

Proyecto webcamdanza: una coreografía del gesto digital

Alejandra Ceriani (UNLP)

1- Introducción

Indagar en el dialogo cuerpo-cámara da como resultado una des-materialización del cuerpo en el propio proceso de abstracción del espacio físico y real, al espacio digitalizado y virtual, originando de este modo una *coreografía del gesto digital*, un proceso de localización de lo corpóreo en lo sonoro y lo visual. Dicho proceso puede ser visto, como resultado de una des-materialización, puesto que deja entrever la traducción del espacio y del cuerpo físico, al espacio del sonido y la imagen digital, concibiendo así una especie de metabolismo que refiere específicamente a la organización de lo vivo en la materia digital.

Proyecto WEBCAMDANZA¹ es un proyecto de investigación artística que se origina en conjunción con Proyecto Hoseo², performance interactiva en tiempo real, a partir del uso del dispositivo de la Webcams como interfase de captura del cuerpo en movimiento.

Explora las posibilidades técnico-expresivas de la cámara Web en cuestiones de encuadre, latencia de cuadros y edición sonora; en relación al cuerpo en movimiento.

Este proyecto indaga sobre la relación entre cuerpo y dispositivo a través de la creación de “piezas audiovisuales” dentro del género vídeo danza, componiendo lo que podría denominarse como una coreografía del gesto digital. Esta exploración digital permite documentar el cuerpo real y transformarlo en acto frente a las posibilidades técnicas de cámara Web y las posibilidades técnicas de la edición.

Dentro de las posibilidades técnicas de la cámara Web encontramos:

Latencia de cuadro que afecta la forma y el tiempo en la sucesión del movimiento.

Dentro de las posibilidades técnicas de la edición encontramos:

Disposición de los puntos de sincronización del sonido asociados o no a instantes de movimiento del cuerpo registrado.

Manipulación en la velocidad del registro, acelerando o ralentizándolo.

Coreo-edición

Sobre la base del cuerpo real en movimiento y el dispositivo de captura, se definirá la operación técnico-expresiva de editar como *coreografiar el gesto digitalizado*.

Primeramente se apunta a aquellos instantes privilegiados “aleatorios” que aparecen básicamente a través de las modificaciones de la velocidad del registro en reproducción. Se coreografía, se compone el movimiento sobre un cuerpo que danza en la imagen digitalizada.

Por lo tanto, se ralentiza o se acelera el movimiento del cuerpo grabado, trabajando sobre esa rítmica de la imagen que se retiene y se desprende, se agita, posa. Ambos planos, el del cuerpo grabado y el de la imagen digitalizada propiamente dicha, entran en una ida y vuelta hasta la disolución y mixtura de ambos planos; generando que se coreografié tanto como se edite, en una misma operación a la vez. Pero ¿sería coreografiar?, o, habría q poner en circulación una nueva denominación en esta tarea tanto de editar y coreografiar recíprocamente, en vinculación con estos dispositivos e interfases.

Retomando la cuestión de la gestualidad concebida por la latencia de captura de la cámara, la iluminación que recibe el cuerpo dentro del campo de captura y por la modificación de la velocidad de grabación en edición; hay necesariamente un cambio cualitativo y cuantitativo en el gesto traducido a imagen, una aprehensión desfasada del cuerpo escenificado construida por la velocidad que recrean los dispositivos de transcripción.

Pero además esta el tema de la luz. Se alumbrá solo la zona del cuerpo que será registrada para producir contrastes entre el cuerpo y el fondo, un fondo que puede ser hueco, profundo o plano, un telón; los encuadres fijos en su mayoría y la distancia mínima entre cámara y cuerpo, ofrecen una mayor plasticidad a la imagen que graba la cámara Web.

Las instancias de vinculación entre el cuerpo en movimiento, la captura y la edición, generan un espacio de conceptos narrativos en la danza o en el movimiento filmado. Las herramientas tecnológicas que otorgan los programas de edición dan acceso a la intervención temporal de la continuidad de los movimientos del cuerpo al abrir las posibilidades de representación lineal o no lineal. El registro con la cámara Web interviene particularmente, a través del efecto de la latencia de cuadro, en la propia linealidad del movimiento al ser registrado. Las piezas, los fragmentos de espalda, abdomen, caderas, etc., se ven alterados desde su sucesión espacio-temporal, recomponiendo, a través de la intervención de la velocidad de la imagen, instantes privilegiados. Una configuración del gesto que revela su disposición espacial y temporal, expandiendo la potencia formal en su resonancia.

La imagen del gesto del cuerpo concebiría al discurso sonoro. El tratamiento del sonido en edición genera, a partir del estudio articular de los movimientos de fragmentos corporales, mínimas estructuras sumatorias que dan como resultado un acontecer audible de la disposición interna del cuerpo en esa cadena de movimientos.

Disposición de los puntos de sincronización entre instantes del movimiento, así también entre un corte del movimiento o del sonido. El discurso sonoro habla de la interioridad del cuerpo develando a través del comportamiento visible aquello que no está visible y que lo guía a la manera de un sonar. Una exhaustiva labor de acoplamiento en donde el cuerpo en movimiento

capturado, el sonido y la coreografía, son desnudados de todo referente espacial, constituyendo nada más que rastro o pieza, para una danza de la gestualidad digitalizada.

La categoría de coreo-editar se origina, en parte, a partir de la acción técnico-expresiva de editar y coreografiar a la vez.

La situación de editar aparece asociado a la de coreografiar, como un tipo de acción bisagra entre ambas dimensiones espacio temporales diferentes y asociadas. Ambos territorios, el del cuerpo y el de la imagen, convergen como procedimientos de gestación e incorporación uno en el otro.

Una primera instancia es la instancia de registro de la transformación digital del evento.

Danza del gesto: Microdanzas

Es una danza del gesto, pero del gesto a conciencia del estado interno del propio cuerpo, no de la pantomima o la simbolización deliberada.

En una segunda instancia, sobre la base del cuerpo real en movimiento, el dispositivo de captura y su resultado digitalizado, se definirá la acción técnico-expresiva de editar como de: coreografiar el gesto digitalizado.

En los registros con la Webcams nos centramos en el encuadre, la proximidad y los fragmentos de cuerpo. Los encuadres exploran la frontera de lo abstracto, donde se reconoce partes del cuerpo, y partes de sus movimientos, su traza, su dinámica. Surgen los primeros interrogantes: ¿esto es vídeo danza? Es esta propuesta del cuerpo danza para la cámara?

Citaremos a Jaime del Val³ para avanzar sobre su el concepto de *Microdanza*⁴.

Jaime la define como: “la transformación del cuerpo (su representación, su anatomía y sus lenguajes) mediante la proximidad de la cámara y el encuadre fragmentado, y la transformación en la propiocepción⁵ que se produce cuando el cuerpo improvisa a través de su imagen fragmentada”

Por lo tanto, se coreografía, se compone el movimiento sobre partes de un cuerpo que micro danza en la imagen digitalizada. Primeramente se apunta a aquellos instantes privilegiados “aleatorios” que aparecen básicamente a través de las modificaciones de la velocidad del registro en reproducción. La dimensión temporal añade un aspecto crucial: la abstracción del movimiento, del gesto, de la temporalidad del cuerpo.

Los micro movimientos, “en evolución minimalista, como fonemas y sílabas de un nuevo proto-lenguaje, que es al mismo tiempo familiar en su extrañeza”⁶ al ralentizarlos o acelerarlos, trabajan sobre esa rítmica de la imagen que se retiene y se desprende, se agita, posa. Ambos planos, el del cuerpo grabado y el de la imagen digitalizada propiamente dicha, entran en una ida y vuelta hasta la disolución y mixtura de ambos planos; generando que se coreografié tanto como se edite, en una misma operación a la vez.

Pero, ¿sería esto coreografiar?, o solo sería editar? Habría q poner en circulación una nueva denominación en esta tarea tanto de editar y coreografiar recíprocamente, en vinculación con estos dispositivos e interfases. COREOEDITAR.

Ambos instantes son interesantes al proceso, tanto la edición de la pieza de vídeo, como la improvisación delante de la cámara Web. Se trata también de una “desterritorialización radical del cuerpo”⁷.

Las instancias de vinculación entre el cuerpo en movimiento, la captura y la edición, generan un espacio de conceptos narrativos en la danza o en el movimiento filmado. No es género ni parodia del género, es otra cosa. Es una exploración del “umbral inquietante en el que no estás seguro de lo que ves: el umbral de la representación y su morfogénesis”⁸.

El trabajo del gesto

“El cuerpo, es hoy, en la danza, el problema”⁹, afirmara Susana Tambutti (2008):” Hoy en el siglo XXI las propuestas muestran cuerpos como galaxias en fuga, cuerpos desintegrados por la velocidad y el impacto tecnológico. Cuerpos viajeros del tiempo. Cuerpos incluidos en nuevas imágenes cinéticas, numéricas, artificiales. Son cuerpos que se están yendo, se están haciendo cosmos con inauditas transformaciones. Esta terrible certeza es el hallazgo metafísico de la danza del siglo XXI”¹⁰

Los diferentes usos del software de edición a partir de estas intervenciones en la temporalidad de la imagen del cuerpo, incluye el movimiento de partes del cuerpo, intentando percibir el contenido consecuente y expresivo que transmiten los gestos. El sonido se incorpora a la visualización por lo cual el cuerpo se presenta acotado, el gesto recobra preponderancia, por ende, es motor de la creación coreográfica.

¿Que sucede con el gesto?

El gesto es el instrumento. Al interactuar con la imagen y el sonido, el gesto, realiza la tentativa de aproximar desde una perspectiva artística, una indagación técnico-expresiva de la relación cuerpo/dispositivo. Estos procesos se constituyen dentro del contexto ideológico por el cual se considera a la tecnología como productora y producto de representaciones y lenguajes, de formas y categorías del discurso.

Entonces, ¿Qué calidades de gesto, qué formas de escritura condicionada formal y culturalmente se reproducen en la edición?

¿Qué representaciones perpetúan y reproducen las técnicas disciplinares de un cuerpo instruido? Al hacer referencia al gesto tenemos que examinar si ese gesto no es el producto y la demasia de una cierta tradición de representación objetivista del cuerpo en su totalidad; del cuerpo en las artes, del cuerpo en las disciplinas del cuerpo.

¿Es posible pensar el gesto del cuerpo en movimiento más allá de estas representaciones?

Las experiencias con los nuevos sistemas interactivos en tiempo real, son procesos aprehensivos, en donde el diseño de los movimientos se genera a si mismo desde una retroalimentación con el sistema. Pero los movimientos como micro sistemas de empatía con las interfases, no se piensan previamente, tampoco se imaginan sino que cobran existencia en la conjunción cenestésica y kinestésica en el cuerpo físico.

Las investigaciones sobre el *gesto expresivo*¹¹ en sistemas de captación interactivos, derivan sobre el gesto en relación a la programación propiamente dicha, e intentan encontrar además, respuestas posibles a preguntas tales como:

“¿Cómo es la dinámica temporal de tales gestos? ¿Cómo pueden ser originados? ¿Estos gestos en vinculación con las respuestas del software, son compatibles con la percepción que tienen los espectadores de interpretación expresiva?”¹² Los movimientos del cuerpo estarían pensados, por una parte, desde esta vinculación con las interfases y el software que lo sustenta. Estas investigaciones sobre los sistemas interactivos y el gesto corporal, pueden ser encaradas como laboratorios donde individualizar, extraer, y analizar particularidades en el gesto y en la totalidad del cuerpo en movimiento, relacionados con la creación de contenido expresivo y por ende compositivo. La puesta interactiva corre con la misma suerte, utiliza el cuerpo como el elemento activo de la interfaz, capitalizando lo que se va depurando de este pasaje entre lo percibido y lo medido, entre lo que se aprehende y lo que se escapa.

De estas experiencias se alimenta la idea del Proyecto Webcamdanza. Surge de estos ensayos del cuerpo y la interacción con la WebCam que se establece como interfase, y de la exploración entre este vinculo sonido-movimiento a través de la construcción de una metáfora que genero un relato del músico J.Cage¹³.

Dicha descripción hecha por el propio Cage (1965) al experimentar dentro de una cámara anecoica¹⁴, dice así: “(...) En aquella habitación silenciosa, escuché dos sonidos, uno agudo y otro grave. Después le pregunté al ingeniero responsable por qué, siendo la habitación tan silenciosa, había escuchado dos sonidos. Me dijo: "Descríbalos". Me dijo: "El agudo era el funcionamiento de su sistema nervioso. El grave era la circulación de su sangre”¹⁵. A partir de esta revelación; y habiendo experimentado también estas descripciones físico auditivas dentro de una cámara anecoica; surge la metáfora interactiva que simularía la sonoridad del cuerpo humano, su resonancia íntima amplificadas. El diseño en la programación de captura habilitaría la posibilidad de develar a través del comportamiento visible aquello que no está visible. De este modo, a nivel programático, la metáfora se sostendrá tanto por la parte física como virtual de la interfase, articulándose igualmente la idea de dos espacios cohabitantes: exterior e interior. La pregunta disparadora para dicha construcción fue: ¿Que sonoridades se componen con las estructuras internas del organismo cuando nos movemos? ¿Que acontecimiento audible ocurre dentro del cuerpo, en el reverso de la piel? ¿Qué tipo de sonoridades y cómo podrían ser oídas?

La imagen del gesto del cuerpo concebiría al discurso sonoro.

Esta situación impera, ciertamente, a la simple relación del lenguaje con la técnica, radicando su importancia en la posibilidad de crear una mixtura entre “el gesto y el color expresivo y, por otra parte, el cálculo y sus formalizaciones abstractas”¹⁶ La acción de gestualizar interactuando con el sonido, implica particularmente a nuestra audición. Esta imagen del gesto, esta imagen del cuerpo a la que hacíamos referencia en párrafos anteriores, es la creación de otro gesto, de otro motor de movimiento, que se va potenciando e identificando en la digitalización. Ambos se amplían, cuerpo real registrado y gesto digital editado, para una danza de la gestualidad digitalizada.

Bibliografía

- AAVV “Quinto festival Internacional Video danza 99”, Secretaría de Extensión Universitaria, UBA, Centro Cultural R. Rojas, 1999.
- AAVV “Arte Audiovisual: Tecnologías y discursos”, Cáp.”La figura humana en el paisaje electrónico”, PG.193; Cáp. ”Pequeñas historias del video”, Valentina Valentín, PG.173, Eudeba, UBA, Centro Cultural Ricardo Rojas, 1998.
- AAVV, (2003) “Arte, Cuerpo y Tecnología”, Ediciones Universidad de Salamanca, España, 2003.
- AAVV, “Videoculturas de Fin de Siglo”, Ediciones Cátedra, S.A., Madrid, España, 1990
- Aumont Jacques y Michel Marie, “Análisis del film”, Barcelona, Paidós, 1991
- Chion, Michel, El sonido, Barcelona, Paidós, 1999.
- Couchot Edmond, “La Tecnología en el arte”, Nimes, ed. Jacqueline Chambon, Francia, 1998
- Deleuze Gilles, La imagen-Movimiento/Estudios sobre Cine, Ediciones Paidós, 1991
- Deleuze Gilles, La imagen-Tiempo /Estudios sobre Cine, Ediciones Paidós Comunicación, 2005.
- Dubois, Philippe —“Para una estética de la imagen video”, Video/Cine/Godard, Buenos Aires, Libros del Rojas, 2001.
- Hernández Sánchez Domingo (Editor): “Arte, cuerpo, tecnología”, Ediciones Universidad Salamanca, 2003
- La Ferla, Jorge (comp.) —Contaminaciones. Del videoarte al multimedia. Buenos Aires, Eudeba, 1997.
- Machado Arlindo “El Paisaje Mediático”, Los libros del Rojas, Eudeba, CCRojas, UBA, 2000.

Webgrafía

- Camurri, A, B. Mazzarino, m. Ricchetti, R. Timmers, G. Volpe. “Análisis multimodal de gesto expresivo en la música y funcionamiento de baile”, en “ Comunicación Basada por gesto en Interacción de Ordenador humano ”, LNAI 2915, Springer Verlag, 2004. En línea: <http://www.infomus.dist.unige.it/>
- Claudia Gianetti, “Metaformance-Elsujeto proyecto”, Texto publicado en:Luces, cámara, acción (...) ¡Corten! Videoacción: el cuerpo y sus fronteras”. IVAM Centre Julio Cortazar, Valencia 1997. En línea: http://www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf

- Couchot Edmond y Tramus Marie-Hélène; "Gesto Y Calculo"; En línea: <http://www.geocities.com/athens/8478/ardila.html>
- Rodrigo Alonso, "Video danza de Argentina", 1998. "Video danza: otro bastardo en la familia", Publicado en: La Hoja del Rojas, Año VIII, N° 63, Buenos Aires, 1995. En línea: <http://www.roalonso.net/es/videoarte/videodanza.php>
- Tambutti Susana, "Danza o el imperio sobre el cuerpo"; Publicado por Red Sudamericana de Danza el | emoctubre 27, 2008 a las | ás 9:00pm; En línea: <http://movimientolaredsd.ning.com/profiles/blogs/>

Links

URL: <http://www.youtube.com/WEBCAMDANZA>

¹ <http://www.youtube.com/user/WEBCAMDANZA>

² Sobre conceptos e imágenes, Ver en línea: <http://movimientolaredsd.ning.com/profile/ALEJANDRACERIANI>, <http://www.youtube.com/user/Danzainteractiva>

³ Pianista y compositor, artista digital y visual, coreógrafo y performer, escritor, investigador independiente y director del Proyecto REVERSO, Ver en línea: <http://www.reverso.org/>

⁴ Consultar en línea: <http://www.reverso.org/Anticuerpos-microdanzas.html>

⁵ Ver definición en <http://es.wikipedia.org/>

La propiocepción es un sentido de interocepción por el que tenemos conciencia del estado interno del cuerpo propio; a diferencia de los seis sentidos de exterocepción (visión, gusto, olfato, tacto, audición y equilibrio) por los cuales percibimos el mundo exterior.

La Cinestesia o Kinestesia, es otra palabra que suele intercambiarse con propiocepción. La cinestesia es un componente clave de la memoria muscular y la coordinación entre vista y manos.

⁶ *Ibíd.* Cita 4

⁷ *Ibíd.* Cita 4

⁸ Jaime del Val, Consultar en línea: <http://www.artnodes.com/6/dt/esp/val.pdf>

⁹ Susana Tambutti (Argentina) Introducción Hablar de genealogía del cuerpo en la danza espectáculo ... Danza o el imperio sobre el cuerpo - movimiento.org | movimiento.org, <http://www.movimientolaredsd.ning.com/>

¹⁰ *Ibíd.*, cita 9

¹¹ A. Camurri, B. Mazzarino, m. Ricchetti, R. Timmers, G. Volpe. Análisis multimodal de gesto expresivo en la música y funcionamiento de baile, en A. Camurri, G. Volpe (Editores), "Comunicación Basada por gesto en Interacción de Ordenador humano", LNAI 2915, Springer Verlag, 2004. En línea: <http://www.infomus.dist.unige.it/>

¹² *Ibíd.*, cita 11

¹³ En línea: <http://www.johncage.info/>

¹⁴ Una cámara anecoica es una sala "insonorizada" especialmente diseñada para absorber el sonido que incide sobre sus paredes, suelo y techo. Está aislada del exterior y consta de unas paredes cubiertas con cuñas construidas de materiales como la fibra el vidrio o espumas porosas. Ver imagen de la cámara con esponjas en : <http://blog.educastur.es/practicainstrumental/2008/03/14/john-cage-oir-a-traves-del-silencio/>

¹⁵ *Ibíd.* Cita 13

¹⁶ Gesto y Calculo, Edmond Couchot y Marie-Hélène Tramus, Traducción de: Felipe Ardila y Angela Camargo L, En línea: <http://www.geocities.com/athens/8478/ardila.htm>