

EM FOCO

# EL MITO Y EL TABÚ: APROXIMACIONES A LA IMAGINACIÓN TÉCNICA EN EL ENCUENTRO ENTRE DANZA Y TECNOLOGÍA

*O MITO E O TABU:  
APROXIMAÇÕES À IMAGINAÇÃO TÉCNICA NO  
ENCONTRO ENTRE DANÇA E TECNOLOGIA*

**SUSANA TEMPERLEY**

TEMPERLEY, Susana.

El mito y el tabú: aproximaciones a la imaginación técnica en el encuentro entre danza y tecnología.

Repertório, Salvador, ano 20, n.28, p.68-92, 2017.1

**RESUMEN:**

Mucho se ha dicho sobre las posibilidades abiertas a la danza primero por el cine y, luego - con renovado entusiasmo- por la tecnología digital. Sin embargo, todavía caben preguntas que, de cierta forma, anteceden este tipo de balances. Una de las zonas aún no exploradas es la de las construcciones ficcionales, entendidas como parte integral de la herencia cultural y, por ende, del bagaje de condiciones de producción de obra. En este marco, el imaginario sobre la técnica y el imaginario sobre el cuerpo performático constituyen la antesala de todo proceso de producción de una videodanza, o una obra de danza interactiva o telemática. Las siguientes líneas se ocuparan de comenzar a indagar en este terreno, desde un punto de vista semio-antropológico, privilegiando el análisis en dos aspectos: el mito y el tabú. Presencias y ausencias, que adquieren formas y espesores diversos y que desafían al observador en tanto productos de la imaginación de una cultura y que de cierto modo constituye la plataforma a partir de la cual se desarrolla este mundo de encuentros, siempre afortunados, entre la danza y la tecnología.

**PALABRAS CLAVE:**

Tecnología. Danza.  
Imaginario. Ficción. Mito.  
Tabú.

**RESUMO:**

Muito foi dito sobre as possibilidades abertas para a dança primeiro pelo cinema e, em seguida, com entusiasmo renovado pela tecnologia digital. No entanto, ainda existem perguntas que, de certa forma, precedem esse tipo de balanço. Uma das áreas ainda não exploradas é a de construções fictícias, entendidas como parte integrante do herança cultural e, portanto, das condições de bagagem de produção do trabalho. Nesse quadro, o imaginário sobre técnica e o imaginário no corpo performático constituem o prelúdio de todo o processo de produção de uma videodança, ou de uma obra de dança interativa ou telemática. As seguintes linhas se ocuparam de começar uma investigação neste terreno, do ponto de vista semio-antropológico, privilegiando a análise em dois aspectos: o mito e o tabu. Presenças e ausências que adquirem diferentes formas e espessuras e que desafiam o observador como produtos da imaginação de uma cultura e que, de certa forma, constitui a plataforma a partir da qual esse mundo de encontros, sempre afortunado, ocorre entre dança e tecnologia

**PALAVRAS-CHAVE:**

Tecnologia. Dança.  
Imaginário. Ficção. Mito.  
Tabú.

**MUCHO SE HA** investigado sobre el rol de la tecnología en la cultura y, como parte de este interés, se prestó atención a las formas que asume la imaginación técnica como plataforma para la creación artística, en sintonía con épocas y latitudes. En el cono sur americano este tópico fue preocupación sobre todo en el terreno de la literatura y en el marco de la modernidad, pues la mezcla de verosimilitud e imaginación, de hechos efectivamente posibles e invenciones, de desarrollos futuros e hipótesis que tienen más que ver con la ficción científica que con la ciencia, se manifiestan como características del discurso literario<sup>1</sup> y también de los diarios de gran circulación. Así, la técnica en el imaginario cultural que fundó la modernidad en América del Sur, y especialmente, en la región del Río de la Plata gestó sueños de aventuras y fe en las utopías que crecían en torno a la invención técnica, arraigándose finalmente, como matiz identitario, en la cultura popular.

Un siglo más tarde, cuando la modernidad ya ha sido pensada, problematizada a la luz de las ambigüedades traídas por la posmodernidad y, por fin, catalogada como parte fundante de esto que somos hoy y que, por carecer aún de herramientas precisas y para salvarnos de posibles equívocos, denominamos contemporaneidad, el atractivo de la “imaginación técnica” no ha perdido su fuerza, por el contrario, inspira preguntas para pensar este nuevo tiempo y aquello que los campos distintivos de la cultura del siglo XXI prometen o aniquilan.

**1** En la Argentina este tópico ha sido abordado en los escritos de ficción de autores como Roberto Arlt, Horacio Quiroga y Jorge Luis Borges, y en la literatura de investigación de Beatriz Sarlo y Jorge B. Rivera, entre otros.

Aceptando el desafío que una empresa de tales características conlleva, las siguientes líneas busca problematizar aspectos de este vértice del imaginario cultural presentes en el arte contemporáneo y, especialmente, en el terreno de la danza en interacción con la tecnología.



## LA PREOCUPACIÓN Y EL OBJETO

La danza en interacción con la tecnología<sup>2</sup> se presenta como un área de expresión que ha dejado atrás el apocope de “emergente” pues, hoy, manifiesta su permanencia en zonas centrales del mapa de las artes contemporáneas. El desarrollo de esta área artística puede atribuirse a que los puntos candentes de tal relación entre heterogeneidades, diversos y variados en cuanto a su grado de complejidad, han sido detectados con agudeza y aprovechados por quienes crean obra, así como puestos de relieve por las, ahora copiosas, investigaciones en este terreno.

En este marco, es posible divisar lo mucho que se ha dicho sobre las posibilidades abiertas a la danza, primero por el cine, y luego – con renovado entusiasmo – por la tecnología digital y cómo se ha focalizando la atención en los múltiples y novedosos efectos de esta unión particular. De todos modos, todavía caben preguntas que, de cierta forma, anteceden este tipo de balances.

Una de estas zonas aún no exploradas, es la de las construcciones ficcionales, entendidas como parte integral de la herencia cultural y, por ende, del bagaje de condiciones de producción de obra. Dicho de otro modo, el imaginario sobre la técnica, el imaginario sobre el cuerpo performático e incluso sobre el quehacer artístico constituyen la antesala de todo proceso de producción de una videodanza o de una obra de danza interactiva o telemática (por solo mencionar algunas de las tendencias más frecuentadas). Partiendo de este postulado, las siguientes líneas comenzaran a indagar en este terreno.

**2** En adelante utilizaremos la abreviatura “dance-tech”.

Dadas las limitaciones que implica la escritura de una publicación de estas características, privilegiaré el análisis en dos aspectos que aparecen, a primera vista como constitutivos de una *ontología del pensamiento ficcional*: el mito y el tabú.

- El mito: en tanto figuración o formalización de la tecnología en el imaginario cultural incorporado a la danza.
- El tabú: en el sentido de manifestación de la tecnología como un “ausente” por ser objeto de prohibición, de censura o prejuicio en el proceso gestación de obra.

Presencias y ausencias, que adquieren formas y espesores diversos y que desafían al observador en tanto productos de la imaginación de una cultura y que, de cierto modo, constituye la plataforma a partir de la cual se desarrolla este mundo de encuentros, siempre afortunados, entre la danza y la tecnología.



## MITOS: DE LA IMAGINACIÓN FANTÁSTICA A LA IMAGINACIÓN TÉCNICA

Cabe comenzar a incursionar en este terreno a partir de una anécdota personal formulada por E. H. Gombrich (2003), se trata de los avatares del pensamiento epistemológico en torno al proyecto de un libro sobre la sátira que el crítico había gestado en conjunto con su amigo Ernest Kris. Este le había propuesto estudiar todo el género de la sátira pictórica hasta sus raíces lejanas en las tenebrosas prácticas de la magia negra. Al respecto Gombrich (2003, p. 191) relata:

El libro que terminamos en 1937 no se publicó debido a las convulsiones políticas que precedieron a la última guerra mundial y, cuando Kris y yo nos encontramos unos diez años después

[...] Kris había estado bajo el hechizo de una interpretación evolucionista de la historia humana que se concebía como el avance desde la irracionalidad primitiva hasta el triunfo de la razón. Del mismo modo que Avy Warburg ordenaba las secciones de su biblioteca de modo que ilustraran el progreso desde la magia a la ciencia, la historia de la sátira política en nuestro libro debía ilustrar un desarrollo secular correspondiente.

Esta anécdota nos permite dar cuenta de una de las tantas modalidades en que la idea del progreso como dinámica subyacente a la existencia del hombre en el mundo, forma parte de la narrativa del pensamiento moderno que parece persistir incluso en el imaginario de nuestra época, diversificando sus formas de manifestarse pero sin debilitarse en sustancia. Así, cabe agregar, a título introductorio, que las líneas que siguen intentarán dar cuenta de que, más allá de la forma que tomen las creencias subyacentes al pensamiento y la producción de obra fundados en el entrecruce contemporáneo de la *dance-tech*, toda esta mitología se corresponde con este dogma, motor y guía del pensamiento moderno, que es la idea de *progreso*.

Cabe aclarar que tales creencias no son privativas del ámbito de la *dance-tech*, pues de serlo, no habrían logrado alcanzar el estatuto de mirada *meta*<sup>3</sup> sino que, como todo mito, han sido gestados como productos de la cultura y renovados repetidamente, en el arte con diferentes grados de sutileza.

Resulta productiva en este decurso, la mirada de Don Ihde (2002), quien investiga el campo de la mitología en torno a la tecnología y su interacción con el cuerpo biológico y circunscribe el concepto de “tecnofantasía”. Su intento por desnaturalizar los “los diversos significados del cuerpo en relación con nuestras experiencias de estar corporeizados”, implica considerar que la tecnofantasía se basa en la intersección entre tecnología y deseo humano, tanto en el sentido corporal como en el social. El interés de tal mirada se encuentra en que el autor es capaz de rotular construcciones ficcionales en este terreno pero al mismo tiempo, desmitifica el lugar excepcional de las llamadas Nuevas Tecnologías y su supuesto estatuto: el de ser señalado como “sin precedentes para la vida humana”.

**3** De acuerdo con R. Barthes, el mito es un mentalenguaje en tanto construye una realidad de segundo orden.

La tentación común sería asociar las tecnofantasías con el género literario de la ciencia-ficción. No estoy seguro de dónde o cuándo se inicia este género literario, pero intuyo que podría tener su origen en la Europa del siglo trece con los trabajos de Roger Bacon, un autor que fantaseaba con espléndidas máquinas hasta entonces inimaginables.<sup>4</sup> (IHDE, 2002, p. 15).

Yendo aún más lejos en el tiempo, a los orígenes del Sapiens, la tecnología siempre ha estado activa y formando parte de la actividad del ser humano. Leroi-Gourhan (1989, p. 385) da cuenta de la profunda interconexión entre biología y tecnología:

La biología está atravesando su crisis de pubertad y la tecnología se halla en un estadio todavía balbuciente. Sin embargo, se puede vaticinar que en el futuro se apreciará cada vez con más claridad la proximidad entre estas dos disciplinas y que, mediante la confrontación de las dos series que representan las creaciones de la naturaleza y las creaciones de la industria humana, se llegará a una percepción más profunda de los fenómenos generales de la evolución.

Así, si desde nuestros orígenes las invenciones tecnológicas moldean, de cierta forma, la naturaleza humana, en el marco de los interrogantes que aquí nos interpelan, no es descabzado suponer que la mitología sobre la técnica, es constitutiva de esta relación primordial del hombre con la máquina.

Es conocido el hecho de que Pitágoras, solía utilizar su famoso teorema para demostrar que existía un mundo anterior al actual, del cual provenían los conocimientos del hombre, y no como una herramienta para la comprensión matemática de la realidad. Los *deux ex machina*, las cámaras oscuras, las linternas mágicas y los autómatas del siglo XVIII ofrecen otros tantos ejemplos de esa relación tan íntima y fructífera que arte, ciencia y técnica establecieron a lo largo de la historia”.<sup>5</sup>

**4** Leonardo Da Vinci, figura por excelencia del renacimiento, basó sus máquinas imaginarias precisamente en las descripciones literarias de Bacon.

**5** Prólogo de Usos de la ciencia en el arte argentino contemporáneo (2010, p. 7).

## EXPERIMENTACIÓN E IMAGINACIÓN COMO MOTORES DEL PENSAMIENTO CIENTÍFICO Y LA UTOPIA

El desarrollo de la videodanza, la danza interactiva y la danza telemática, por solo mencionar las variantes más prolíficas de la interrelación contemporánea entre danza y tecnología, se enmarcan en un amplio abanico de prácticas artísticas cuya plataforma en común es la vía de la experimentación. Si entendemos a la experimentación como fuertemente ligada, con la imaginación es posible ahondar en las formulaciones acuñadas por Gene Youngblood en los años 70, acerca de la emergencia de un nuevo estado de conciencia que estaría alcanzando toda la humanidad.

Se trataría de un progreso fundado en un movimiento de retroalimentación, ya que de acuerdo a estas ideas, la conciencia se encontraría en un estado de “ampliación” debido a la interacción con los medios tecnológicos (estos se convierten así en extensiones sensoriales del cuerpo). De este modo, el cine, en su forma experimental se expande hacia los nuevos medios y a la vez, tal proyección implica la transformación de la conciencia por medio de esa “red de intermedios”:

La utopía no puede ser más perfecta y menos histórica. Nos encontramos en cambio, en el estadio final de un largo camino pues el cine expandido, es decir la red de medios y el progreso tecnológico no puede conducir más que a un estado inefable de plenitud feliz y, consecuentemente, de olvido de toda conflictividad histórica o malestar cultural. (YOUNGBLOOD, 2012, p. 23).

En el terreno de las artes visuales de los 70,<sup>6</sup> según la mirada del crítico argentino Rodrigo Alonso (2016), el lugar asignado a la utopía pasa a segundo plano. Para el crítico, las prácticas de experimentación con la electrónica fundamentan el interés por la manipulación de la tecnología entorno a su poder transformador, sin embargo, tal gesto se manifiesta en un plano paradigmático más cercano al pensamiento científico que a la creencia exaltada o la fe:

**6** En el contexto de la Argentina, con artistas argentinos como Leopoldo Maler, Luis Fernando Benedit y Victor Grippo.

Las visiones utópicas son reemplazadas por los estudios sistemáticos que permiten indagar la realidad desde una perspectiva distanciada, enfatizando aspectos de la producción artística desatendidos por las corrientes empáticas o vitalistas. Con los instrumentos que provee la tecnología el artista es hoy un escrutador de la realidad, un analista de sistemas, medios y procesos que la constituyen un exégeta de construcciones discursivas, materiales e ideológicas. (ALONSO, 2016, p. 58).

Ahora bien, hoy en día lejos de definirse el panorama del arte de acuerdo con el motor del progreso, las definiciones de la relación con la tecnología continúan oscilando entre utopía y pensamiento científico.

Principalmente respecto de la tecnología visual, audiovisual y digital, las formas, la intermitencia entre perspectivas encarnadas y desencarnadas, el desvanecimiento de la distinción entre géneros [...] son todos elementos de un mismo movimiento cultural. En cierto sentido esto podría ser inocuo. Sencillamente, una nueva variante de nuestra ancestral fascinación y curiosidad por lo extraño, eco de la historia más antigua que antecede al cine en la que los espectadores pagaban por entrar en un cuarto oscuro en el que, con una linterna mágica, se proyectaban a contraluz formas de demonios o fantasmas. Tal vez, incluso, sea en esencia lo mismo que ocurría en la caverna que relataba Platón donde las únicas “realidades” para los habitantes eran imágenes de las imágenes. (IHDE, 2002, p. 24).

Este breve paneo por los confines del pensamiento y la práctica artística de los últimos cincuenta años permite inferir que, la forma que adquiere la imaginación técnica en este lapso parece oscilar cíclicamente renovando cada vez, la creencia ancestral en el poder de creación de una fuerza sobrenatural que se manifiesta a través del arte (sea divina o demoníaca) o, en todo caso, suplantándola por la creencia en el poder terrenal pero ilimitado de la ciencia. El hecho es que en este pasaje de la magia a la ciencia, la quimera de trascender los límites de lo humano

se perpetúa en forma de una promesa de libertad, potestad y autoconciencia cuya vía es el progreso tecnológico al servicio del arte.



## LA TECNOLOGÍA COMO PROTESIS. DEL AUTÓMATA AL CUERPO HÍBRIDO

En el marco del simposio mexicano “Liveness: prótesis, gesto y metáfora” organizado en 2016, y catalogado como el 1er. encuentro internacional de artes performáticas y tecnología,<sup>7</sup> uno de los paneles de discusión se tituló: “Prótesis”, a secas. Su sinopsis versa:

Este panel propone ampliar el concepto más allá de la separación cuerpo-mente cartesiana para abordarlo desde una lectura más abierta. La revolución tecnológica del último siglo ha generado una dislocación discursiva sin precedentes en la historia del arte escénico. El desarrollo de dispositivos ergonómicos inteligentes está llevando la comunicación hombre-máquina a grados insospechados. Internet ha modificado la noción de distancia y espacio transformando el cuerpo en organismo multiprojectado y omnipresente. Las interfaces biofísicas, la telemática, los sistemas de redes, usan como materia plástica un continuum de energía vital, dislocan el cuerpo y enlazan otros entes entre sí. Ahora nos enfrentamos a un nuevo espectro de las artes vivas y performáticas cuyas particularidades, noblezas y enigmas se confrontan en esta discusión. (VV.AA., 2012)

Tal descripción es seguida por las preguntas disparadoras que servirían como guía a las ponencias:

- ¿Cuáles podrían ser las características de un actor-máquina?
- ¿En qué sentido el agenciamiento nos permite entender la piel

**7** Tuvo lugar en el marco de las actividades de Translab, línea de investigación del Programa Medialab, de Coyoacán que explora los vínculos entre ciencia, tecnología y artes performáticas.

tecnológica como híbrido? ¿Qué posibilidades artísticas surgen de la extensión, disolución y desdoblamiento del cuerpo-presencia? ¿Cómo se dan los procesos de retroalimentación y autoconciencia en el cuerpo-híbrido del intérprete? ¿Bajo qué criterios artísticos se utiliza la bioinformación del cuerpo?<sup>8</sup> (VV.AA., 2012)

La perspectiva desde la que se formulan estas preguntas asegura, de cierto modo, que el rol de la tecnología es el de transformar radicalmente *el ser en el mundo* heideggeriano. De hecho la naturaleza de la transformación del cuerpo por la tecnología ha sido analizada descriptivamente en la fenomenología clásica:

Con las herramientas de análisis de Heidegger se notaba que objetos como el martillo eran asimilados según los modos en que los humanos se proyectan en sus prácticas laborales. Cuando se utiliza, el martillo se separa del trabajador para retornar como un objeto independiente a la acción de martillar. Desde la perspectiva del lenguaje del cuerpo, Merleau-Ponty mostró el proceso a través del cual se incorpora la tecnología en casos como el bastón de un ciego o el sombrero de plumas de una mujer. Para el primero, la experiencia reside en el contacto entre el bastón y el suelo –su cuerpo se extiende a lo largo del bastón, el cual se hace parte de su experiencia presencial–. De un modo más radical tenemos el ejemplo del sombrero de plumas, el cual extiende el cuerpo actual de la mujer sin tener que entrar en contacto con nada. (IHDE, 2002, p. 14).

Se trata entonces de pensar a los instrumentos manipulados como cuasi-extensiones del cuerpo actual pero, así como la acción directa del cuerpo sobre el instrumento permite reconstruir ciertas cualidades de la materia sobre la que se acciona.

Al analizar la propuesta del programa del simposio “Liveness: prótesis, gesto y metáfora”, desde esta perspectiva, cabe detenerse en el concepto de hibridación en referencia a lenguajes y materialidades, por ejemplo al pensar en la dance-tech como campo en el que la articulación de dos naturalezas semióticas diferenciadas, es decir

**8** Programa del simposio disponible en <<http://m-y-r-i.net/encuentro-liveness-protesis-gesto-y-metafora>>

cuerpo y el dispositivo tecnológico manifiestan su interacción en forma de presencias y ausencias con grados diferentes de variabilidad (ya se trate de videodanza o danza interactiva, por ejemplo). Es así que el estatuto de entidad híbrida como resultante de dicha articulación es tal solo en carácter de metáfora, pues, si bien el cuerpo está muy presente y activo en estas experiencias “protésicas” (quizás más en el segundo caso que en el primero), ciertamente no hay una continuidad más que instrumental, en el sentido llano del término. Dicho de otro modo, no se manifiesta en efecto, una operación de proyección o fusión efectivas, del cuerpo y la tecnología.

Así como la “piel tecnológica” y otras retorizaciones de lo que, efectivamente, ocurre en pantalla o en escena (como “*La cámara es como un microscopio*” o “la *inmersión* en la imagen”, por solo nombrar dos ejemplos), las cristalizaciones verbales incorporadas a la jerga artística refieren a un interés por expandir los límites de lo perceptible y de las capacidades del cuerpo.

De modo tal que la idea de “organismo multiprojectado” como figuración de la materia corporal en el ámbito de la danza y las llamadas Nuevas Tecnologías, se asienta en la fascinación por la maximización de la experiencia sensorial y, sin embargo, tanto para los espectadores de ayer, que huían de la sala de cine asustados por el tren que parecía alcanzarlos de forma amenazadora, como para los espectadores de hoy, la tecnología solo acentúa el hecho de que *los límites del cuerpo no se encuentran en la piel*. En otras palabras, la capacidad perceptiva del hombre conlleva la multiproyección de forma constitutiva.



## DESMATERIALIZACIÓN DEL CUERPO Y DE LA OBRA

Con respecto a la idea de un *cuerpo omnipresente* como posibilidad para ser pensada en la relación entre las artes del movimiento y la tecnología digital, esta peculiar forma de tecnología se proyecta en la idea de realidad virtual:

[...] en esos términos se construye la fantasía acerca de nuestros actuales alcances post-mecánicos, electrónicos o informáticos. Muchos de los mitos tecnológicos pretenden hacernos ver, al estilo de Bacon o de Da Vinci, máquinas electrónicas que pueden trasportarnos a esas realidades virtuales o 'Hiper-algo' alejándonos de la realidad que domina la vida cotidiana. (IHDE, 2002, p. 8).

La tecnología del video se incorpora a las herramientas artísticas en la década del 60, cuando aparecen las primeras cámaras portátiles. En lapsos posteriores la experimentación con este medio se irá consolidando. "Superposiciones, incrustaciones, cuadros dentro de cuadros, sobreimpresión de textos que se desplazan por la pantalla de los modos más insólitos, se experimentan nuevas miradas y lecturas del flujo audiovisual" (ALONSO, 2016, p. 62). De este modo, el material es manipulado a través de un cambio en los ritmos del registro visual y una distorsión sonora, ambas operaciones buscan desviar la atención del referente a la plasticidad del soporte.

Así, desde la *deconstrucción* en las artes electrónicas se desarrolla una búsqueda de efectos de desmaterialización que alcanza al videoarte y a la videodanza y afines. De la fragmentación y manipulación del cuerpo como materia de intervención tecnológica, se pasa a la desmaterialización, la evanescencia y en algunos casos, la rematerialización, efecto que sirve como motor de obra a los proyectos de danza telemática.

El arte telemático tiene su origen en los años 70 a partir de intentos para transformar el medio televisivo en participativo. Se trata de superar las barreras de la estructura monológica de los medios de comunicación audiovisuales. Décadas más tarde la danza telemática en el marco del arte digital propone a las artes del movimiento dentro de la metáfora de la red (en tanto expresión multimedial, carente de toda estructura jerárquica, que envuelve al cuerpo y sus funciones). Este formato abre el espectáculo a públicos diversos: un público presencial y un público que sigue el espectáculo a través de internet y que tiene la posibilidad de intervenir en él. Así, propone un modelo de comunicación abierto y ramificado.

La búsqueda aquí consiste en la construcción de una corporalidad abierta: el cuerpo que ha dejado de ser una entidad cerrada y privada y pasa a ser anfitrión de otros cuerpos a *transferirse* a través de sus movimientos, a otros cuerpos o fragmentos de ellos. “Este cuerpo carnalesco nos sirve de metáfora para el cuerpo conectado a la red [...] y señala la posibilidad de adoptar múltiples identidades” (GIANETTI, 2001, p. 141) se trata de cuerpos que se convierten en campos de acción, manipulación y transformación. De este modo el cuerpo parece perder su naturaleza original y pasa a ser materia de formas inclasificables.<sup>9</sup>

## NUEVA NATURALEZA DE LA MIRADA

En un artículo anterior (TEMPERLEY, 2016), señalaba que a diferencia de las ficciones narrativas convencionales -como en el caso del cine para grandes masas - la ficción en la danza para la pantalla “parpadea” entre la interpelación a partir de la inmersión mimética, es decir, colocando ante el espectador señuelos que lo llevan a tratar la representación ficcional como factual y aquella que convoca sus saberes sobre “el mundo” y sobre el dispositivo.<sup>10</sup> Un aspecto que remarcaba consiste en que frente a las imágenes no representativas radicalmente irreductibles a procesos que forman parte importante de nuestros hábitos perceptuales, el receptor no busca referencializar lo que ve a una realidad previa (lo que, a su vez, genera un nuevo campo de problemas ya que el material registrado es el cuerpo del performer y su movimiento).

Traigo a colación, nuevamente, estas observaciones para ejemplificar cómo es posible distinguir en expresiones de *dance-tech* aspectos claramente identificables con nuestro gusto de época, además de la ausencia de criterios de representación referencial, encontramos otros como el placer por la imagen fragmentada, el collage y el exceso o, lo que Zunzunegui (1998, p. 230) señala para el caso del video en tanto forma expresiva cuya gramática de base es justamente la ausencia de un centro normativo.

**9** Ver Proyecto Web Cam de Alejandra Ceriani (La Plata- Argentina, 2007 - 2008).

**10** Tal es el caso del largometraje *Blush* (2005) de Vandekeybus) basada en el mito de Orfeo y Eurídice o del videodanza *Chámame* (2008) de Szperling. En ambos casos, se trata de un simulacro de historia pues esta se presenta inacabada, sugerida a través de la coreografía y el efecto lúdico dado por operaciones visuales y sonoras de índole diversa.

Ahora bien, esta referencia a un estilo o a un gusto de época suele interpretarse de otro modo por artistas e investigadores en el terreno que nos compete. Así, es posible observar el modo en que se manifiesta la creencia que podemos denominar: “El cambio de punto de vista”.

Por caso, Claudia Rosiny (2007) asegura que las estructuras de percepción han cambiado en el siglo XX y justifica dicha afirmación citando a Bernard Noël (apud ROSINYEN, 2007, p. 23):

El centro del problema hoy es, quizás, que nuestro punto de vista sobre las cosas ha cambiado de la misma manera en que una vez el descubrimiento de la perspectiva ha cambiado el punto de vista en el Renacimiento. Tenemos que aprender a ver las cosas de una nueva manera.

Este enfoque garantiza que nuestra era trae consigo una nueva (y tajante) posición de observación sobre el mundo pero esta nueva posición no se atribuye a un enfoque novedoso en el campo de lo filosófico, es decir en el de una comprensión sobre el hombre y su reflexión sobre lo real sino que, trascendiendo incluso la dimensión del gusto estético, parece fundarse en desplazamientos en el plano biológico. Así, como si nuestro cuerpo anatómico o fisiológicamente hubiera cambiando, del siglo XX a esta parte, y por eso *tenemos que aprender a ver las cosas de una nueva manera*.

Ahora bien, desde la Teoría de los Discursos Sociales y con respecto a la problemática del cuerpo en su estatuto de “invariante universal del sentido”, Eliseo Verón (1987) señala que mientras en la instancia de producción de discursos se puede avanzar sobre las heterogeneidades o asimetrías de la tecnología y su articulación con el cuerpo en tanto este aparece generalmente como materia moldeable por la primera; en reconocimiento, es decir allí donde se manifiesta el cuerpo de la recepción – y en este punto, es irrelevante si la expectación o contemplación es más o menos activa – en cambio, siempre se encontrará el límite invariante de la biología del sapiens.<sup>11</sup>

**11** A propósito ver “El cuerpo reencontrado” en Verón (1987).

Desde otro ámbito, podemos sostener, de acuerdo con Jack Goody (1999), que lejos de tratarse de un cambio a nivel fisiológico se trata de una necesidad inherente en el nivel del “deseo” y hace referencia<sup>12</sup> a Cézanne como el padre de la era moderna en el arte. Este título le ha sido proporcionado, según el autor, por su técnica de abstracción impresionista basada en el planteamiento de una necesaria renovación en la observación ligada a la creación. En otras palabras, se trata de que Cezanne enunció la necesidad de pintar “tal como se mira el mundo”, esto es, focalizando un punto sobre el terreno como el objeto de visión y organizar el resto de elementos perceptuales a su alrededor y, en esta operación, descubrió una contradicción inherente al proceso mismo del arte – un problema que ya constataron los griegos, como podemos deducir del debate platónico sobre mimesis o la imitación. Más que un problema, podríamos señalar, se trata de la preponderancia de la pulsión por interpretar la imagen de lo que vemos sin ningún tipo de falsedad nacida de la emoción o del intelecto, sin ningún tipo de falsedad motivada por la emoción o el intelecto.

Por su parte, Gombrich (1999) cita a *El tratado de la pintura* de Leonardo Da Vinci donde el artista ataca rotundamente frescos como el de Ghirlandaio de la capilla Tornabuoni (2003, p. 16):

Por qué se debe evitar disponer los personajes unos encima de otros: se debe condenar desde todo punto de vista una costumbre universal adoptada por aquellos que pintan en las paredes de las capillas. Éstos representan en un nivel una escena con su paisaje y sus edificios, luego ascienden un nivel y hacen otra en la que modifican el punto de vista, después una tercera y una cuarta, de tal modo que un muro parece estar hecho con cuatro puntos de vista...Sabemos que el punto de vista debe corresponder con el nivel del ojo en escena.

Gombrich (2003, p. 17) se apresura a recalcar que aunque el prejuicio de Leonardo lo llevó a ridiculizar algunas de las creaciones más importantes de la pintura italiana, como por ejemplo las de Piero de la Francesca “Debe decirse en su favor que la práctica de los historiadores y editores del arte se ha convencido finalmente de su punto de vista”.

El crítico señala que para Leonardo los elementos de las escenas pintadas deberían hacer que los que las contemplan experimenten las mismas emociones que aquellos que están representados en la historia. Este efecto al que Leonardo considera el verdadero propósito de la destreza del pintor, se conoce como empatía y de forma comparativa hace referencia al modo de disposición “en serie” de la pintura egipcia de acuerdo a un fin diferente, pues no se asienta en la búsqueda de empatía sino que lo que aquí está en juego es la capacidad de simbólica de las imágenes.

Este sintético recorrido por voces que de algún modo formulan tesis en claro contrapunto con lo que podemos denominar, a esta altura (y realizando la salvedad de caer en cierto esquematismo), como el mito del *cambio biológico-evolutivo del punto de vista*, permite observar cómo ni en las artes visuales del pasado ni en las tecno-performáticas del presente se refleja un ojo que mira de otro modo, sino que se trata de construcciones históricas y gustos de época que van abriéndose paso siempre de forma entrecortada y entre movimientos regresivos.<sup>13</sup>

## TABÚES: AUSENCIAS MANIFIESTAS EN LA IMAGINACIÓN TÉCNICA<sup>14</sup>

Con respecto a la noción de *tabú*, seguimos aquí la circunscripción conceptual realizada por Goody (1999) como ausencia o “empobrecimiento” de formas culturales. El investigador los asocia, en occidente, con la crítica que Platón realizó a las representaciones:

Platón estaba interesado en la mimesis a la que objetaba, de hecho, no ser la cosa misma, no ser lo que representaba ¿Cómo podría serlo, ciertamente? Lo que quiero señalar aquí es que la propia condición humana depende de la re-presentación y ésta, sea lingüística, figurativa o teórica, nunca puede llegar a ser lo

**13** Sobre los movimientos regresivos en los cambios históricos en la representación ver Goody.

**14** Conclusiones en torno a la entrevista realizada a Silvina Szperling, Buenos Aires (2017).

que representó originariamente. Este es el motivo por el cual la humanidad siempre se enfrenta a un problema potencial al dudar o, incluso, negar todo aquello que ha creado. (GOODY, 1999, p. 22).

Según el autor, el problema es de índole cognitiva, y da pie a ambigüedades, ambivalencias y por consiguiente dudas, llevando a los individuos y a las sociedades a variar la forma en que manejan el problema de la representación.



## LA CÁMARA FIJA COMO PROHIBICIÓN

En nuestro terreno de indagación, la videoartista y curadora argentina, Silvina Szperling señala que durante los primeros diez años de la producción de videodanza en Latinoamérica, se trataba de diferenciar sistemáticamente este modo de expresión del simple registro: *“La discusión fluía entre si el registro debía ser intervenido o si, el trabajo del artista debía concentrarse en un diálogo cámara-cuerpo donde no hubiese, en ningún momento, rastros de una cámara activa y un cuerpo-objeto pasivo”*.<sup>15</sup> Así, de acuerdo con la artista en los reglamentos de los festivales se incluía en la convocatoria la cláusula simple y concreta: “El video presentado no debe ser un registro”.

Desde otro ángulo, Szperling refiere a la versión cinematográfica de “La consagración de la primavera” de Pina Bausch, señalando que en este filme, “que es *evidentemente* un registro, se observa un trabajo de cámara que se manifiesta muy sutilmente”.

Estas ambivalencias parecen llevar a que, lo que en algún momento fue marcado como una prohibición, se encontraría perdiendo fuerza en la actualidad. De modo tal, que en este momento un componente de tolerancia permitiría cierto margen de intervención para el “efecto de registro”.

**15** Entrevista realizada a Silvina Szperling en el marco de ésta investigación, Buenos aires, 2017.

La postura de Alexandre Veras, es más radical, al respecto. El artista brasileño asegura que el movimiento en tiempo y espacio son constitutivos del lenguaje de la videodanza, y el registro no queda afuera de esta circunscripción:

Para establecer parámetros de evaluación y fruición más efectivos en relación a la videodanza, se necesita desnaturalizar para hacer más complejo el uso de la noción de registro como umbral a ser rebasado cuando queremos trabajar con videodanza. Forma parte de la naturaleza fotográfica del dispositivo de captación de imágenes en el video o en el cine, trabajar con el registro de la variación luminosa de lo que está delante de la cámara. (VERAS, 2007, p. 113).

En este sentido, Veras cree que una videodanza también puede ser el resultado de un encuentro no acordado entre cámara y cuerpo.



## LA REACTUALIZACIÓN DEL SEXO EXPLÍCITO COMO TABÚ

Con respecto al tratamiento de los temas, la cuestión del cuerpo habilita espacios de cristalización de tabúes que no son propios de la dance-tech. Así, la explicitación de lo sexual es una prohibición heredada del arte y la cultura occidental en general. Refiriéndose al problema en el terreno del arte, Goody señala, que el problema del sexo en las representaciones involucra una doble ambivalencia: en primer lugar, respecto de las variaciones en la forma de mostrar el cuerpo desnudo o semidesnudo en el arte icónico (especialmente, pintura y escultura); en segundo lugar respecto de las variaciones en la auto-representación del cuerpo y de la actividad sexual (lo sexual como objeto de nuestra actividad reflexiva de y para nosotros mismos).

“El hecho de poner en primer plano el cuerpo conlleva un efecto de provocación y como tal, define un público que no va a ser el masivo, el de la televisión” – señala Sivina Szperling. De modo tal que entre el cuerpo performático (desnudo o no) y el espectador, parece subsistir la necesidad de una distancia. Esta distancia se traza a través de la imposición de una corporalidad que a partir de sus cualidades es capaz de suscitar admiración. Ya sea desde su belleza o su destreza, debe poder representar esa cualidad física y estética de la que el cuerpo de la expectación carece. En otras palabras, la pantalla no debe parecer un espejo.<sup>16</sup>

Pensar en una distancia condicionante para la posibilidad (o admisibilidad) del cuerpo sexual en la dance-tech conduce a reflexionar sobre cuestiones relativas al estatuto de la danza a partir de la posmodernidad, pues a partir de las rupturas que la identifican como tal, se habilitó una nueva figuración del cuerpo (en el sentido de un abandono del canon del cuerpo etéreo y virtuoso que tan profusamente impusiera el paradigma del ballet), y una nueva concepción del espacio escénico (aquella que permitió un corrimiento de la lógica del escenario “a la italiana” en prosecución de un vínculo más simétrico entre la instancia de la representación y la de la expectación).

Así, es palpable que la videodanza y la danza interactiva cuando abordan el tema de la desnudez y el sexo lo hacen desde una herencia pre-vanguardista, revelando cómo las contradicciones entre lo natural y lo cultural, lejos de resolverse, aquí, se acentúan.



## LA VÍA COMERCIAL COMO CAMINO PROHIBIDO

Otra, y quizás la más firme de las prohibiciones en la dance-tech sea la creencia en la posibilidad de sostener una clara división entre una vía experimental que, salvaguardada por el motor de lo “tecnológico”, decanta indefectiblemente en el estatuto de “verdadero arte”, que pretende distanciarse de la vía comercial, asociada con categorías gestadas por la crítica moderna como las de “arte menor” o, simplemente, “mercancía dirigida al consumo de grandes masas”.

**16** A propósito es interesante el trabajo de videodanza de Bill T Jones STILL/Here (1994).

A partir de la llegada del cine sonoro, la vía de la experimentación del cine-danza tomo un camino marcadamente diferenciado del que desarrolló la industria cinematográfica (especialmente la hollywoodense), principalmente mediante la producción de filmes musicales. De este modo, el carácter experimental de corte audiovisual se volvió una regla general que posteriormente se trasladó a la intervención de materia digital. Así, el objetivo de lograr algo nunca antes alcanzado, marcó el camino subsiguiente.

Ahora bien, el desarrollo de los experimentos a partir de mediados de siglo XX, coinciden con el mito de la Aguja Hipodérmica (también conocido como Teoría de la Bala Mágica), esta creencia nacida de las investigaciones en el terreno de la comunicación de masas, se desarrolló al observarse los efectos y consecuencias de la propaganda durante los años 20. Esta creencia que consiste en que los medios de comunicación de masas vehiculizan el mensaje de modo tal que este se “inyecta” en los sujetos (de modo que la manipulación es posible porque frente a un poder enorme de medios de comunicación de masas no hay ningún elemento de resistencia), no estuvo basada en conocimientos obtenidos de investigaciones de corte empírico, sino que surgió de supuestos no científicos sobre la naturaleza humana.

La teoría de la aguja hipodérmica luego fue superada por otras teorías con mayor grado de legitimidad, provenientes de las ciencias sociales, el psicoanálisis y la cibernética, sin embargo, continuó fuertemente arraigada en diferentes esferas de la cultura y especialmente en el sentido común. Particularmente, en el terreno del arte tomo la forma de una posición de rechazo manifiesto sobre todo aquello relacionado con la lógica mercantil. Así, a la tan vapuleada vía comercial que sugiere un espectador pasivo y “sufriente”, se opone la vía experimental de impronta tecnológica en la que se da forma a un espectador plenamente activo en la creación de obra, como asumiendo un rol, a partir de un contrato implícito que le demanda acción.

Ahora bien, en la actualidad, tal aspecto conlleva en la producción de videodanza, danza interactiva y afines, el peligro de caer en una exacerbación del “efecto de cientificidad”. En otras palabras se manifiesta, en muchas vertientes de la *dance-tech*, lo que ya se señala para las artes visuales contemporáneas: “El carácter experimental de su producción lo define también como artista investigador,

más interesado en observar y mostrar cómo se manifiestan y operan las teorías científicas en sus trabajos, que en el objeto artístico creado”.<sup>17</sup>

Se observa así la creencia subyacente de que la experimentación tecnológica resulta ser terreno seguro, que es capaz de salvaguardar el trabajo por encontrarse protegida bajo el manto del progreso tecnológico que a la intemperie, en el terreno abierto y siempre azotado,<sup>18</sup> del arte contemporáneo. Paradójicamente, tal dogma subyacente implica, en muchos casos, la pérdida en el decurso de un proyecto de obra, del interés por el sostenimiento de un valor estético y la consiguiente insustancialidad del resultado como valorable artísticamente o, en todo caso, este último aspecto toma la forma de otra creencia o en todo caso, de un enigma: el de suponer que el valor artístico no descansa efectivamente, en la instancia de producción sino, que es responsabilidad plena de la instancia de juicio en reconocimiento, tal como lo manifiesta el artista de tecno-performance Paul Kaiser respecto de sus obras desarrolladas con herramientas de Inteligencia Artificial:

Por supuesto que medida con estándares de la tecnología actual, esto un logro pero la obra puede ser exitosa o fallar desde el punto de vista artístico. Este aspecto depende del criterio de la audiencia, el determinar la cualidad de nuestra obra en termino de exquisitez o en qué medida, la experiencia con respecto al juego en la dimensión temporal es, de alguna manera, nueva o inesperada. (BIRINGER, 2008, p. 265).

## CONCLUSIÓN

Los mitos y tabúes antes señalados han permanecido – no sin cierta variabilidad y con marcadas ambivalencias – por largas décadas como condiciones de producción de obras donde la danza se encuentra en interacción con la tecnología. Esta persistencia permite identificarlos, en la actualidad,

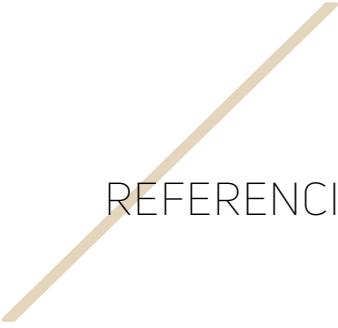
**17** En referencia a las obras del artista argentino Luis F. Benedit (2010).

**18** En el sentido de que la escena del arte contemporáneo implica un trabajo de legitimación constante de la obra a través de metadiscursos que acompañan y de cierto modo apuntalan a la obra justificando su existencia.

como puntos candentes al momento de redefinir las áreas expresivas de la dance-tech, ahora consumadas mediante consenso por la comunidad artística contemporánea, como lenguajes.

Utilizo aquí una definición amplia de *lenguaje*, de modo tal que podemos caracterizar a la videodanza, la danza interactiva y la danza telemática, en mayor o menos medida, como sistemas de producción discursiva propias del campo estético cuyos elementos morfológicos y sintácticos poseen la suficiente estabilidad como para volverse disponibles para ser utilizados socialmente y que, en dicha utilización son capaces de reactualizar su propia estabilidad.

En este sentido, los mitos y tabúes señalados circunscriben un campo de cohesión identitaria y al mismo tiempo de proyección abierta que aportan a la consumación de estas áreas morfológicas como lenguajes. De este modo, las ambivalencias y cambios que dan forma a las creencias y prohibiciones de la dance-tech, le son constitutivas pero al mismo tiempo, no deben pensarse como compartimentos estancos, ausencias o presencias plenas, sino como parte activa y cambiante de estos lenguajes y proto-lenguajes, siempre sujetos a la imprevisibilidad que su utilización conlleva.



## REFERENCIAS

ALONSO, R. *Elogio de la Low-tech. Historia y estética de las artes electrónicas en América Latina*. Buenos Aires: Luna Editores, 2016.

BARTHES, R. *Mitologías*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2008. (Biblioteca Clásica de Siglo XXI)

BENEDIT, L. F. Biotron, Laberinto para ratones blancos y Evaporador de Schatz o Caja de Maíz. En: GUERRINI, F. S. *Usos de la ciencia en el arte argentino contemporáneo*. Buenos Aires: Papers editores, 2010.

BIRRINGER, J. *Performance, Technology – Science*. New York: PAJ Publications, 2008.

GIANETTI, C. “Ars Telemática: estética de la intercomunicación” y “Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica”. En: LA FERLA, J. *Cine, video y multimedia. La ruptura de lo audiovisual*. Buenos Aires: Libros de Rojas, 2001.

- GOMBRICH, E. H. *Los usos de las imágenes. Estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual*. México: Fondo de Cultura Económica, (2003).
- GOODY, J. *Representaciones y Contradicciones la ambivalencia hacia las imágenes, el teatro, la ficción, las reliquias y la sexualidad*. Barcelona: Paidós, 1999.
- IHDE, D. *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona: Editorial UOC, 2002.
- LEROI-GOURHAN, A. *Evolución y técnica; Tomo 2: el medio y la técnica*. Madrid: Taurus Ediciones, 1989.
- ROSINYEN, C. Videodanza. *Revista Danza en Foco*, 2007.
- SARLO, B. *La imaginación técnica. Sueños modernos de la cultura argentina*. Buenos Aires: Nueva Visión, 1992.
- SCHAEFFER, J-M. *El arte de la edad moderna*. Caracas: Monte Ávila, 1999.
- TEMPERLEY, S. Toward and aesthetical approach to screendance. En: VVAA. *Oxford Handbook of ScreendanceStudies*. Oxford: Oxford Press, 2016.
- VERAS, A. "Kino-coreografías, entre el video y la danza" En: VVAA . *Dança em foco: videodança*. Rio de Janeiro: Sindicato Nacional de Editores se Livros, 2007.
- VERÓN, E. *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Barcelona: Gedisa, 1987.
- YOUNGBLOOD, G. *Cine Expandido*. Buenos Aires: EDUNTREF, 2012.
- ZUNZUNEGUI, S. *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra, 1998.
- VVAA. *Usos de la ciencia en el arte argentino contemporáneo*. Buenos Aires: Papers editores, 2010.

**SUSANA TEMPERLEY:** Licenciada em Comunicação Social, professora de semiótica na UNA (Buenos Aires) e Especialista em Crítica de Artes e em Análises da Produção Coreográfica. Há uma década, ela estuda a relação entre dança e tecnologia em torno da arte contemporânea. Publicou artigos sobre esse tema na Argentina e em outros países. Co-organizadora do livro "Terpsícore in zeros and ones" e autora do livro "Videodanza. Complejidad y periferia." Doutoranda no campo da Dança e Tecnologia, na Universidade Ca'Foscari, em Veneza, pesquisando sobre o encontro entre dois sistemas à luz da história da mediação ".