

EM FOCO

# HACIA UN DISEÑO DE INVESTIGACIÓN ACADÉMICA EN DANZA PERFORMANCE TECNOLÓGICA

*PARA UM PROJETO DE  
INVESTIGAÇÃO ACADÊMICA NA DANÇA  
PERFORMANCE TECNOLÓGICA*

**ALEJANDRA CERIANI**

CERIANI, Alejandra.  
Hacia un diseño de investigación académica en danza performance  
tecnológica.  
Repertório, Salvador, ano 20, n.28, p.326-341, 2017.1

## RESUMEN

La investigación en Arte; y más específicamente, la investigación en Danza performances y Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) -desde la academia local-; es un asunto pendiente. Sus contenidos epistemológicos son aún discutibles, proviniendo durante los últimos años, tanto de las propias prácticas híbridas entre informáticos y artes escénicas (sobre todo referido a la producción de obra) como de políticas y estrategias educativas. Esto lo transforma en un argumento heterogéneo, lo que no siempre contribuye a la claridad del debate.

Lo esencial de la cuestión es si existe un fenómeno como la investigación transdisciplinar en danza performances y tecnología; según el cual el proceso de discrepancias metodológicas y materiales -entre lo corporal y lo puramente informático- es en sí mismo una parte primordial del resultado de dicha investigación. Y no, como ocurre generalmente, sea “la obra” el resultado “artístico” esperado.

### **PALAVRAS CLAVE:**

Corpo. Dança performance tecnológica. Investigação acadêmica. Investigação em arte. Metodologias.

## RESUMO

*Pesquisa em Arte, e mais especificamente, a pesquisa em performances de dança e tecnologias de informação e comunicação (TIC) - da academia local, é uma questão pendente. Os seus conteúdos epistemológicos que surgiram nos últimos anos, ainda são discutíveis tanto das práticas híbridas entre ciência da computação e as artes cênicas (principalmente referentes à produção de trabalho), quanto das políticas e estratégias educacionais. Isso o transforma em um argumento heterogêneo que nem sempre contribui para a clareza do debate.*

*A essência da questão é saber se existe um fenômeno como a pesquisa transdisciplinar em performances de dança e tecnologia segundo a qual o processo de discrepâncias metodológicas e materiais - entre o corpóreo e o puramente informatizado - é, por si só, uma parte primordial do resultado da referida investigação, e não, como costuma acontecer, o resultado “artístico” é “o trabalho” esperado.*

### **PALAVRAS-CHAVE:**

*Corpo. Dança desempenho tecnológico. Investigação acadêmica. Investigação em arte. Metodologias.*



## INTRODUCCIÓN

**EN ESTE BREVE ARTÍCULO**, presentaremos los contenidos correspondientes a la sistematización de los datos obtenidos a través de los distintos instrumentos de recolección del *método de la investigación científica*<sup>1</sup>. Es importante destacar – teniendo presente los debates y configuraciones entre métodos cualitativos y cuantitativos, ciencias blandas y ciencias duras – que se “asume la existencia de ‘un’ método de la ciencia sin más” expresara Roxana Ynoub (2015, p. 8). Esto da por sentado que “hay tantas técnicas como disciplinas o estrategias investigativas imaginables” (YNOUB, 2015, p. 8). De la misma forma, hay un recorrido que a los fines de nuestra tarea se hace necesario referenciar:

Los métodos de investigación responden a lógicas preestablecidas que integran un orden sistemático, esto es, una estructura dinámica o dispositivo organizado. Un sistema está constituido por un conjunto de elementos dispuestos para lograr cierta finalidad. El sistema obviamente es más abarcativo que el método. (DÍAZ, 2007, p. 137)

Esther Díaz (2007) propone y delimita otras instancias para los mandatos de la ciencia entrelazados con las complejidades humanas y no humanas vinculadas al “deber ser científico” y al “ser tecnocientífico”, haciendo referencia también a “la empresa científica actual” de corte “interdisciplinar o transdisciplinar,

**1** Nos acogemos a lo que Roxana Ynoub concibe como *método de la investigación científica* en una dirección que también podría definirse como *metodología crítica*.

interactuante” (DÍAZ, 2007, p. 139). La caja de herramientas metodológicas para ser plausible de modificaciones o adecuaciones debería posibilitarse, pero muy por el contrario, se obstaculiza puesto que: “si bien puede existir transdisciplinabilidad, no existe carácter transitivo de unas disciplinas a otras” (DÍAZ, 2007, p. 158). A esta afirmación la consideramos troncal para entender los límites de nuestras expectativas respecto a nuevas formas de articular la corporalidad con el procesamiento de datos, por ejemplo.

La resistencia a la apertura de los paradigmas no es ajena al temor a posibles pérdidas de poder cognoscitivo, normativo, controlador, tecnológico, económico o simbólico. Los saberes tienden a cerrarse en compartimentos estancos, aunque también existen intercambios (DÍAZ, 2007, p. 139).

Los aspectos que nos impresionan son los que pueden afectar nuestros intercambios entre disciplinas puestas a conjugarse con anhelo epistémico. ¿Por qué? Porque se trata de la disciplina de la danza y, de la tecnología; donde se requiere de especificidad técnico-cognitiva; “de personas bien entrenadas para instrumentar los medios establecidos por los investigadores, es decir, personal capacitado para la técnica” (DÍAZ, 2007, p. 133).

Por consiguiente, ¿ambos dominios de origen tan disímil podrán conjugarse? Para esta autora –como ya lo ha expresado –, sería dificultoso lograr tal “porosidad” entre diferentes modalidades científicas. Igualmente, las resistencias al detrimento del poder cognitivo disciplinar – en especial de las llamadas ciencias duras a las cuales la tecnología pertenece mayoritariamente<sup>2</sup> – tienden a cerrarse “tomando caminos independientes, tanto en sus fundamentos epistemológicos, como en torno a las técnicas y estrategias empíricas que se fueron consolidando y – hay que reconocerlo – también ‘convencionalizando’, al interior de cada una” (YNOUB, 2015, p. 14). La interdisciplinabilidad en la investigación científica en las áreas sociales, y más aún, en el territorio del arte, compone lo que se denomina “líneas de fuga” (DÍAZ, 2007, p. 91):

Cada disciplina delimita territorios. No obstante, existen pasajes de un territorio a otro que, a veces, se convierten en líneas de

**2** Pensemos, por ejemplo, en los desarrollos de la Robótica Social.

fuga. Producen desterritorializaciones: una poesía surgiendo de un libro teórico, una metáfora con valor estético irrumpiendo en un tratado científico, una fórmula matemática que sorprende en una novela.

Lo que nos anima a agregar a estas desterritorializaciones un algoritmo que opera a partir de las actuaciones intercondicionadas por los movimientos de un bailarín. ¿Será el cuerpo epistémico de la danza o será el cuerpo epistémico de la tecnología poroso? ¿Quién emigra o interviene desde su territorio a este movimiento expansivo? ¿Podrá ser un movimiento bilateral donde finalmente converjan? ¿Y esa convergencia generar ese espacio en común? Por el momento, podemos responder citando un pasaje de Ynoub (2015, p. 5):

El término 'método' proviene etimológicamente de dos vocablos griegos: *meta*, que significa 'más allá' o 'fuera de'; y *hodos*, que significa 'camino'. De manera general, puede entenderse como 'plan de ruta' o 'plan de acción'. [...] Cuando la meta de esos caminos 'es producir conocimiento científico', puede hablarse de método de la investigación científica.

¿Entonces estaríamos proyectando un camino metodológico que aúne estos territorios del cuerpo y de los dispositivos? Sin duda, es nuestro propósito.



## METODOLOGÍA PARA EL ESTUDIO DE PRÁCTICAS ARTÍSTICAS HÍBRIDAS

Nos inscribimos en un paradigma *preliminar* o *exploratorio*, por ende, suele decirse en estos casos "que la teoría emerge de los datos, que el fin de la investigación cualitativa es más construir teoría que comprobarla" (Ynoub, 2015: 214). Por tanto, la metodología de investigación utilizada es la exploratorio-descriptiva. Es exploratoria, dado que se ensaya un fenómeno contemporáneo

dentro de su contexto real. Y es descriptiva dado que busca especificar las propiedades importantes de los componentes humanos y los dispositivos técnicos. Es decir que se requiere, por una parte, categorizar el fenómeno explorado; y por otra, recopilar los datos concernientes.

Nuestro propósito es comprender la interacción entre las diversas partes de un sistema interactivo informático local o en internet, sus características en relación con el gesto y el cuerpo en movimiento; de manera que este análisis pueda ser aplicado de modo general, en cuanto logra una comprensión de la estructura y los procesos más que un establecimiento de correlaciones o relaciones de causa y efecto, tanto desde la observación de fenómenos individuales como grupales.

Con las técnicas seleccionadas, se buscó indagar sobre el comportamiento focalizado y la apertura o inhibición de conocimientos psicofísicos en el momento de interactuar con los sistemas. Consultamos si existen y cuáles son esos patrones de diseño recurrentes en el movimiento y gestualidad del interactor, tanto sea performer escénico o usuario participante de la performance. Consiguientemente, y teniendo en cuenta performances de artistas locales, translocales y experiencias personales, se conformó y se estudió un panorama de la danza/performance con tecnología en el que se observó la siguiente correspondencia: mientras el performer hace, el sistema capta; mientras el performer percibe y manifiesta las restricciones de la detección, modula sus movimientos y gestos para facilitarle el proceso al sistema.

Y aquí estamos frente a uno de los problemas esenciales de estas propuestas de producción creativa con mediación e hipermediación, a saber: el cálculo de la experiencia corporal en pos de la aprehensión por parte del sistema. La consecuencia es clara: el performer debe moverse en función de hacer reaccionar el sistema. Se produce una serie de gestos, que si bien no dejan de proponer un “descentramiento de la formación antropocéntrica del bailarín”<sup>3</sup>, anulan – en principio – el diálogo que se procura establecer como modo de operar con el sistema interactivo digital.

Desde los límites materiales de los dispositivos, el margen de captura de un sensor óptico hace la diferencia; puesto que, al reducirse las posibilidades del sistema,

**3** Alejandra Ceriani.  
Tesis de maestría.  
Véase en: <[http://www.alejandraceriani.com.ar/tesis\\_alejandra\\_ceriani.pdf](http://www.alejandraceriani.com.ar/tesis_alejandra_ceriani.pdf)>.

impacta en su diseño poniendo en jaque la experticia del programador. En correspondencia lógica, se demanda una mayor adaptación al performer bailarín frente a las limitaciones aludidas. Entonces tanto la reformulación del diseño como el dominio del gesto – en toda su subjetividad y su singularidad corporal – procuran no caer en un ejercicio mecanicista.

En este marco, los procesos de innovación tecnológica pueden ser entendidos como procesos de innovación estética y de producción, y se constituyen en una instancia de creación de conocimiento transdisciplinar que permite que los saberes interdisciplinarios se amplíen, en un proceso dinámico y continuo, que modifica y reelabora las competencias organizativas, entre otras.

Por tanto, los programadores informáticos, de igual forma, se implican no solo comprobando cuánto responden las interfaces y el hardware, sino diseñando procesos cuyos parámetros entrecrucen información en retroalimentación aleatoria con las expresiones sensibles de las propuestas corporales *in situ*.

Contando con un diseño de proceso en la programación y no solo con una forma preestablecida, se pueden operar los parámetros en tiempo real e integrar así los efectos dinámicos de la danza más allá de la metáfora bidimensional que generan las visuales en la pantalla o la proyección. Y, en ese caso, habría que trabajar con la interpretación holística del movimiento que ejecuta el performer inmerso en una proyección tridimensional.

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

## HACIA UN SISTEMA DE MATRICES DE DATOS

En un sistema de matriz de datos, estudiamos y reconocemos los distintos momentos de un objeto en el tiempo, lo que se denomina “estado de cosas” (YNOUB, 2015, p. 229). El diseño de matrices de datos constituye entonces el primer paso para establecer “cuáles serán las unidades de análisis, qué aspectos y dimensiones o variables vinculadas a ellas son relevantes, qué dimensiones y a través de qué procedimientos se van a determinar dichos aspectos; de qué manera se van a distinguir los distintos estados (es decir, valores de las variables seleccionadas)” (YNOUB, 2015, p. 231).

El tratamiento de los datos que realizaremos –con la intención de sintetizar la información recabada– se basó en las unidades y dimensiones de análisis, dado que se trató de producir información sobre el perfil del estudio de caso seleccionado, para construir o identificar segmentos y tipologías que definen la base empírica de cualquier investigación.

Las unidades de análisis sobre las que se trabaja son las siguientes: Cuerpo, Sistema, Escena Interactiva.

- **Cuerpo:** Se analizarán los procesos de mutación del cuerpo de carne y hueso al cuerpo interfaz modelizada hacia un cuerpo de “carne, hueso y sílice”,<sup>4</sup> a través de los sistemas de detección y de modelización de los movimientos y los gestos, observando: Cuerpo físico y presencial; Cuerpo parametrizado y modelizado.
- **Sistema:** Los sistemas escénicos reactivos e interactivos, de alta o baja tecnología, de software comercial o de desarrollo, serán observados a través del estudio del diseño de interfaces o aplicaciones en intervínculo con el campo de la danza performance mediada, con la intención de que arrojen parámetros para su análisis tales como: Dimensión Hardware y Software.

**4** Para aportar al esclarecimiento de la metáfora utilizada por la Dra. Ivani Santana, brindamos la definición de este compuesto químico y su uso: “el sílice –elemento químico metaloide– es un semiconductor que se usa para la fabricación de microchips que se utilizan en las memorias y procesadores. El microprocesador (o simplemente procesador) es el circuito integrado central más complejo de un sistema informático; a modo de ilustración, se le suele llamar por analogía el ‘cerebro’ de un computador”. Véase en: <<https://sapiencia.pucsp.br/bitstream/handle/5194/1/Ivani%20Lucia%20oliveira%20de%20Santana.pdf>>.

- Escena Interactiva: El estudio de los aspectos escénicos refiere al entramado de los procesos dinámicos entre el sonido, el movimiento, la gestualidad, las visuales, etcétera; articulados por el cuerpo y el sistema multimedia interactivo. Por consiguiente, la escena interactiva es la derivación de tres factores: Dimensión modelo de Interacción<sup>5</sup> e Inmersión<sup>6</sup> según la actividad sensible de un entorno.

Justificamos, asimismo, la selección del marco conceptual, por una parte, en la afirmación de que fue preciso definir un *paradigma teórico no antropocéntrico en el campo de los estudios sobre mediatización* para poder considerar que los dispositivos son productores de sentido, “de discursividad (es decir, capaces de generar operaciones de denotación no previstas por el sujeto operador)” (CARLÓN, 2016, p. 14).

Por otra, en la progresiva conquista de la autonomía de los usuarios, en la que el intercambio dinámico entre producción y formas de mediatización se torna clave para la situación actual de la danza performance con tecnología.

Ambas posibilidades de autonomía – ya sea del dispositivo o del usuario – indagan cómo las nuevas prácticas sociales están afectando a los campos de las prácticas artísticas, más aún, a los cambios que estas coyunturas generan.

## PRESENTACIÓN DE UN ESTUDIO DE CASO

Seleccionamos un caso cuyo equipo, conformado por tres programadores y un performer estuvieron dispuestos a la investigación tanto dentro como fuera de lo académico institucional; desarrollan un lenguaje de

**5** Concordamos con el concepto de la tesis doctoral de Ludmila Pimentel (2011, p. 3): “La palabra ‘interactividad’, en un sentido más estrecho, [se usa] para performances colaborativas con sistemas de control (sistemas cibernéticos) en los cuales el movimiento del performer, el gesto y la acción son capturados por las cámaras, sensores y son usados como input para activar o controlar propiedades de otros componentes como videos, sonidos, MIDI, texto, gráficos, QuickTime movies, imágenes escaneadas, etcétera. Es decir, el “sistema interactivo” permite al performer generar, sintetizar y procesar imágenes, sonidos, voces y texto, proponer y compartir un evento en tiempo real. Véase: <<http://interaktionslabor.de/lab11/lachoreografia.pdf>>.”

**6** Concordamos también con Ludmila Pimentel (2011, p. 4) cuando sostiene que “La danza y las modificaciones en las nociones de un lugar específico en instalaciones interactivas precisan ser discutidas considerando la realidad virtual, los modelos de inmersión que integran fiscal y sintéticamente, los simuladores de 3-D, para que reconozcamos las conexiones entre designes basados en la representación espacial y designes generados por algoritmos. [...] Los performers pueden hacer experiencias físicas y táctiles relacionadas con la realidad virtual, en las cuales ellos pueden

programación de visuales propio [www.moldeo.org](http://www.moldeo.org);7 así como *aplicaciones de sonido*,8 no subvencionados y auto gestionados. El equipo Speakinteractive9 se autodenomina como un laboratorio independiente, interdisciplinar e interactivo abierto al público – cuyo proceso de investigación *cuerpo-sistema-escena* abarca un período comprendido entre los años 2007 al 2017; proponiendo proyectos articulados y en evolución. Se consignó, para este análisis, lo acontecido en el año 2014 “Speak 4.0 Fractal Liquido”10 en una plataforma performática online conocida como Waterwheel.11 De forma colaborativa se comparten ideas y presentaciones; en la que se puede subir todo tipo de archivos al TAP o grifo y a través de él conocer gente y audiencias de todo el mundo. Se puede participar “como artista, inventor, intérprete, ejecutante o curador; con una obra de arte, dibujo, video clip, poema, canción, animación, etcétera. Una presentación en vivo o un espectáculo como una propuesta por escrito o video (de hasta 20 min); un proyecto curatorial”12. En general participan científicos, artistas, académicos, activistas de varias ciudades, que interactúan con el público online en los nodos situados de condición ubicua. En 2014, la plataforma ha traducido todos sus tutoriales al español y algunos de ellos al portugués, porque una de las grandes dificultades de su uso es el idioma, y sigue siéndolo al momento de interactuar en un ensayo o una performance en un TAP. Y otro problema aún más crítico – y que únicamente se contempla como un entorpecimiento en el momento de la acción performática – es el de la velocidad de conexión que trae aparejada la desigualdad en las posibilidades de conectividad y participación. Y es aquí en donde retomaremos algunas perspectivas para reflexionar sobre cierta aficionalidad de las prácticas artísticas; que puede traer consigo cierta voráGINE de actuación acRítica en el seno de la comunidad artística online; y en la que podemos asimismo detectar fricciones entre lo local, regional y lo global.

Este caso de estudio específico no solo vincula interdisciplinariamente a programadores y performers, sino que, a través de la interfaz que propone la plataforma en streaming WaterWheel, se transmitió en vivo pudiendo el público ubicuo intervenir en tiempo real.

En ese sentido, la instalación pudo ser intervenida por otros dispositivos conectados a la red como Tablets y Smartphones a través del protocolo de interfaces tangibles diseñadas pro Fabián Kesler: TUIO (TuioDroid para sistemas android,

modificar y dar forma a ese espacio, moviéndose a través del mundo proyectivo generado por los ordenadores, eso significa decir que el performer se mueve a través de ondas, terrenos de colores y pulsaciones, navegando entre objetos virtuales, y su cuerpo potencialmente experimenta la ruptura, da forma cinética originada por nuestros sentidos visuales, expandiendo la superficie de nuestro cuerpo físico y obteniendo una extensión en su tacitildad. Así también se disuelve la división clásica entre el performer y los espectadores, construyendo un espacio performático interactivo conjuntamente” [sic]. Véase: <<http://interaktionslabor.de/lab11/lachoreografia.pdf>>.

7 Véase en: URL<<http://moldeo.org>>

8 Véase en: URL<<http://fabiankesler.blogspot.com.ar/p/max-msp.html>>. Utilizando max msp y max for live (m4l) Fabian Kesler ha creado este dispositivo que permite captar coordenadas de movimiento por red inalámbrica intranet (ad-hoc). De este modo un celular o tablet adosado al cuerpo, permite tanto generar como procesar sonidos en tiempo real, creándose así un instrumento humano entre las extremidades del cuerpo y el dispositivo, con posibilidades escénicas muy variadas.

9 Véase en: URL<<http://speakinteractive.blogspot.com.ar/>>

TuioPad para sistemas iOS). La instalación escénica interactiva propuesta, fue intervenida por estos dispositivos touch apuntados a una dirección de internet compartiendo los usuarios la afectación de las visuales y el sonido -a través del software open source Moldeo creado y diseñado por Fabricio Costa Alisedo con la participación de Dante Saenz- junto a la performer Alejandra Ceriani que también intervenía desde estos sensores distribuidos en su cuerpo. Por ende, el cuerpo que danza es un cuerpo interfaz, dado que, por medio de sensores elementales -teléfonos celulares adosados a las extremidades- alimentaba con su micro y su macro gesto diferentes paradigmas audiovisuales y sonoros retroalimentados de forma constante.

Entonces podemos observar en la *Figura 1* correspondiente al primer celular (CELULAR 1) transmite datos al músico a partir de los movimientos de las extremidades inferiores - piernas - quien con esos datos genera y procesa la música y sonido. El otro celular (CELULAR 2) capta a través de la cámara integrada los gestos faciales que son procesados y proyectados.

Los teléfonos celulares devenidos en instrumentos performáticos interactivos, promueven la integración en tiempo real de todo el sistema escénico. Procurando asimismo, el encadenamiento de criterios estéticos surgidos de una profusa experimentación en el campo del arte tecnológico conlleva a este grupo interdisciplinar a una *lógica fractal* como motor de procesos vitales: lo simple se transforma en complejo: “Este paradigma universal lo vemos tanto en procesos naturales así como políticos, sociales y culturales: una chispa, una célula, una agitación, son suficientes para desencadenar procesos complejos, muchas veces incontrolables e indescifrables”<sup>13</sup>.

**10** Véase en: URL<<https://ia600201.us.archive.org/28/items/EscritosSobreLaObraSpeakDeAlejandraCerianiFabricioCostaYFabin/Speak4.0Fractal-LiquidEnglish.pdf>> y <<https://youtu.be/XEW0jRCoqJO>>.

**11** Véase en: URL<<http://water-wheel.net/>>.

**12** Véase en línea (3WDS14 PROGRAMA - versión española) Dirección URL: <<http://blog.water-wheel.net/2014/02/3wds14-programa-espanol.html>>.

**13** URL< [https://archive.org/stream/EscritosSobreLaObraSpeakDeAlejandraCerianiFabricioCostaYFabin/Speak4.0\\_djvu.txt](https://archive.org/stream/EscritosSobreLaObraSpeakDeAlejandraCerianiFabricioCostaYFabin/Speak4.0_djvu.txt)>.



FIGURA 1: Performance  
Alejandra Ceriani  
en Speak 4.0.

## ALGUNAS CONCLUSIONES

Plantearse y desarrollar una danza performática que interactúe en las redes de internet requiere, entre otros recursos, conocer cómo las expresiones técnico culturales del pasado reciente pueden ser renovadas con las ventajas de la tecnología digital de vanguardia. Siempre en el terreno de lo low-tech, las performances interactivas y distribuidas precisan – para superar el estadio de “evento técnico” – de una indagación consciente y una experimentación interdisciplinar. Esto conllevaría un punto clave que exige la modificación de la relación de los artistas con el mundo y con los modos de producción en su totalidad.

Aquellos cambios epistemológicos dieron respuesta en las nuevas estructuras de la percepción que hoy se renuevan utilizando todos los dispositivos e interfaces conocidas –la pantalla y sus dimensiones–, pero exigiendo otros comportamientos.

Como equipo de investigación artística, Speak forma parte de estas iniciativas que, en los últimos años, apuestan, desde el plano artístico, productivo y académico, por un espacio de trabajo en común que sigue el modelo denominado laboratorio. Esta convergencia de arte, tecnología y ciencia genera espacios de encuentro y de experimentación colectiva principalmente desde el acceso a la web 2.0 que ha implicado, básicamente, una nueva forma de pensar e interactuar democráticamente con la Red y en ella. Por consiguiente, estos laboratorios tienen como función principal ofrecer plataformas que facilitan la participación de los usuarios en los procesos de experimentación y desarrollo de proyectos interactivos llegando a crear su propio software libre y colaborativo. Tal y como ocurre en la Red, los participantes que se reúnen para colaborar – bailarines, performers, programadores, técnicos, etc. – tienen diferentes perfiles, y esta mezcla de saberes permite que se diseñen proyectos ecuanímenes entre la postulación corporal, tecnológica o científica, pero no por ello se pueden eludir la inclusión y los requerimientos técnicos para su desarrollo.

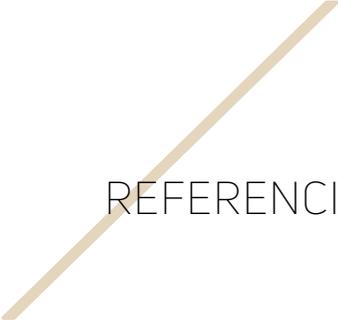
Una de las claves para que se hayan dado estas intervenciones en red es la capacidad – no solo de los programadores, sino de los miembros de la plataforma *on-line* – para proveerse de los protocolos y las reglas para producir y gestionar recursos en este entorno colectivo. Esta operatoria, a cuatro años de la presentación de la performance *Speak 4.0 / Liquid* en la plataforma *on-line*, ha dado un salto cualitativo absoluto; a tal punto que el propio software Moldeo.org está pudiendo ser operado desde la web, sin necesidad de instalarlo en la memoria del hardware.

Por su parte, proyectar una puesta colaborativa en el espacio híbrido de internet implica el acompañamiento de una mirada y una participación mediática. En este sentido, lo que se está jugando en la nueva escena no es solo la imagen de los cuerpos mediatizados, sino la mirada del espectador. Nuevamente, se trata de una mirada cinematográfica, televisiva, de video; fragmentada o interactiva construida por cada medio. El usuario-espectador se percibe a sí mismo en el acto performático de mirar y redescubre el modo que propone cada medio.

La puesta en escena de la imagen del cuerpo en la web y las acciones que conlleva la velocidad –por ejemplo del acto de linkear– habilitan una mirada y un comportamiento cada vez más mediatizado. Normalmente, se ha utilizado el video para lograr un contacto más interactivo entre actores y público, que se hacen presentes en escena por medio de la imagen, especialmente en el campo del performance y las instalaciones.

Así, nos disponemos a la reflexión sobre la necesidad de imbricar una metodología para la escena teledistribuida, que –creemos– pondrá en evidencia cómo articular las intervenciones escénicas en red y, sobre todo, cómo interpretar y concatenar una experiencia transdisciplinar situada. Dicha metodología establecerá relaciones más profundas entre la tecnología, las artes escénicas, el movimiento, el sonido, etcétera, en interacción directa con los datos digitales. A la par que, nos pondrá en relación con otro, ubicuo.

Colaborar con el objetivo común de incidir en la investigación, de coparticipar de los conocimientos en la comunidad artística; formar, crear comunidades y debatir en torno a los conceptos de escena virtual y conectiva para la danza performance es nuestro gran desafío y el modo de canalizar nuestra pasión. “De lo contrario, el arte se convertirá en un elemento de decoración high-tech, en una sociedad cada vez más inquietante” (Bourriaud, 2006: 97). Entonces, nos proponemos desnaturalizar los comportamientos de nuestro cuerpo disciplinar para desterritorializar nuestra subjetividad construida desde la mediación contemporánea. En suma, nos ocuparemos de estudiar los cambios desde la poética del cuerpo y su consciente tecnologización.



## REFERENCIAS

AA. VV. *SPEAK 4.0/LIQUID*. 2014. Disponible en: <<https://ia600201.us.archive.org/28/items/EscritosSobreLaObraSpeakDeAlejandraCerianiFabricioCostaYFabin/Speak4.0Fractal-LiquidEnglish.pdf>> y <[http://water-wheel.net/media\\_items/view/4905](http://water-wheel.net/media_items/view/4905)>.

- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, editora, 2006.
- CARLÓN, Mario. Las nociones de la teoría de la mediatización, revisitadas en el nuevo contexto teórico y discursivo contemporáneo. En: TORRES, Alejandra; Universidad Nacional de General Sarmiento. *Visualidad y dispositivo(s): arte y técnica desde una perspectiva cultural*. Buenos Aires: Ediciones UNGS, 2016.
- CAUSA, Emiliano. *Cuerpo, movimiento y algoritmo*. Buenos Aires: Invasores de la generatividad, 2014. Disponible en: <[http://www.invasiengenerativa.com.ar/descargas/INVASION\\_GENERATIVA\\_2.pdf](http://www.invasiengenerativa.com.ar/descargas/INVASION_GENERATIVA_2.pdf)>.
- CERIANI, Alejandra. Espacio digital y cuerpo expresivo. En: CARRERA, Diego (Comp.). *Configuraciones de la danza. Sonido y video del cuerpo*. Montevideo: Universidad de la República, 2011.
- CERIANI, Alejandra. El descentramiento: cuerpo-danza-interactividad. En: CERIANI, Alejandra. *Arte del cuerpo digital: nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas*. La Plata: Editorial de la Universidad Nacional de La Plata, 2012.
- CERIANI, Alejandra. *Génesis y desarrollo de la escena tecnológica de Buenos Aires: estudio de lo digital en la danza performance (1996-2016)*. 2015. Disponible en: <[http://www.alejandraceriani.com.ar/pdf/TESIS\\_DOC.pdf](http://www.alejandraceriani.com.ar/pdf/TESIS_DOC.pdf)>.
- COSTA ALISEDO, Fabricio. *De la ambientación interactiva a la instalación eco-sistémica*. Buenos Aires: Universidad Nacional de las Artes, 2014. Disponible en: <[http://www.biopus.com.ar/tarcisio/pfds\\_papers/Fabricio%20Costa%20Alisedo\\_2014.pdf](http://www.biopus.com.ar/tarcisio/pfds_papers/Fabricio%20Costa%20Alisedo_2014.pdf)>.
- DÍAZ, Esther. *Entre la tecnociencia y el deseo. La construcción de una epistemología ampliada*. Buenos Aires: Biblos, 2007.
- IHDE, Don. *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona, Universidad Abierta de Cataluña, 2002.
- MARTÍNEZ PIMENTEL, Ludmila C. *La coreografía digital interactiva*. Universidad Federal de Bahía, Programa de Postgrado en Danza, Grupo de Investigación en Ciberdanza, Laboratorio de Investigaciones Avanzadas del Cuerpo, Brasil. 2010. Disponible en: <<http://interaktionslabor.de/lab11/lachoreografia.pdf>>.
- SAMAJA, Juan. *Los caminos del conocimiento*, Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires, 2003. Disponible en: <[http://catedrafevre.com.ar/32rMI/Los\\_caminos\\_del\\_conocimiento%20Samaja\\_red.pdf](http://catedrafevre.com.ar/32rMI/Los_caminos_del_conocimiento%20Samaja_red.pdf)>.
- SANTANA, Ivani. *Dança na cultura digital*, Salvador: EDUFBA, 2006.
- YNOUB, Roxana. *Cuestión de método. Aportes para una metodología crítica*. México: Cengage Learning Editores, 2015.
- Videos on-line:
- SPEAK 4.0 FRACTAL "LIQUID" EN WATER WHEEL 2014 <<https://youtu.be/XEW0jRCoqJ0>>.

**ALEJANDRA CERIANI:** Graduada e docente na Faculdade de Belas Artes. Atualmente preparando a defesa de sua tese de doutorado. Professora e pesquisadora especializada, promove seminários para pós-graduação, participa de palestras e publicações nacionais e internacionais. Coordena e dirige a *Cátedra Libre, Educación y Mediación Digital em Danza y Performance*, UNLP.