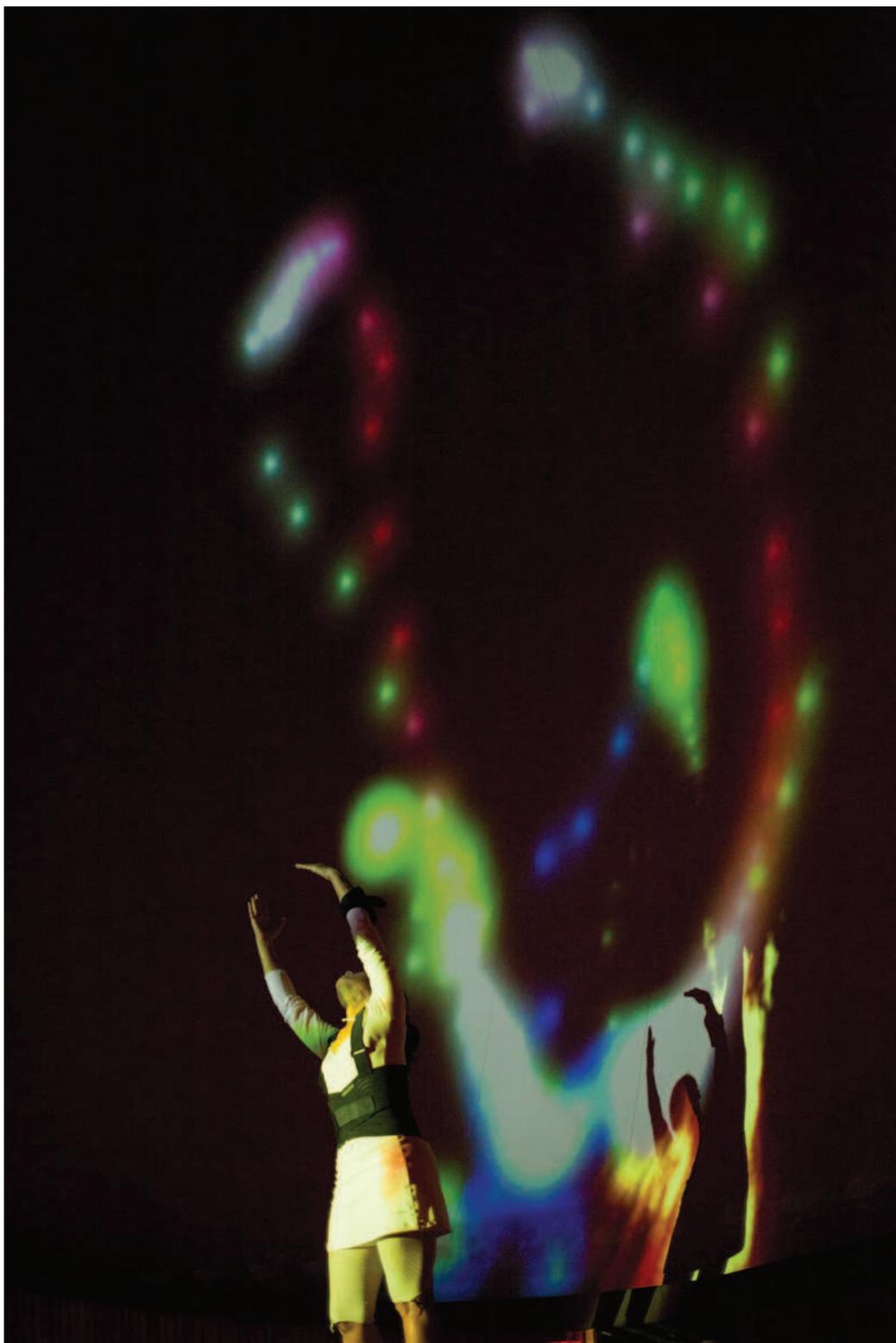
Por otra, que la convergencia de espacios físicos y virtuales de los entornos corporativos y de entretenimiento ha llegado a reconocer que la actividad motora es la clave para los cruces de fluidos y funciones entre lo digital y lo físico. Estos nuevos desarrollos permiten, a su vez, nuevos modos de interacción entre el cuerpo encarnado y el sistema, haciendo posible formas alternativas de navegar a través de los gestos, obligándonos a ser más corporalmente alfabetizados en el sentido de ser más conscientes de las extensiones corporales para captar y procesar la información y para adaptarnos ergonómicamente a la portabilidad y cercanía, por ende, a la familiaridad de los dispositivos digitales de nuestros días.

En consecuencia, otros modos de interacción deberán ser incorporados por el lenguaje corpóreo de la danza, el teatro y la performance para permitir así una experimentación crítica no solo con el contenido, sino equivalentemente con el formato de las prácticas “danzadas” y mediatizadas por el procesamiento de datos.

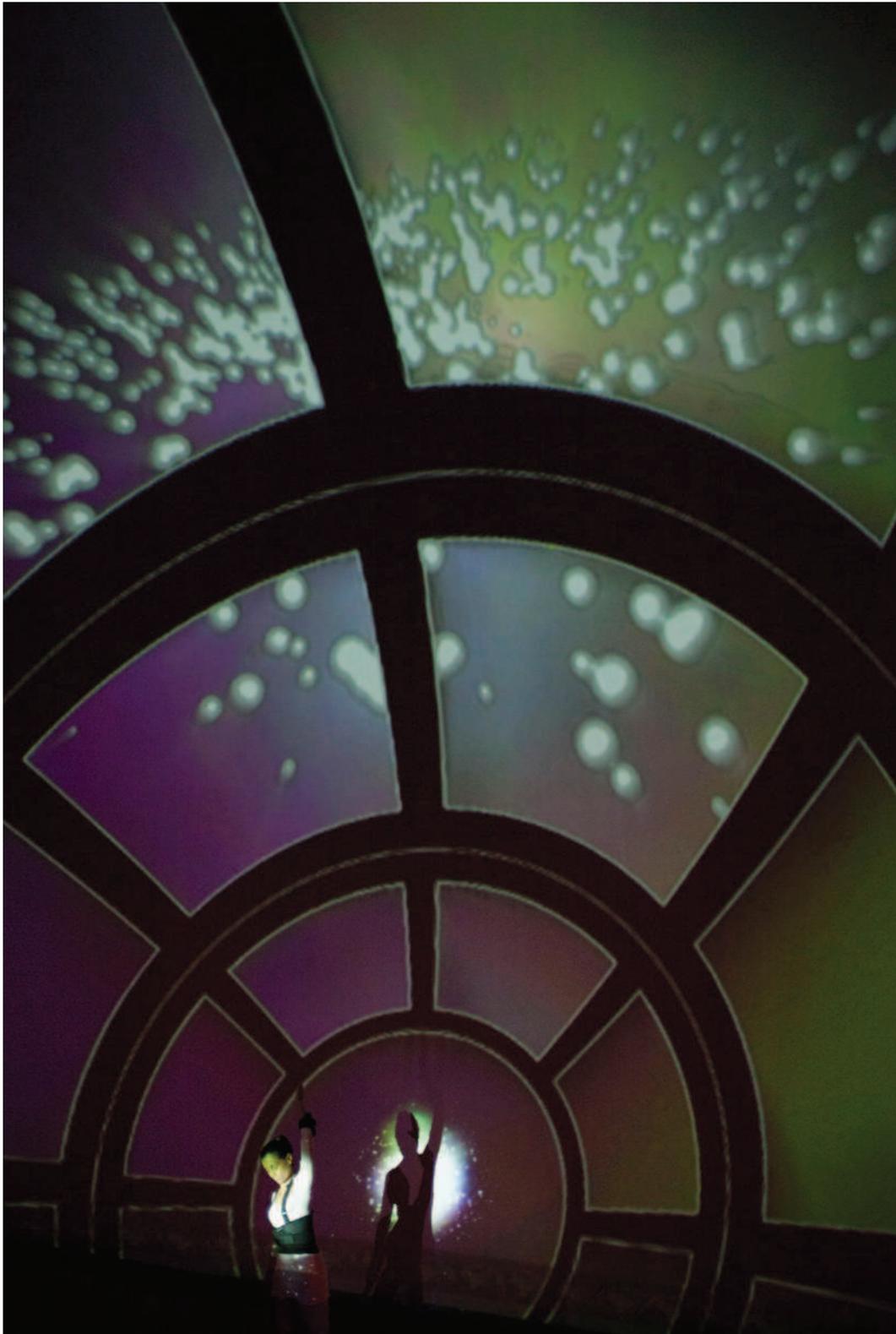
Otro acontecimiento sería que el lenguaje de la programación informática incorpore no solo el movimiento ergonómico, sino la dinámica, el “nervio de la danza”¹⁸, aquello que transforma el puro movimiento en danza, indagando en sus entrañas, en su motivación, en las calidades de su energía, en sus formas, etcétera. Que estudie las acciones simbolizadas para llegar al gesto sensible, significativo, con relación al espacio-tiempo subjetivo y no solo al espacio-tiempo medido, considerando que cada individuo se mueve de forma diferente y que la calidad del movimiento está determinada en parte por razones culturales y consustanciales. En danza, la calidad dinámica es la que transmite el placer por el movimiento, es la que da significado e intención al movimiento como forma de expansión humana. Por este motivo, “lograr que las computadoras puedan comprender nuestras emociones y a la vez que puedan ‘expresar’ (o simular) emociones propias sería un paso importante para establecer un cambio cualitativo en la interactividad”¹⁸.

Previendo, además, que el desarrollo del modelo informático predominante de espacio-tiempo-materia será sensible y reactivo a la presencia humana y, que ante la demanda del cuerpo se producirá la inmediata respuesta del sistema, la actualización y transformación del entorno y sus formas, es que acontecerán diferentes modos de configurar otras habitabilidades, otros escenarios y otras corporalidades de cuya formación disciplinar ignoramos aún cuál sea su destino.









Notas

- 1 La “memética” es el estudio formal de los memes, incluido en el campo de la Sociología, un acercamiento a la propuesta de los modelos de evolución de transferencia de información cultural basado en el concepto de meme. “Meme” es, en las teorías sobre la difusión cultural, ‘la unidad teórica de información cultural transmisible de un individuo a otro, o de una mente a otra, o de una generación a la siguiente’. Se trata de un neologismo utilizado por primera vez por Richard Dawkins en 1976, y que dio lugar a un relato más o menos inspirador que proporciona la primera explicación ampliamente difundida sobre la transmisión de información en redes Ver en línea: <<http://es.wikipedia.org/wiki/Mem%C3%A9tica>> [Consultado: 01/09/13]. La utilización de este término abre la posibilidad de especular, desde otra perspectiva, sobre un hipotético futuro de la danza/performance, a partir del avance en la red de Internet y permite, a su vez, evidenciar la materialidad propia de este nuevo medio de emancipación. Asimismo, nos parece que pone en crisis – parafraseando aquella liberación del cuerpo y, por ende, de la danza respecto a los códigos y constricciones del *ballet* clásico– la escena de los cuerpos y la danza hoy respecto a este avance en el espacio y en el tiempo cibernético.
- 2 Ver en línea: <www.alejandraceriani.com.ar> [Consultado: 20/09/2013].
- 3 Ivani Santana, “A ‘consciencia’ de cada dança: reverberações do corpo-real (ação-objeto)”, en *Anais III Seminário sobre Dança, Teatro y Performance, Poéticas Tecnológicas 2010*, Brasil, Universidad Federal de Salvador UFBA/PPGAC, 2011 p. 79.
- 4 Ludmila Martínez Pimentel. Ver en línea: <http://www.academia.edu/3306357/Interfaces_entre_Allegria_Fuller_Snyder_y_Gretchen_Schiller_aplicaciones_de_las_categorias_del_cinedance_y_el_mediadance> [Consultado: 20/10/13].
- 5 Puede verse un anticipo de esta propuesta analítica en línea: <http://www.alejandraceriani.com.ar/pdf/analisis_ejecutorial.pdf> [Consultado: 02/10/13].
- 6 Vilém Flusser. Ver en línea: <<http://www.flusserestudios.cl/FLUSSER-WEB/archivo/spanisch/despedita-del-papel.pdf>> [Consultado: 26/10/13].
- 7 Puede consultarse la entrevista respecto al avance sobre este concepto en línea: <<http://youtu.be/8rmfOoUNBIE>>, Minuto 13’ [Consultado: 26/10/13].
- 8 Roy Ascott define de esta manera una “zigosemántica”, en Jorge La Ferla (comp.), *Artes y medios Audiovisuales: un estado de situación*, Buenos Aires, MEACVAD, 2007, p. 50.
- 9 AA. VV., *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2012, p. 27.
- 10 Esto último se realizará básicamente a través del análisis de los datos cualitativos recolectados de los registros de las entrevistas y notas de campo.
- 11 Ivani Santana, “Corpo de sempre: novo corpo sempre. Corpo/tecnologia: simbioticamente outra dança”, en Dulcimira Capisani (org.), *Transformação e Realidade: mundos convergentes e divergentes*, Campo Grande, MS: PROPP/CEAD/UFMS, 2001, p. 117: “Nesta simbiose carbono/silício a trajetória digitalizada do movimento configura-se como a própria dança, ora inseridas na web, em instalações ou em vídeo, ora dialogando com sua contrapartida de carbono. Novos espaços surgem” [Traducción mía].
- 12 Lucía Santaella, *Cultura e artes do pós-humano. Da cultura das mídias á cibercultura*, São Paulo, Paulus, 2003.
- 13 Ludmila Martínez Pimentel, *La Coreografía Digital Interactiva*. Ver en línea: <http://www.academia.edu/2177314/La_Coreografia_Digital_Interactiva> [Consultado: 20/10/13].
- 14 Si tenemos en cuenta lo que define al término liminal como “Perceptible por los sentidos, que quedan dentro de los límites de lo que se puede percibir conscientemente”, estaríamos dentro del campo de estudio que nos interesa, aquel que se

distingue a través del funcionamiento de la percepción en cuanto a sus dimensiones corporales.

- 15 Juan Martín Prada, *Prácticas Artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, Madrid, Akal, 2012, p. 155.
- 16 Edmont Couchot, *La technologie dans l'art*, Francia, Jacqueline Chambon, 1998.
- 17 Vilém Flusser. Ver en línea: <<http://www.flusserestudios.cl/FLUSSER-WEB/archivo/spanisch/despedita-del-papel.pdf>> [Consultado: 26/10/13].
- 18 Doris Humphrey, *El Arte de Crear Danzas*, Buenos Aires, Eudeba, 1965.
- 19 Emiliano Causa y Andrea Sosa, *La computación afectiva y el arte interactivo*. Ver en línea: <http://www.biopus.com.ar/txt/textos/Computacion_Afectiva_Y_Arte_Interactivo-emiliano_Causa-Andrea_Sosa.pdf> [Consultado: 26/10/13].

Bibliografía

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

AA. VV., *Anais do "Poéticas Tecnológicas", III Seminário Internacional sobre Dança, Teatro e Performance 2010*, Brasil, PPGAC/GP POËTICA_UFBA, 2011.

AA. VV., *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2012.

CERIANI, Alejandra, "Corporalidades en la Cultura Digital", en *Ni adentro ni afuera. Articulaciones entre teoría y práctica en la escena del arte*, Club Hem Editores, La Plata, 2013.

CERIANI, Alejandra, "Espacio Digital y Cuerpo Expresivo", en *Configuraciones de la danza sonido y video del cuerpo*, Montevideo, Comisión Sectorial de Educación Permanente, Universidad de la República, 2011.

MARTINEZ PIMENTEL, Ludmila C., *La Coreografía Digital Interactiva*, Salvador de Bahía, Universidad Federal de Bahía, Programa de Postgrado en Danza, Grupo de Investigación en Ciberdanza, Laboratorio de Investigaciones Avanzadas del Cuerpo, 2010.

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

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

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

Biografía

Graduada en la Facultad de Bellas Artes, UNLP, con los títulos de Profesora y Licenciada en Artes Plásticas orientación Pintura y Cerámica. Magíster en Estética y Teoría de las Artes. Docente e Investigadora categorizada III.

Becada por la UNLP para el estudio de las interrelaciones entre las disciplinas del cuerpo y las nuevas mediaciones tecnológicas. Trabaja en instalaciones interactivas con captura óptica de movimiento, en dos obras: Proyecto Hoseo (05-13) y Proyecto Speak (06-14). Trabajos de Video Danza (1995-2013) con el Proyecto Webcamdanza (2005-2013), dicta seminarios y participa de ponencias y publicaciones en diversos medios dentro y fuera del país.

Coordinadora del ciclo En2Tiempos, Itinerarios de danza desde Arte y Cultura de la UNLP desde el año 2010 a la fecha. Actualmente cursando el doctorado en la FBA, UNLP.