

VNIVERSIDAD DE SALAMANCA

DEPARTAMENTO DE HISTORIA DEL ARTE ~ BELLAS ARTES

MÁSTER VNIVERSITARIO EN ESTVDIOS AVANZADOS EN HISTORIA DEL ARTE



TÍTULO DEL TRABAJO

"BAILANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA
INFORMACIÓN

AVTOR: ALBA VALVERDE MERLO
TVTØR: JAVIER PANERA CVEVAS

FECHA 10/09/2013

"BAILANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA
INFORMACIÓN

DEPARTAMENTO DE HISTORIA DEL ARTE ~ BELLAS ARTES

MÁSTER UNIVERSITARIO EN ESTUDIOS AVANZADOS EN HISTORIA DEL ARTE



TÍTULO DEL TRABAJO

"BAILANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA
INFORMACIÓN

FIRMA AUTOR:

FIRMA TUTOR

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	4
1. ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS (Antecedentes en la Red)	6
1.1 Precursores de las relaciones entre danza y nuevas tecnologías	6
1.2 Videodanza o "Danza para la cámara"	11
2. ALTERACIONES DEL CUERPO Y MUTACIONES DE LA IDENTIDAD	15
2.1 Metamorfosis: de un cuerpo "biológico" a un cuerpo "tecnológico" (Antecedentes del "cuerpo de datos")	15
2.2 La revolución de la "Web participativa"	19
2.3 Web 2.0 y prácticas artísticas	20
2.4 Identidad y nuevas tecnologías	21
2.5 El cuerpo y las redes digitales: la llegada del "cuerpo de datos"	22
3. DANZA INTERACTIVA COREOGRAFIADA EN O DESDE LA RED	27
3.1 Antecedentes de los trabajos artísticos interactivos (CD-ROM y email)	27
3.2 Interactuando online. Coreografías creadas en la Comunidad de Internet	28
4. DANZA Y METAVERSOS	35
5. PROYECTO DE MUSEO VIRTUAL <i>danza.contemporanea.museum</i>	38
CONCLUSIONES	44
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	46
BIBLIOGRAFÍA	47

INTRODUCCIÓN

Este trabajo pretende analizar la evolución que han experimentado las prácticas artísticas relacionadas con la danza en las últimas décadas gracias a la influencia de las nuevas tecnologías y muy especialmente con la emergencia de Internet y la llamada Web 2.0.

He de aclarar que aunque en ocasiones me centraré en propuestas de danza pura esta investigación intenta profundizar en aquellos proyectos en los que se producen encuentros y fusiones entre la danza y las artes visuales, pero no simplemente en la danza como tema del arte sino en procesos de retroalimentación entre prácticas artísticas coreográficas y audiovisuales.

Como preámbulo para analizar con perspectiva histórica las piezas coreográficas que encuentran su ecosistema en la Red hemos considerado indispensable aproximarnos previamente a algunas obras creadas en el siglo XX que podríamos valorar como pioneras de la fusión entre arte y nuevos medios, por lo que la primera parte del estudio se centra en aquellos artistas e instituciones que, de alguna manera, expandieron los límites de la “danza” a partir de la incorporación en sus coreografías de las nuevas tecnologías de la época y el diálogo con los movimientos artísticos que en su momento fueron considerados emergentes o de vanguardia.

Destacamos como soporte clave para el desarrollo de una nueva manera de entender la danza la aparición del vídeo, a través del cual los artistas encontraron una nueva vía de creación que les permitió romper con clichés tradicionales. Aunque el concepto de “danza para la cámara” ya existía dentro del cine experimental y en ese ámbito también se produjeron piezas imprescindibles para la evolución de las prácticas coreográficas, la danza y el vídeo, desde su aparición, -que es a su vez coetánea de nuevos comportamientos artísticos como la performance, el happening y el arte conceptual- se convirtieron en fuertes aliados que revolucionaron el campo de las artes audiovisuales trastocando conceptos como: espacio, tiempo y movimiento, amén de la relación con el espectador. Sin ánimo de ser exhaustivos, por cuestiones de espacio, en la primera parte de este trabajo revisaremos el trabajo de algunos videocreadores y cineastas experimentales ya que sus aportaciones se nos antojan imprescindibles a la hora de entender el presente de la danza.

La segunda parte del trabajo analiza en primer lugar la impronta que las nuevas tecnologías dejaron en las prácticas artísticas que experimentaban con el cuerpo. En las décadas de los ochenta y noventa del siglo XX la emergencia de la cibercultura y las teorías posthumanistas que postulan la disolución del cuerpo “biológico” y el nacimiento del cuerpo “tecnológico” encuentran inevitablemente su correlato artístico en prácticas como la danza y la performance en las que se dirimen cuestiones candentes aquellos años como la deconstrucción de la identidad, la aparición de nuevos modelos de afectividad y sexualidad o la redefinición de la intimidad y lo cotidiano.

Con la popularización de Internet en la segunda mitad de los 90 se producen cambios relevantes en los procesos de producción, difusión y recepción de cualquier práctica artística que tenga dimensiones de orden audiovisual, hasta el punto de que se reproducen aquellos conflictos entre “apocalípticos e integrados” que ya fueron objeto de debate en la década de los sesenta. La evolución de la danza no será ajena a las

“BAILANDO ONLINE” DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

consecuencias que se intuyen en este nuevo escenario al borde del año 2000 por lo que la parte más extensa del trabajo se centra en la 2ª fase del arte en la red, ocupándonos muy especialmente de proyectos artísticos interactivos, es decir aquellos que combinan interacción, comunicación y colaboración entre las piezas artísticas, sus creadores y el público, lo cual en el caso de la danza ha generado interesantes mutaciones que podemos considerar precursoras de futuribles cambios de paradigma en el resto de las prácticas artísticas.

Analizaremos cómo la llegada de la Web 2.0 y sus principios básicos: “Confiar, Participar, Comunicarse, Compartir y Colaborar” influyen en los artistas contemporáneos, apareciendo una nueva definición del “yo” y una nueva concepción corporal: el llamado “cuerpo de datos” que con la evolución de Internet en la última década ha generado distintos cambios de rumbo.

El tercer capítulo se centra en la danza coreografiada explícitamente desde Internet, esta sección nos parece de sumo interés pues además de analizar el concepto de danza interactiva multimedia creada en la Red, también reflexiona sobre un nuevo modelo de espectador, un usuario activo que participa en el proceso de creación de la obra de arte. Comprobaremos como desde el uso del CD-ROM y el email aplicado a la práctica artística en los 90 hasta las infinitas posibilidades que otorga la Web 2.0 con la popularización de las redes sociales y la facilidad de acceso a los nuevos repositorios de contenidos audiovisuales se están produciendo formas de comunicación y retroalimentación entre artistas y audiencia tan complejas como difíciles de cartografiar.

El cuarto capítulo estudia las relaciones entre danza y metaversos. En los últimos tiempos son cada vez más los coreógrafos y compañías de danza que transfieren sus habilidades artísticas a avatares a través de los cuales actúan –e interactúan- en la red. En estas piezas cibernéticas los artistas otorgan toda competencia a un “sujeto virtual” al que en ocasiones dirigen los propios espectadores, decidiendo sus acciones y movimientos. He de aclarar en cualquier caso que pese a que en los últimos años este tipo de piezas artísticas basadas en avatares han aumentado de modo exponencial y muy particularmente en el campo de la performance, no ha sido nada fácil encontrar ejemplos en el ámbito de la danza contemporánea.

Y para finalizar, aprovechando la formación complementaria al Master desarrollada en el último año a través de mi participación en varios cursos extraordinarios y mi colaboración con el proyecto de investigación “Plataforma. Artes visuales y puesta en escena en la era digital” que dirige el profesor Javier Panera, en la última parte del trabajo desarrollo como supuesto práctico un museo virtual de danza que yo misma he concebido. Explicaremos la misión y los objetivos del mismo, con qué medios y recursos tecnológicos lo desarrolláramos, a qué tipo de espectador iría enfocado y algunos museos que han sido referentes para la creación del nuestro.

1. ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS (Antecedentes del Arte en la Red)

1.1 Precursores de las relaciones entre danza y nuevas tecnologías

La danza y las nuevas tecnologías han transitado caminos conjuntos y en ocasiones se han producido investigaciones convergentes en el desarrollo de nuevas formas escénicas o simplemente nuevas formas de expresión desde los orígenes de la imagen en movimiento. Por cuestiones de tiempo y espacio no voy a entrar en las fecundas relaciones entre danza y cine anteriores a la década de los sesenta del siglo XX pese a que tanto en el ámbito del cine vinculado a la industria del ocio como en el cine del período de las vanguardias históricas y el cine experimental se han realizado obras que han hecho evolucionar notablemente las artes coreográficas.

No obstante, las obras más significativas dentro de estas coordenadas ya han sido objeto de estudios gracias a exposiciones muy ambiciosas como *Un teatro sin teatro*¹ (MACBA, Barcelona, 2007), *Ver Bailar*² (Centro Andaluz de Arte Contemporáneo de Sevilla, 2007), *Dance with Camera*³ (Institute of Contemporary Art, Pennsylvania, 2009), *Move: Art and Dance since 1960's*⁴ (MOMA, Seoul, 2012), *Dance/Draw*⁵ (Institute of Contemporary Art, Boston, 2012) y muy especialmente *Danser sa vie. Arts et danse de 1900 à nos jours*⁶ (Centre Pompidou, París, 2011-2012).

¹ Página Web de la exposición *Un teatro sin teatro*, (MACBA, 2007) <http://www.macba.cat/es/expo-teatro-sin-teatro> [Consulta: 06/09/2013]

VV. AA. Catálogo de la exposición *Un teatro sin teatro*, Museu d'Art Contemporani de Barcelona y Fundação de Arte Moderna e Contemporanea de Lisboa, 2007.

² Página Web de la exposición *Ver Bailar. Diálogo entre la danza y las Bellas Artes* (Centro Andaluz de Arte Contemporáneo de Sevilla, 2007) <http://www.caac.es/programa/verbailar07/frame.htm> [Consulta: 06/09/2013]

SCHMIDT, Eva y LEBRERO, José Catálogo de la exposición *Ver Bailar*, Ed. Junta de Andalucía y Consejería de Cultura Museum für Gegenwartskunst Siegen, 2007.

³ Página Web de la exposición *Dance with Camera* (Institute of Contemporary Art, Pennsylvania) <http://www.icaphila.org/exhibitions/dance.php> [Consulta: 06/08/2013]

PORTER, Jenelle, Catálogo de la exposición *Dance with Camera*, Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania, 2010.

⁴ Página Web de la exposición *Move : Art and Dance since 1960's* (MoMA, Seoul, 2012) <http://www.icaphila.org/exhibitions/dance.php> [Consulta: 06/08/2013]

ROSENTHAL, Stephanie, Catálogo de la exposición *Move : Art and Dance since 1960's*, Hayward Publishing, 2010.

⁵ Página Web de la exposición *Dance/Draw* (Institute of Contemporary Art, Boston, 2012) http://www.icaboston.org/exhibitions/upcoming-exhibitions/dance_draw/ [Consulta : 20/08/2012]

MOLESWORTH, Helen Anne, Catálogo de la exposición *Dance/Draw*, Hatje Cantz Verlag GmbH & Company KG, 2011.

⁶ Web de la exposición *Danser sa vie. Art et danse de 1900 à nos jours*. http://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR_R-6dc45b097f2ca147939be4c4eddea5f¶m.idSource=FR_E-fb2b12d84d474cee225dd6c8898dc8f [Consulta: 06/09/2013]

MACEL, Christine y LAVIGNE, Emma, Catálogo de la exposición *Danser sa vie. Art et danse de 1900 à nos jours*, Ed. Centre Pompidou, Paris, 2011.

“BAILANDO ONLINE” DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

Además algunas de las piezas más significativas ya están disponibles en los archivos de distribuidoras de vídeo como Electronic Arts Intermix⁷ o Video Data Bank⁸ lo que facilita notablemente el trabajo de los investigadores.

A continuación resaltaremos algunos artistas e instituciones que podrían considerarse precursores de estas relaciones entre danza y tecnología.

Loïe Fuller⁹ (1862-1928) y su primera creación artística *la danza serpentina*¹⁰ presentada en el teatro de Brooklyn de Nueva York (1890). Fuller expresa a partir de su propio cuerpo, que desaparece y vuelve a mostrarse gracias a un juego de movimientos que realiza con el vestido que porta, una fascinación lumínica a través de proyectores de luces de distintos colores que producen un juego ilusorio con su cuerpo y sus paños en continuo movimiento.

Podemos considerar a Fuller como la primera bailarina que integra focos de luz proyectada sobre su figura, diríamos que es la primera “escultura” cinética y luminosa que crea una ilusión de movimiento orgánico en la que el cuerpo amplifica su movimiento gracias al diálogo que éste establece con la tecnología. Este tipo de propuestas no volverán a verse hasta años después adquiriendo en la actualidad un gran auge y una gran proliferación que da lugar a ejercicios de experimentación y a propuestas escénicas de alto nivel.

La fotógrafa Charlotte Doran Davies realiza un remake de *La danse Blanche* de Loïe Fuller (1896) en el año 2011.

⁷ <http://www.eai.org/searchResults.htm>

⁸ <http://www.vdb.org/>

⁹ LISTA, Giovanni, *Loïe Fuller. Danseuse de la Belle Epoque*. Editions d'art Somogy (1994)
PÉREZ WILSON, Simón, *Cuerpos híbridos, Cuerpos tecnológicos, Cuerpos naturales. Loïe Fuller-Isadora Duncan. Aspectos y consideraciones de un campo*. Centro de investigación y memoria. Artes Escénicas CIM /AE, 2008.

SOMMER, Sally R, “Loïe Fuller”, *The Drama Review. Post-Modern Dance Issue*. Nº1, New York. University of the Arts, 1975.

COOPER ALBRIGHT, Ann, *Traches of Light. Absence and Presence in the Work os Loïe Fuller*. Durham, University Press, 2007.

GARELICK, Rhonda K, *Electric Salome. Loïe Fuller’s Performance*, Princeston, University of Princeston, 2007.

NELSON, Richard y EWING Marcia, *Loïe Fuller. Gooddess of Light*, Boston, Northeastern University Press, 1997.

SÁNCHEZ, J.A, “Loïe Fuller”, *La escena moderna*. Ed. Akal, Madrid, 1999.

¹⁰ Vídeo de la *Danza serpentina* de Loïe Fuller <http://www.youtube.com/watch?v=fIrnFrDXjlk>

[Consulta: 01/08/2013]

"BAIANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN



Loie Fuller en *La danse blanche* (1895) por Taber y remake de Charlotte Doran Davies (2011)

Fuller se presenta como una pionera que interpreta la danza como un lenguaje abierto, ecléctico, híbrido, técnico, fusionado... una forma de reflexionar la corporeidad en la puesta en escena que abre fronteras. Inaugura así la reflexión entre danza y tecnología.

Maya Deren¹¹ (1917-1961) Es considerada como una de las directoras de cine independiente más influyentes de Norteamérica si bien también destaca en el mundo de la danza, como bailarina y como coreógrafa, ligando su carrera coreográfica con la creación audiovisual. Sus piezas fílmicas se caracterizan por una ruptura respecto a la narrativa tradicional con la que se desvincula radicalmente fracturando el tiempo y el espacio. “Su reflexión sobre el cine está muy ligada a la dimensión temporal, el movimiento solo puede darse si se combina el tiempo con un cuerpo y un espacio, características que la llevarán a encontrar sus principales referencias en el camino de la danza.”¹²

En su película experimental “Estudio coreográfico para la cámara”¹³ (1945) asentó los principios formales de lo que sería el encuentro entre el lenguaje coreográfico y el audiovisual, es decir, muestra la ruptura de la continuidad espacio-temporal, la cercanía del movimiento, la fragmentación del cuerpo y el incipiente distanciamiento de una narrativa causal. Deren experimenta con la figura del bailarín y el espacio en el que éste se mueve a través de un montaje cinematográfico. Podemos decir que en la obra de Maya están ya presentes los elementos formales de lo que posteriormente será denominado videodanza.

¹¹ DEREN, Maya, *Écrits sur l'art et le cinema*, París, París experimental, 1946.

MARTÍNEZ, Carolina, *El Universo Dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren*, Traducción y Edición de los textos de Maya Deren, ARTEA, 2013.

¹² VILLEGAS HINCAPIÉ, Cecilia, “Apuntes para pensar la Videodanza”, tesina dirigida por el Dr. Javier Panera, Universidad de Salamanca, Departamento de Historia del Arte y Bellas Artes, 2008.

¹³ Vídeo de la pieza “Estudio coreográfico para la cámara” de Maya Deren (1945)

<http://www.youtube.com/watch?v=nve3aHoLad0> [Consulta: 01/08/2013]

"BAIILANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

Merce Cunningham¹⁴ (1919-2009) Artista imprescindible para entender las relaciones entre la danza, la performance artística, el arte conceptual, la música experimental y la primera etapa del videoarte. Muy unido al músico contemporáneo John Cage, con el que realizó numerosas obras y performances, hizo una reflexión profunda del tiempo, el espacio y el azar. Las décadas de los cincuenta y sesenta fueron una época de experimentaciones en todas las artes y la danza estaba entrando en un mundo híbrido que se nutría de diferentes disciplinas, enfocando la atención en el tratamiento de la imagen en movimiento y las posibilidades de interacción con los cuerpos mediatizados y digitalizados. Ya a comienzos de los 80 se produce un desarrollo de las técnicas y edición de imágenes en el ámbito del videoarte, influyendo a su vez en los modos de producción de danza. Cunningham desarrolló en 1980 una serie de *softwares* de edición de movimiento corporal. Su principal planteamiento residía en la gran importancia que la tecnología tenía en los movimientos y en los cuerpos de los bailarines. Cunningham dejó abierto el camino a posteriores bailarines e intérpretes sobre la reflexión del cuerpo, el movimiento, los soportes, la tecnología...

Black Mountain College¹⁵ La Institución Black Mountain College, fundada en 1935 en Carolina del Norte y donde nació la Merce Cunningham Dance Company (1953) fue una de las escuelas más progresistas de Estados Unidos. Apenas sobrepasó los veinte

¹⁴ VAUGHAN, David, *Merce Cunningham: fifty years*, Aperture, 2005.

VAUGHAN, David, "Merce Cunningham", *Performing Arts Journal*, nº3, 1979, pp. 3-14.

KOSTELANETZ, Richard, *Merce Cunningham: dancing in space and time*. Da Capo Press. 1998.

BROWN, Carolyn, *Chance and circumstance. Twenty years with Cage and Cunningham*. New York, Random House Inc. 2007.

LESSCHAEVE, Jacqueline, *El bailarín y la danza. Conversaciones de Merce Cunningham con Jacqueline Lesschaeve*, Global Rhythm, 2009.

REYNOLDS, Dee, *Rhythmic Subjects. Uses of Energy in the Dances of Mary Wigman, Martha Graham and Merce Cunningham*, Londres, Dances Books, 2007.

KLOSTY, James, *Merce Cunningham*, New York, Dutton & Co, 1975.

VAUGHAN, David, *Cunningham: un demi-siècle de danse*, Editorial Plue, 1997.

CELANT, Germano, Catálogo de la Exposición *Merce Cunningham* en la fundación Antonio Tàpes, Barcelona, 2000.

COPELAND, Roger, *Merce Cunningham. The Modernizing of Modern Dance*, Londres/New York, Routledge, 2004.

CLEARWATER, Bonnie, Catálogo de la Exposición *Merce Cunningham: Dancing on the Cutting Edge* en Miami Museum of Contemporary Art, 2007.

ULRICH OBRIST, Hans, "Interview with Merce Cunningham", *Interviews*. Volume 2 (Milán) 2010. pp. 98-109.

KUMIN, Laura, "Mi danza nace en el ordenador", *El Cultural.es*, (20 de febrero de 2009). Disponible en http://www.elcultural.es/version_papel/TEATRO/1921/Merce_Cunningham [Consulta: 06/08/2013]

Sitio Web de la Compañía de Danza Merce Cunningham. <http://www.mercecunningham.org/newwebsite/> [Consulta: 06/08/2013]

¹⁵ DUBERMAN, Martin, *Black Mountain. An Exploration in Community*, New York, Anchor Books, 1972.

LOUPEE, Laurance, "Black Mountain college et la danse", *Art Press*, nº126, septiembre 1992. pp. 41-44.

KATZ, Vincent, M.N.C.A. Reina Sofía, Catálogo de la exposición *Black Mountain College. Una aventura americana*. 2002-03.

KATZ, Vincent. *Black Mountain College: Experiment in Art New*, Mit Press, 2003.

HARRIS, Mary Emma, *The Arts at Black Mountain College*, Mit Press, 2002.

CHADDOCK REYNOLDS, Katherine, *Visions and Vanities: John Andrew Rice of Black Mountain College*, Louisiana State University Press, 1998.

MERVIN, Lane, *Black Mountain College: Sprouted Seeds. An Anthology of Personal Accounts*, University of Tennessee Press, Knoxville, 1990.

<http://www.blackmountaincollege.org/> Página Web del Black Mountain College Museum + Arts Center [Consulta: 06/08/2013]

<http://www.ncdcr.gov/archives/Home.aspx> Página Web de la Colección Black Mountain College perteneciente a los archivos del estado de Carolina del Norte. [Consulta: 06/08/2013]

“BAILANDO ONLINE” DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

años de vida, pero su influencia en el desarrollo artístico ha sido muy significativa. Se consolidó como el núcleo en el que se gestaron muchos de los artistas que formarán la vanguardia artística americana de los años cincuenta y sesenta. En sus tareas se potenciaban las artes visuales y escénicas, y el teatro, la música y las bellas artes se consideraban parte integral de la vida del Centro. Se fue creando así un lugar de trabajo híbrido, donde la experimentación se instala como una de las claves fundamentales.

“A mediados de los años 60 Merce Cunningham buscó la cooperación con cineastas y videoartistas, y la consecuencia de ello no fue tan sólo una mayor utilización en sus puestas en escena de proyecciones fílmicas o imágenes de televisión tratadas sino que en los medios del cine y del vídeo Cunningham descubrió nuevas potencialidades para el baile y la visualización del cuerpo danzante.”¹⁶

En la pieza *Variations V*¹⁷ presentada en 1965 colaboraron diferentes artistas. Cage, elaboró una partitura basada en “37 opiniones observaciones ulteriores a una performance audiovisual”, los sonidos se reproducían a través de los movimientos que ejecutaban los bailarines. Stan Van Der Beek se encargó de la proyección de pantallas distribuidas por todo el escenario que irradiaban diapositivas, películas, imágenes de televisión e incluso del propio Cunningham dando clase a sus alumnos. El videoartista Nam June Paik también se vio inmerso en el proyecto.



Variations V (1965) Coreografía de Merce Cunningham, audio de John Cage y *collage* visual de Stan Van Der Beek

Gracias al trabajo concienzudo de pioneros como Merce Cunningham comenzaron a realizarse coreografías exclusivas para ser grabadas, la posición del espectador también cambió rotundamente puesto que ya no se encontraba ante un espacio escénico convencional, este nuevo espacio expandido ofrecía una amplia amalgama de posibilidades creativas (una vez más las fronteras entre danza y performance se hacen líquidas).

¹⁶SCHEIT, Stefanie: “La autonomía de los elementos coreográficos. Merce Cunningham, John Cage, Robert Rauschenberg, Jasper Johns, Charles Atlas, Nam June Paik, Stan Van Der Beek” en: SCHMIDT, Eva y LEBRERO, José, (comisarios), Catálogo de la exposición: *Ver Bailar, op.cit.*, p. 15.

¹⁷ Vídeo de la pieza *Variations V*, 1965, <http://www.youtube.com/watch?v=Ca2iVII-N0g> [Consulta: 03/08/2013]

Judson Dance Theater¹⁸ Llegando a los años sesenta encontramos coreógrafos como Trisha Brown, Yvonne Rainer o Steve Paxton que marcan el tránsito a la posmodernidad y formaron el grupo de la Judson Church. Establecieron novedosos procesos creativos en los que la danza ensaya una experimentación más directa con la cotidianidad y una recuperación más efectiva del concepto Arte-Vida, que no es ajena a cuestiones de orden sociopolítico, bajo la consigna de “trabajar con las personas y no para las personas”. En este centro se reunieron y encontraron un gran número de artistas que se convirtieron en los líderes de la nueva coreografía estética. La danza se fundía con las demás artes y la importancia de la tecnología para su desarrollo se hacía más que evidente.

9 Evenings: Theatre and Engineering¹⁹ Se trata de un proyecto ambicioso, realizado en Nueva York en 1966, en el que un grupo de artistas e ingenieros tuvieron interés en estrechar la relación entre estas dos áreas. Constó de obras y performances realizadas por personajes relevantes para la danza postmoderna americana, así como para el desarrollo de las artes visuales y la música de aquella época. Muchos de ellos provenían de la ya nombrada Judson Church y entre ellos encontramos a Lucinda Childs, Robert Rauschenberg (quien alcanzó gran notoriedad como artista plástico), John Cage, David Tudor y Steve Paxton, además de una serie de ingenieros que se encargaban del despliegue técnico de los montajes en el marco del EAT (Experiments in Art and Technology) Fue justamente esta alianza entre arte y tecnología la que permitió generar un cambio en la percepción de las nuevas experiencias en el arte de la performance de aquella época.

Es un nuevo punto de vista que aparece reflejado en el propio anuncio del festival: “Oirás al cuerpo emitir sus propios sonidos, verás sin luz. Serás testigo de una entrevista de sordomudos. Verás bailarines flotando en el aire. Para aquellos del público que estén dispuestos a transformarse en más que espectadores. Tú también puedes realmente flotar. Es arte e ingeniería y un poco de teatro. Es importante que tú participes.”²⁰

1.2 Videodanza o “danza para la cámara”

La videodanza nace en el movimiento Posmoderno de Nueva York durante las décadas de 1960 y 1970 coincidiendo con la comercialización habitual de las cámaras de vídeo portátiles y caseras *Portapack*, que permitieron a sus primeros usuarios investigar en las prácticas artísticas cambiando los roles técnicos que hasta ese momento habían primado.

¹⁸ BANES, Sally, *Democracy's Body: Judson Dance Theater, 1962-1964*, Durham (NC) Duke University Press, 1993.

RAMSAY, Burt, *Judson Dance Theater: Performative Traces*, London/New York, Routledge, 2006.

JACKSON, George, *Judson Church: Dance*. Disponible en:

http://www.danceheritage.org/treasures/judsonchurch_essay_jackson.pdf [Consulta: 07/08/2013]

SZPERLING, Silvina, *Entrevista a Steve Paxton*. Disponible en:

<http://www.pagina12.com.ar/1999/99-12/99-12-13/pag22.htm> [Consulta: 07/08/2013]

¹⁹ <http://www.9evenings.org/> Página Web de E.A.T. 9 Evenings: Theatre and Engineering. [Consulta: 07.08.2013]

HULTÉN, Pontus y KONIGSBERG, Frank, *9 evenings: theatre and engineering*. New York, The Foundation for Contemporary Performance Arts, 1966.

²⁰ ALMAHANO MARTÍN, Lourdes. Danza contemporánea y Nuevas Tecnologías>>, *Danzaratte. Revista del Conservatorio Superior de Danza de Málaga*, nº5 (junio 2011) p.45.

“BAILANDO ONLINE” DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

La danza, es decir el proceso coreográfico, se convertirá en firme aliado de la cámara de vídeo y la relación surgida entre ambos tendrá tres pilares sustanciales: espacio, tiempo y movimiento.

Cuando nos referimos a videodanza, “danza para la cámara” o incluso también llamada “danza para la pantalla”²¹ no hablamos de una coreografía que simplemente ha sido filmada por una cámara. En algunos de los ejemplos vistos en el epígrafe anterior hemos observado como la cámara filmaba y registraba los movimientos que los bailarines desarrollaban en el palco escénico, esto es lo conocido como “danza grabada en vídeo”, donde la cámara se limita a filmar al intérprete pero no participa en la acción, su única y simple función es registrar los movimientos del bailarín.

La video creación aplicada a las nuevas necesidades de la danza dejarán de ser simplemente una cámara que graba²², la cámara saldrá del papel que había ejercido hasta el momento, no tendrá sólo un único punto de vista del proceso coreográfico y danzará junto con el bailarín, eligiendo el espacio por el que se quiere mover, priorizando movimientos, puntos de vista, alterando el tiempo y los intervalos.

El vídeo permitió la separación de la danza de lo que hasta entonces se consideraba como sus medios de objetivación indispensable: el escenario y el cuerpo humano.

La videodanza provee de nuevos elementos, nos encontramos ahora con un soporte material que contiene a la obra en forma de datos binarios y una pantalla donde se despliega la imagen. La práctica coreográfica vinculada a las nuevas tecnologías presenta una naturaleza diferente a la creación coreográfica “clásica”, la videodanza utiliza y se sirve de dispositivos electrónicos y mecánicos, esta comunicación provocará nuevos códigos de creación y de interpretación que se utilizarán de manera diferente por cada artista y en cada pieza, dando lugar a un sin fin de posibilidades artísticas y creativas. Se aúnan dos artes visuales, la coreografía y la imagen electrónica. Ya no se trata de reproducir la representación sino de concebir una nueva danza electrónica que surge de la anexión entre danza e imagen.

En nuestro trabajo nos interesan sobre todo aquellas piezas que no sólo han sido memorizadas a través del vídeo, sino en las que el medio audiovisual se ha convertido en el protagonista; piezas que se desarrollan en torno a un lenguaje híbrido donde el espacio lo determina la cámara y en esta mirada participa tanto el coreógrafo como el realizador audiovisual, de modo que se produce un diálogo entre el lenguaje audiovisual y el coreográfico. El vídeo se convierte en el generador de un nuevo “ser” para la danza que instaura nuevas pautas para mirar el cuerpo, el espacio y el tiempo.

En este tipo de piezas audiovisuales la danza elige como espacio para su desarrollo lo audiovisual, son coreografías diseñadas desde una concepción audiovisual, no desde la manera narrativa clásica. La cámara se convierte en la mirada principal a través de la cual el coreógrafo diseña las piezas coreográficas, se baila para la propia cámara y se establece un cruce entre el lenguaje coreográfico y el audiovisual.

“La videodanza es un nuevo arte que establece una alianza entre la danza y la técnica audiovisual, es un camino de búsqueda en términos audiovisuales, una auténtica obra

²¹ Véase ONRUBIA, Daniel, “La imagen en movimiento y el movimiento del cuerpo: intersecciones entre danza y audiovisual” www.zemos98.org 26 de noviembre, 2007. [Consulta 08/08/2013]

²² Véase CERIANI, Alejandra y COSÍN, Alejandra, “La Danza-Performance: Una perspectiva alternativa”. Disponible en: <http://performancelogia.blogspot.com.es/2008/07/la-danza-performance-una-perspectiva.html> [Consulta: 20/08/2013]

"BAILANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

artística para la imagen cuyo escenario es la pantalla de televisión así como las nuevas tecnologías on line y off line, es una conjunción entre la creación y la memoria.”²³

Además la tecnología proporciona herramientas para el desarrollo de las puestas en escena, trae consigo nuevos cambios a través de los programas de edición, que posibilitan la mediación en los cuerpos y se propician alteraciones y modificaciones espacio-temporales, pudiendo crear y elegir piezas lineales o no lineales en el tiempo. La videodanza al ser una síntesis de las convenciones del vídeo y la danza deja de ser sólo una construcción de cuerpos humanos en movimiento, a este lenguaje se incorpora el corte, el montaje y los movimientos de cámara que también contribuyen a generar las nociones coreográficas. Todos ellos verán desordenados sus propiedades clásicas y serán modificados y alterados gracias a las propiedades fílmicas, de esta manera se producirán elipsis espacio temporales, habrá planos más detallados que otros a merced de quien maneja la cámara de vídeo, algunos movimientos ejercidos por el bailarín o determinadas partes de su cuerpos podrán ser remarcados, serán posibles las perturbaciones del espacio escénico, la ruptura de la relación cuidada entre el bailarín y la tramoya, división de los cuerpos y del espacio que los contiene a través de las técnicas de montaje y de posproducción, aparición de un nuevo concepto temporal que es alterado gracias al montaje y a la edición de imágenes que las nuevas tecnologías aportaron... etc.

En la obra de **Nam June Paik** observamos desde un primer momento un gran interés por la danza y por el movimiento del cuerpo. En *Merce by Merce by Paik* (1975) utiliza diversos efectos de vídeo imagen para transportar electrónicamente el estudio donde Cunningham realiza la performance a una serie de paisajes al aire libre codificados, la otra parte de la pieza producida por Paik y Shigeo Kubota, cuestiona la relación entre los gestos cotidianos y las nociones formales de la danza.

En su obra más significativa, *Global Groove* (1974), condensa toda su práctica artística como músico y videoartista. Se trata de un homenaje a McLuhan y a sus teorías sobre tecnología y comunicación, centrándose sobre todo en el papel que juega la televisión y su concepto discursivo, alternándose con otras disciplinas como: publicidad, performance, música y danza.

Edmund Alexander Emshwiller (1925-1990) cineasta experimental, en alguna de sus piezas, como *Dance Chromatics* (1959), realiza una fusión entre danza, pintura abstracta gestual y música de percusión que, gracias al proceso de montaje, se acoplan entre ellas de manera muy atrayente.

Charles Atlas es uno de los primeros bailarines y videocreadores que compuso obras artísticas en las que se mezclaban la danza, la performance y el pop. Su pieza más conocida es *Hail the New Puritan*²⁴ (1985) en la que participa el performer **Leigh Bowery** y el bailarín **Michael Clark**. En dicha obra “Clarck y Bowery se mofan de las convenciones de la danza “seria”, componiendo coreografías escandalosamente inesperadas e inventivas en los entornos de moda, discotecas y música en que se desarrollaba la New Wave londinense, utilizando como fondo la música del legendario

²³ MENET, Jacques. Citado en CARRILLO, Rebeca, “La video danza: la escondida incógnita” Disponible en www.zemos98.org [Consulta:07/08/2013]

²⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=p5-U5or566M> Vídeo de la pieza *Hail the New Puritan* (1985). [Consulta: 06/08/2013]

"BAIILANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

grupo post-punk The Fall.”²⁵ En *Because We Must* (1989) Atlas continuó su colaboración con el coreógrafo británico Michael Clark, el *enfant terrible* del mundo del baile en los años 1980. Se trata de un trabajo irónico, irreverente y tan divertido como provocativo, la estilización extravagante y el humor de parodia que penetran en la coreografía y en el vestuario son reflejados por Atlas, quien pretende una vez más destruir las convenciones de baile "formal", componiendo los argumentos de manera grotesca, con saltos inesperados e inventivos que incluyen a un bailarín desnudo que maneja una motosierra y un interludio psicodélico, todo de forma exquisitamente irónica.

Debemos mencionar también a **John Sanborn** y **Mari Perillo**, pareja que desde los años 80 fusionó de manera sobresaliente los componentes audiovisuales y coreográficos y el incipiente arte digital. Su obra *Fractured Variations* (1986-88) es un híbrido entre baile y vídeo en el cual se producen cortes rápidos llevados a cabo en la post producción del montaje, que acentúa y le da un poder especial a la coreografía final gracias a las modificaciones digitales y efectos especiales con los que comienzan a experimentar. *Galaxy* (1987) es la primera pieza audiovisual enteramente producida digitalmente.

En definitiva, el juego y el placer de la experimentación estará servido y deberemos asumir que el uso de las nuevas tecnologías aplicadas a las prácticas artísticas concederán un cambio a la manera de mirar y de percibir a través de la cámara de vídeo, de los ordenadores y de los programas se establecerá una nueva visión que necesitará a la pantalla, se producirán nuevas imágenes que el ojo humano sería incapaz de captar por sí mismo e imposibles de practicar en la escena.

Así, desde la aparición del vídeo y en concreto con la evolución del videoarte, el cuerpo pasó a convertirse en centro de atención con el que se experimentó y se crearon nuevas piezas artísticas audiovisuales. El cuerpo encuentra en los medios tecnológicos o electrónicos nuevas extensiones con los que generar su trabajo, su movimiento y su vitalidad. El uso del vídeo en la danza permite que la cámara se convierta en una parte más del cuerpo y del movimiento, es decir, en una extensión del ojo que la mira.

Observamos que la videodanza es una forma artística expandida puesto que utiliza nuevas técnicas y soportes para su articulación, a través de las cuales se produce una interacción con las técnicas coreográficas relacionadas con el cuerpo del bailarín. Esta idea se debe aplicar también a la percepción del espectador, ya que la videodanza al involucrar varios sentidos acrecienta la experiencia de la danza misma y la percepción del movimiento de modo que no se trata sólo de “ver” sino que ha surgido una nueva forma visual, tanto en la producción como en la percepción.

²⁵ PANERA, Javier, *Música para tus ojos. Artes visuales y estética del videoclip: una historia de intercambios*, Festival de Cine de Astorga, 2009, p.80.

2. ALTERACIONES DEL CUERPO Y MUTACIONES DE LA IDENTIDAD

2.1. Metamorfosis: de un cuerpo “biológico” a un cuerpo “tecnológico” (Antecedente del “cuerpo de datos”)

La idea de “simulacro” de Baudrillard²⁶ resuena en las teorías y las prácticas artísticas desde los años setenta y se irán incrementando en los ochenta y noventa, éstas se posicionan manteniendo una actitud de desconfianza ante el cuerpo natural del ser humano.

El movimiento *Cyberpunk*²⁷ y antes el manifiesto²⁸ y teorías *Cyborg*²⁹ se centraron en el fin de la humanidad, entendiendo que el humanismo “biológico” había sido sustituido por un “humanismo tecnológico”³⁰. Estos movimientos reflexionaron sobre el fin del cuerpo a partir de la implantación de las nuevas tecnologías y de las redes de telecomunicación. Consideraron que los nuevos medios se apropiaron de nuestro organismo y nuestra esencia pasó a formar parte de ellos, convirtiéndonos en una especie de “añadido” de los productos tecnológicos. Se produjo una transformación de un cuerpo biológico a uno tecnológico. Estas teorías pretendieron mostrarnos como nuestro “yo” ya no es ni puede ser sin los nuevos medios tecnológicos ya que desde que nos despertamos hasta que nos acostamos nuestra vida se ve acompañada y “ayudada” por elementos ajenos a nuestro ser, hasta el punto de que no concebimos nuestra existencia sin la presencia de ciertos aparatos y dispositivos que han modificado nuestra manera de vivir y de desarrollar nuestras tareas. “En todo caso, es evidente que el cuerpo de hoy, lejos de desaparecer en el sistema-red, se fusiona con su infraestructura tecnológica, cubriéndose de tecnología inteligente, completándose con ella, auténticos “cerebros” fuera del cráneo y “nervios” fuera de la piel.”³¹

En medio del paisaje tecnológico de finales del siglo XX, el individuo ya no se definía a sí mismo en términos esencialistas o individualistas, sino más bien con la personalidad *otaku*, palabra japonesa que designa el concepto de persona como información. Así, según afirmó Jeffrey Deitch, comisario de la exposición itinerante *Posthuman*³², inaugurada en junio de 1992 en el Museo de Arte Contemporáneo de Lausana (Suiza)

²⁶ BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y simulacro*, Barcelona, Editorial Kairós, 1978.

²⁷ El movimiento *Cyberpunk* aparece como un subgénero de la literatura de ciencia ficción. Se define como un movimiento contracultural que defiende la libre circulación de la información digital pero al mismo tiempo duda de las intenciones de las nuevas tecnologías ya que el mal uso de las mismas puede llegar a alienar al individuo y a mantenerlo bajo control por parte de las grandes corporaciones.

²⁸ HARAWAY, Donna. “A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century” en *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, 1991.

²⁹ AGUILAR GARCÍA, Teresa, *Ontología Cyborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona. Gedisa Editorial. 2008.

³⁰ FERRARA GARRO, David, “La omnipresencia del Cyborg” capítulo de la tesis doctoral *El cuerpo humano entre el arte y los medios de masas en el tránsito del siglo XX al XXI*, dirigida por el Dr. Carlos Plascencia Climent, Universidad Politécnica de Valencia, 2008. Disponible en:

<http://es.scribd.com/doc/89096622/Ferrara-Garro-D-El-cuerpo-humano-entre-el-arte-y-los-medios-de-masas-en-el-transito-del-siglo-XX-al-XXI-Tesis-Doctoral-Universitat-Politecnica-de> [Consulta: 13/08/2013]

³¹ MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, Madrid, Akal, 2012.

³² DEITCH, Jeffrey. Catálogo de la Exposición *Post Human*, FAE Musée d’Art Contemporain, 1992.

“BAILANDO ONLINE” DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

“Si el periodo moderno está caracterizado por el descubrimiento del yo, y el posmoderno por la desintegración del mismo, quizás el periodo “posthumano” lo estará por su reconstrucción”.³³

En este contexto trabajan y se mueven una serie de artistas que a través de intervenciones en distintas partes de sus cuerpos crean un ilusionismo que disfraza la realidad, en ocasiones de forma traumática y espeluzante, artistas que abren su cuerpo a la tecnología y a la información digital. Entre ellos figuran: Yasumasa Morimura, Mathew Barney, Kodai Nakalara, Marcel Li Antunez, Egle Rakauskaite, Orlan, Sterlac Arcadiou... artistas que dicen adiós al hombre y abren nuevos caminos a la inteligencia artificial que se infiltra en nuestro día a día.

Se trata de un cuerpo manipulado biológicamente, a través de cirugías estéticas, conformado a partir de añadidos extracorporales incorporando trasplantes y prótesis, que también tiene eco en el mundo de la danza. Los coreógrafos y bailarines salen de sus estudios para trabajar sus piezas coreográficas en laboratorios y cambiar sus puntas de ballet y sus tutús por prótesis. Las compañías pioneras en introducir lo digital en la escena invitan al bailarín a que dialogue con la máquina, de manera que interactúen para crear nuevos lenguajes a partir de la conexión entre ambos. Estos nuevos intérpretes añaden a sus cuerpos sensores que crean sonidos e imágenes a través de sus pasos y movimientos. Durante las décadas de los ochenta y los noventa proliferaron notablemente estas nuevas propuestas en las que el bailarín dejó de lado sus funciones coreográficas para convertirse en un intérprete que debía dialogar de tú a tú con los nuevos dispositivos, trabajar de igual a igual con ellos e incluso en algunos casos los instrumentos digitales cobrarán mayor reconocimiento y protagonismo que él.

Como vimos en el anterior capítulo, en este contexto son emblemáticas las aportaciones que realizó Merce Cunningham, atisbando tempranamente el influjo y la preponderancia que los nuevos medios adquirirían con el tiempo en el plano de la danza.

Bill T. Jones también fue un pionero en introducir las nuevas tecnologías en la caja escénica. Podemos analizar a modo de ejemplo su pieza *Ghostcatching*³⁴ (1999) en la que el coreógrafo introduce sensores en los cuerpos de los bailarines para que el ordenador pueda hacer un *tracking* de sus movimientos y crear a partir de ellos una imagen digital en una pantalla que recrea los movimientos de los bailarines.

Las imágenes funcionan como siluetas que parecen bailar de manera autónoma, como trazos animados nacidos a partir de los movimientos de los intérpretes.

En el vídeo adjunto sólo se ha filmado la pantalla digital, no vemos los cuerpos materiales de quienes crean las imágenes, no percibimos el peso de su cuerpo ni los esfuerzos corporales que realizan en la coreografía, a diferencia de ello, sí observamos las siluetas animadas, quienes al contrario que sus creadores, se mueven por el escenario livianamente, sin ningún esfuerzo físico.

POLITI, Giancarlo y KONTOVA, Helena, “Jeffrey Deitch’s brave new art”, *Flash Art*, nº167, 1992. Disponible

en:http://www.flashartonline.com/interno.php?pagina=articulo_det&id_art=290&det=ok&title=POST-HUMAN [Consulta: 13/08/2013]

³³ Citado en GUASCH, Anna María, “Los “cuerpos” del arte en la posmodernidad”, en *Cartografías del cuerpo. La dimensión corporal en el arte contemporáneo*, Murcia, CENDEAC, 2004.

³⁴ http://www.youtube.com/watch?v=aL5w_b-F8ig Vídeo de Bill T. Jones *Ghostcatchig* (1999)

[Consulta: 14/08/2013]

RINDLER, Robert. *Ghostcatching. A Virtual Dance Installation*. Ed. Cooper Union of Art. 1999.

Estas propuestas artísticas irán abriendo nuevos caminos de investigación que acabarán por convertirse en proyectos muy trabajados y depurados que terminarán por dominar a la perfección las técnicas digitales, si bien es verdad que estas nuevas compañías de danza necesitarán y requerirán tener entre su equipo de trabajo a diseñadores de programadores de la misma manera que a bailarines.

También la idea de robot o de *Cyborg* vista anteriormente afectó a la danza. Los coreógrafos comenzaron a plantearse si era posible trabajar con un cuerpo más perfecto que el del hombre, la oportunidad de pensar en ello y de trabajarlo se convierte en crucial para una serie de compañías que se muestran - algunas reticentes y otras abiertas a ello - a que la tecnología entre en sus bastidores para mejorar o modificar sus piezas.

Encontramos como antecedentes de esta búsqueda de nuevos cuerpos los movimientos y planteamientos que propone el *butoh*, surgido en Japón después de la Segunda Guerra Mundial. Los horribles acontecimientos sucedidos a partir de las órdenes del presidente estadounidense Harry S. Truman en 1945, marcan un antes y un después en la concepción y en la búsqueda de nuevos cuerpos. Cuerpos tullidos y descuartizados tras la catástrofe producen que los intérpretes sientan la necesidad de buscar un nuevo cuerpo que resurja de las cenizas, un cuerpo que en ese momento se encuentra en la más profunda oscuridad del dolor, vacío y destrozado, pero que sin embargo se sigue moviendo.³⁵

Saburo Teshigawara, quien proviene de las artes plásticas, realiza en su pieza *Absolute Zero* (2002) con una asombrosa belleza y elegancia una reinterpretación contemporánea de ese cuerpo japonés surgido tras la catástrofe, un cuerpo muerto y quemado que ha tenido que resucitar buscando otras formas y otros movimientos distintos a los que antes le caracterizaban.³⁶ Un cuerpo que a través de sus sutiles movimientos nos indica que tiene necesidad de volver a ver la luz tras años de oscuridad.

El shock mental producido lleva al hombre a confiar en unos casos y a desconfiar en otros en la ciencia y en la tecnología.

Aparecen así, hombres robots capaces de mejorar - en algunos casos - y cambiar la concepción corporal de los humanos a través nuevamente de prótesis y de elementos tecnológicos.

Bajo este planteamiento se circunscribe la obra *Body-remix. Variations Goldberg*³⁷ (2005) de Marie Chouinard³⁸, donde la bailarina y coreógrafa canadiense propone a sus bailarines desplazarse por el escenario siguiendo el ritmo de la composición barroca para teclado de Johann Sebastian Bach. A partir de ese patrón se nos invita a entrar en un universo plagado de protuberancias, prótesis y elementos ortopédicos que alargan las extremidades de los bailarines.

³⁵ <http://www.youtube.com/watch?v=AnR1FJ6yQq4&feature=related> Grupo performer Sankai Juku [Consulta: 21/08/2013]

³⁶ <http://www.youtube.com/watch?v=lehdpI3wFkU> Saburo Teshigawara: *Absolute Zero* [Consulta: 21/08/2013]

³⁷ <http://www.youtube.com/watch?v=---dWzYH-fM> Marie Chouinard *Body remix. Variaciones Goldberg* [Consulta: 21/08/2013]

³⁸ Página Web de Marie Chouinard <http://www.mariechouinard.com/body-remix-les-varia-99.html> [Consulta: 21/08/2013]

DEBAT, Michelle, “L’orthèse et son double jeu. Le corps comme “technique vivante” en *L’impossible image. Photographie- Danse- Chorégraphie*, La Lettre vole, 2009.

"BAIILANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

En esta pieza todos los añadidos postizos hacen angustiosos y arduos los movimientos de los intérpretes. Podemos entrever en este caso la facción más triste y oscura de la exultante y obsesiva incursión de los nuevos medios en nuestro universo.

Chouinard nos muestra a través de sus bailarines confusos, quienes se sienten torpes con los añadidos que llevan en sus piernas y brazos, y que incluso les hacen caer y tropezar entre ellos, una faceta en la que expone la posibilidad de error que encarnan las máquinas y sus posibles consecuencias, sobre todo cuando se intenta experimentar con ellas sobre los seres humanos.



Body-Remix. Variations Goldberg (2005) Marie Chouinard

Es obvio que la danza utiliza al cuerpo como medio de expresión de sí misma, por ello podemos considerar que es la disciplina idónea para investigar y polemizar sobre el nuevo concepto corporal. Preguntarse si con la frenética irrupción de los nuevos medios y las nuevas tecnologías el cuerpo puede bastarse consigo mismo para bailar o por el contrario necesita de elementos ajenos y externos para moverse, comunicarse y bailar la realidad que nos rodea, es como hemos visto, tema de preocupación de coreógrafos contemporáneos, todos ellos, aunque de maneras distintas, han atisbado que el cuerpo biológico y material se encuentra confrontado con un nuevo ente, enemigo o aliado - no lo sabemos aún y depende del punto de vista de cada creador - con el que necesariamente tiene que aprender a dialogar porque ahí está y no puede ser obviado.

La danza se enfrentará cada vez más, puesto que la tecnología no cesa en sus avances, al flujo de información inmaterial que supone nuestra nueva era, la era digital.

En los últimos años los trabajos coreográficos asociados a la tecnología digital han avanzado y progresado hasta desembocar en proyectos fructuosos y maduros, el software es cada vez más complejo y sofisticado y ha permitido que las piezas prosperen. Cada vez se juzga menos si los nuevos medios son un producto ventajoso para el hombre o si por el contrario pretenden desplazar al bailarín para usurpar el escenario.

En este punto se sitúan coreógrafos como Wayne McGregor o Hiroaki Umeda³⁹, este último proveniente del campo de las artes plásticas, en concreto de la fotografía.

En sus creaciones depura el diálogo hombre-máquina normalizándolo, se relaciona con el mundo digital de manera particular y personal, sin juzgarlo y sintiéndolo como habitual. Su presencia en el escenario es colmada de señales lumínicas y sonoras que le activan y le originan movimientos corporales e impulsos eléctricos que le propagan ondas expansivas por todo su cuerpo.

³⁹ http://hiroakiumed.com/projects/#choreography_project Página Web de Hiroaki Umeda [Consulta 14/08/2013]

Umeda no pretende igualarse a la máquina ni parecer un hombre robot, reivindica su cuerpo de humano pero reconoce que la tecnología, queramos o no, está presente en nuestras vidas y ha trastocado nuestras experiencias, estos planteamientos se ven patentes en sus piezas *Adapting for distortion*⁴⁰, producida en 2008 por *Le Studio* en Francia e Italia o en *Haptic*⁴¹, realizado en 2008 para el “Festival d’Automne de París”. En sendas coreografías percibimos que el bailarín no pretende emular a la máquina sino que nos plantea una serie de movimientos acordes a la época en la que le ha tocado vivir.

Descodificar coreografías como las del japonés Hiroaki Umeda nos ayuda a entender dónde estamos y cómo el acto de pensar la danza contemporánea nos ayuda a identificar cómo estos artistas y coreógrafos entienden y plasman la situación actual, los movimientos de nuestra vida contemporánea.

Observando los ejemplos anteriores, podríamos afirmar que las vinculaciones en el campo del arte entre cuerpo y tecnología de redes no han dado resultados fecundos (si bien analizaremos y comprobaremos en capítulos sucesivos como estas carencias han sido y están siendo subsanadas) puesto que ha primado el error de considerar el cuerpo en su vertiente puramente orgánica (como por ejemplo acontece en la obra de Sterlac o de Orlan). Sus intervenciones basadas en miembros protésicos conectados a la red, concebían el cuerpo como conjunto de órganos sensoriales y de procesos vitales abiertos a la interacción colectiva global, pero quedaban excesivamente desligadas de la afectividad y “no podemos olvidar que es la afectividad la parte del psiquismo que hace que el organismo devenga cuerpo, que cuerpo y afectividad no son entidades separables, a no ser que se insista en la equivocada reducción del cuerpo a lo puramente biológico”.⁴²

Mirando hacia atrás nos queda claro que con toda seguridad en el futuro y a ritmos vertiginosos se producirá una cada vez más estrecha correspondencia entre el sujeto corporal y la tecnología.

2.2 La revolución de la “Web participativa”

Durante los primeros años del S. XXI se producen importantes mutaciones en la Web tras la crisis de las “punto com” y se instaura un nuevo modelo basado en las redes sociales y en los principios de participación colectiva y abierta, opinión y comentario (es la conocida Web 2.0 o “Web participativa”)

El concepto de Web 2.0 representa sobre todo una actitud, además de la evolución social de Internet es un modelo de acción, de un uso específico de la Web sostenida por un conjunto de aplicaciones tecnológicas orientadas al desarrollo de una inteligencia colectiva. Y es que podemos afirmar que ante todo, un servicio 2.0 está basado en una serie de actitudes de las personas implicadas en él, bien sean los proveedores bien sean los usuarios. Estas actitudes son: Confiar, Participar, Comunicarse, Compartir y Colaborar.

⁴⁰ <http://www.youtube.com/watch?v=-PWAQPbOx7I> Vídeo de Hiroaki Umeda *Adapting for distortion* (2008) [Consulta: 14/08/2013]

⁴¹ http://www.youtube.com/watch?v=8E2_qfTAIz0 Vídeo de Hiroaki Umeda *Haptic* (2008) [Consulta: 14/08/2013]

⁴² MARTÍN PRADA, Juan, *Prácticas artísticas e Internet en la Época de las redes sociales*, op. cit.

Debemos mencionar que esta segunda fase está caracterizada por el uso de la banda ancha, por las conexiones de alta velocidad tan distintas a las de la 1ª fase y por la rapidez y la prontitud que han modificado totalmente las prácticas participativas de los usuarios en la Web y que han generado y tejido una amalgama de redes sociales y de portales que permiten la subida de datos y de contenidos por parte de todos, por millones de personas que día a día, a través de sus blogs, mini-blogs (Twitter) o sus redes sociales se convierten en generadores de asuntos y no sólo en meros espectadores asistentes que contemplan pasivamente. “El usuario deviene proveedor de los contenidos del sitio que visita, añadiendo valor a las nuevas aplicaciones web mientras hace uso de ellas. Si antes los grandes portales de Internet eran enormes fuentes de información que generaban sus equipos profesionales de desarrollo de contenidos, las empresas que prosperarán en la web 2.0, lo que harán es servirse de la información y contenidos aportados por sus propios usuarios. Ahora todo se fundamentará en una permanente llamada a la participación y al intercambio, que continuamente evidencia que la web no es sino una gran base de datos generada, actualizada y expandida permanentemente por sus propios usuarios y cuyo valor principal residiría en las propias dinámicas de compartición e intercambio colectivo de datos que la generan”.⁴³

La segunda época de la web se caracteriza, en gran medida, por la actividad de comunidades o redes sociales que conforman espacios de interrelación humana en muchos casos enormemente activos.

Algo de suma importancia es que las innovaciones en el software serán concebidas para su empleo en infinidad de dispositivos portátiles. La tendencia a que sea posible que no sólo los usuarios aporten datos a la red sino que también puedan hacerlo los propios dispositivos, de forma automática y relativamente autónoma, es cada vez más fuerte.

Es por esto que, el paso de cualquier servicio de su versión 1.0 a la 2.0 es un proceso imparable, a pesar de las dudas, las resistencias o las inercias. Por eso han aparecido términos como Cultura 2.0, Biblioteca 2.0, Educación 2.0, Museo 2.0... cuando se trata de aplicar la filosofía, los modos y las tecnologías de la Web 2.0 a cada uno de los ámbitos del conocimiento.

2.3. Web 2.0 y prácticas artísticas

Hablar de una “segunda época” del arte de Internet resultaría pertinente tanto para aceptar historiográficamente el final - que no la muerte - de una primera etapa de manifestaciones artísticas, como para celebrar el fértil desarrollo de un sinfín de nuevos usos “artísticos” creados a través de Internet de los que hemos sido testigos a largo de los últimos diez años. La consolidación del nuevo modelo de negocio propio de la Web 2.0 y de todas las nuevas dinámicas sociales que ha desencadenado nos sitúa en otro contexto muy diferente del que sirvió de campo de experimentaciones de las propuestas de net art. (Sin embargo, el carácter crítico de esa relación entre pensamiento creativo y

⁴³ MARTÍN PRADA, Juan Martín. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, op.cit.

tecnología que caracterizaba al primer arte de Internet continúa y sigue conformando el elemento más esencial de las nuevas creaciones artísticas en línea)

Esta importante alteración que proporciona la Web 2.0 supone una concesión de importancia y protagonismo hacia el usuario, quien como hemos explicado se convierte en generador, por tanto también en autor de piezas artísticas o de piezas que una vez creadas por estos millones de usuarios son reelaboradas por artistas.

Es muy significativo que en los últimos tiempos han surgido infinidad de cursos, talleres, seminarios, publicaciones⁴⁴... dedicados a la Cultura 2.0. Los museos están trabajando por adaptarse a ella a marchas forzadas.

2.4 Identidad y nuevas tecnologías

Los estudios y análisis de mediados de los años noventa del siglo pasado centraron su interés en la relación existente entre el concepto de identidad y los nuevos medios tecnológicos, insistiendo sobre todo en la observación de participación e interacción que los usuarios hacían de y con ellos, quedando más que claro que Internet supuso una revolución que trastocó el concepto de nuestra filiación e identificación.

*Desde los primeros momentos de la expansión de su uso, se consideró Internet como un espacio idóneo para la redefinición del concepto de identidad, entendiendo éste más como un “actuar” que como un “ser”.*⁴⁵

A medida que han avanzado los años, muchas de las obras artísticas insertadas o hechas desde el mundo online no sólo se centrarán en hacer una crítica o una reflexión sobre el boom que las nuevas tecnologías han supuesto en nuestras vidas, sino que se convertirán en un medio más, en un nuevo soporte de actividad artística a través del cual los artistas tratarán de buscar y encontrar nuestra identidad con el nuevo medio.

⁴⁴ Abanlex Abogados y Dosdoce.com, *Visibilidad de los museos en la Web 2.0*. (Noviembre 2009) Disponible en: <http://www.abanlex.com/wp-content/uploads/2009/11/Estudio-Visibilidad-de-los-museos-en-la-web-2.pdf> [Consulta: 09/08/2013]

BOWEN, J y ANGIS, J., *Museums and Wikipedia*. Museums and the Web 2006. The International Conference for culture and heritage on-line, Albuquerque, Nuevo México, 22-25 marzo 2006. Disponible en: <http://www.museumsandtheweb.com/mw2006/papers/bowen/bowen.html> [Consulta: 09/08/2013]

FUMERO, Antonio; SÁEZ VACAS, Fernando y ROCA, *Web 2.0*. Fundación Orange, 2006. Disponible en: http://fundacionorange.es/areas/25_publicaciones/WEB_DEF_COMPLETO.pdf [Consulta: 09/08/2013]

GONZÁLEZ, Pilar, “Tendencias de la Web social: oportunidades para los museos”, *Las instituciones de la memoria en la red: nuevas dimensiones del museo*. Conferencia impartida dentro del curso de verano organizado por el Museo Thyssen-Bornemisza y Universidad Rey Juan Carlos, Aranjuez, julio d 2008. Disponible en <https://sites.google.com/a/fulbrightmail.org/pilar/gonzalo/presentaciones/tendencias-web-social-oportunidades-para-museos>. [Consulta: 09/08/2013]

HOORN, Esther, *Creative Commons Licences for cultural heritage institutions: A Dutch perspective*. IVIR. 2006. Disponible en: http://www.ivir.nl/creativecommons/CC_for_cultural_heritage_institutions.pdf [Consulta: 09/08/2013]

VILASECA i REQUENA, Jordi, “Lazos de luz azul”, *Museos y Tecnologías 1,2,3.0*. Editorial UOC, 2011.

⁴⁵ MARTÍN PRADA, Juan, *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, op.cit.

En palabras de Prada: “Hacer identidad, ensayar identidad serán gestos más habituales en las actividades de muchos artistas de la red. Las identidades generadas, por supuesto, serán siempre blandas, “cuerpos de datos” para poetizar sobre lo múltiple y lo colectivo. La red se identifica como un ámbito en el que podría acontecer plenamente el paso del descentramiento típico del “yo” posmoderno a su multiplicación”.⁴⁶

Por supuesto estas líneas de investigación en torno al concepto identitario habían sido desgranadas décadas atrás en los estudios y análisis de los artistas contemporáneos, tanto por parte de los que trabajan fuera como dentro de la red; sin embargo lo curioso e interesante es cómo los recientes estudios que se sitúan dentro del arte de redes se van situando todos ellos en un mismo lado, en una misma vertiente. Y es que como veremos, el concepto de identidad en relación a la cultura de redes que progresivamente va ganando terreno es aquel centrado en un “yo” específico.

Veremos a lo largo de este capítulo que según han pasado los años y nos hemos ido familiarizando con los nuevos medios tecnológicos y con lo que ellos suponen en nuestro día a día, hemos ido desligándonos de *nicknames* o alter egos que suplantaban nuestra identidad en el medio digital. Podemos afirmar que el usuario se encuentra, a medida que ha pasado el tiempo, igual de cómodo en su vida virtual que en la física y en sendas experiencias muestra sin tapujos su identidad y lo que ello conlleva.

Y es que en la actualidad reclamamos tener nuestra propia presencia real en el mundo cibernético de la misma manera que la tenemos en el espacio físico (hay que mencionar que para que estos cambios hayan sucedido han tenido mucho que ver la aparición del fenómeno de las redes sociales o de los *blogs*, desde los cuales buscamos y aspiramos a que se conozca nuestro “yo” real, un “yo” que opina y destapa sus gustos, su ideología, sus hobbies, su situación sentimental... etc). Esto a principios de la era digital de Internet no ocurría y veremos el cambio de rumbo que ha supuesto en las prácticas artísticas relacionadas con el mundo cibernético.

Se trata de una de las transformaciones que trajo consigo la Web 2.0, desde que el usuario pasó de ser un mero espectador pasivo a tomar las riendas de su vida virtual, esto implica que el concepto identitario vaya solidificándose y siendo más fuerte respecto a la antigua Web, más centrada en la idea de comunidad, de agrupación abstracta no personificada ni personalizada.

2.5. El cuerpo y las redes digitales: la llegada del “cuerpo de datos”

Siguiendo las ideas que Juan Martín Prada desvela en su libro *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales* atisbamos la evolución y los cambios que la concepción corporal, ligada a la idea de las nuevas tecnologías y en concreto a Internet, ha experimentado en las últimas décadas y sobre todo en los últimos diez años, en los que se han abierto tres principales vías de investigación que ejemplifican las diferentes relaciones existentes entre el cuerpo y cómo las prácticas artísticas vinculadas a Internet lo tratan y lo conciben.

⁴⁶ MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, Madrid, *op.cit.*

1) Idea del cuerpo como interfaz.

En primer lugar nos encontramos con las piezas artísticas que trabajan en torno a la idea corporal como interfaz. En este caso estaríamos más que ante una idea global de "cuerpos" ante una idea de "entre cuerpos" o de "interfaces".

En esta línea de investigación encontramos antecedentes a finales de los años sesenta y principios de los setenta del S. XX.

Prada en su libro pone como primer ejemplo de esta primera vertiente la performance de Dennis Oppenheim, *Two Stage Transfer Drawing (Advancing to a Future State)*⁴⁷ de 1971. En esta pieza, la hija del artista dibuja sobre la espalda de éste lo que a la vez, de forma simultánea, su padre dibuja sobre una pared. En esta acción el cuerpo actúa como un transmisor de la imagen que finalmente Oppenheim proyecta sobre el muro. Esta idea de "transmitir" la imagen será muy estudiada y desarrollada por el arte digital posterior que ve en la idea corporal un elemento idóneo a través del cual transferir y difundir ideas, significados, emociones, intenciones... y que inevitablemente cuentan con una idea de retardo, ineludible en este tipo de procesos de mediación, que suponen siempre alguna diferencia entre lo emitido y lo reproducido y el interés reside precisamente en ese tiempo de "desigualdad", en el proceso de transformación de todo medio (con sus inevitables procesos de traducción y distorsión)



Two Stage Transfer Drawing (1971) Dennis Oppenheim

Dentro del propio arte electrónico, observamos un ejemplo del año 1997 que también refleja la idea del uso del cuerpo como interfaz. Nos referimos a la obra *conFiguring the Cave*⁴⁸, realizada por Agnes Hegedus, Jeffrey Shaw, Bernd Lintermann y Leslie Stuck. En este caso nos encontramos ante un maniquí articulado que funciona como interfaz, a través de sus movimientos se produce una videoinstalación interactiva basada en la producción de representaciones espaciales multiformes, siendo fundamental y totalmente necesario el esfuerzo de todo el cuerpo del usuario-espectador para poder manejar y desplazar el maniquí que funciona como interfaz, de esta manera el usuario-espectador experimenta una particular danza junto al maniquí.

Y a partir de esta premisa se abre un campo de estudio muy interesante englobado dentro del arte electrónico: los motivos de vinculación o similitud entre cuerpo y avatar. Centrándonos específicamente en el arte de Internet, la búsqueda y estudio del cuerpo

⁴⁷ <http://www.medienkunstnetz.de/works/two-stage-advancing/> [Consulta: 19/08/2013]

⁴⁸ <http://www.youtube.com/watch?v=epyUYSLAEAA> [Consulta: 19/08/2013]

<http://www.medienkunstnetz.de/works/configuring-the-cave/> [Consulta: 19/08/2013]

“BAIANDO ONLINE” DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

como interfaz lo encontramos sobre todo en las acciones y performances que utilizan entornos 3D y metaversos. En estos casos los artistas realizan los mismos movimientos y actuaciones tanto en el espacio físico o “real” que sus avatares o sus “representantes virtuales” desarrollan en el ámbito virtual. En la actualidad encontramos muchísimos ejemplos que trabajan en torno a esta idea en diferentes campos artísticos - veremos un capítulo más adelante centrado específicamente en esta cuestión -.

Joseph DeLappe⁴⁹ relaciona en sus obras artísticas su identidad con otras personalidades, como hace con Gandhi mediante su avatar y a través del metaverso Second Life⁵⁰. Esta misma escena que desarrolla Joseph DeLappe, y por ende su avatar, aparece en un capítulo de la serie británica *Black Mirror* (2011-2013) que centra su trama en la convivencia que experimentamos con las nuevas tecnologías y en concreto en el segundo capítulo de la primera temporada, emitido el once de diciembre de 2011, *Quince millones de méritos*. En este programa los protagonistas cuentan con un avatar al que van mejorando, en ropa, comida, diversiones..., según la cantidad de dinero que vayan consiguiendo dentro de un desmedido *reality show* que controla las vidas de los participantes.



Imagen del capítulo *Quince millones de méritos* de la serie televisiva “Black Mirror” emitido en diciembre de 2011

Todas estas propuestas pretenden esclarecer y colocar al cuerpo humano como elemento mediador que permite que un movimiento o una acción se trasladen de un sistema a otro, que circule por sistemas de realidad y experiencia diferentes.

Encontramos otro ejemplo de reemplazo de entes digitales por cuerpos reales en la obra *WoW*⁵¹ (2006-2009) de Aram Bartholl, pero aquí funciona al contrario, se produce una sustitución de cuerpos reales por avatares.

⁴⁹ <http://www.youtube.com/watch?v=34SxiWwOvHw> [Consulta: 19/08/2013]

⁵⁰ Second Life es un metaverso lanzado el 23 de junio de 2003, desarrollado por Linden Lab, al que se puede acceder gratuitamente desde Internet. Sus usuarios pueden acceder mediante el uso de uno de los múltiples programas de interfaz llamados viewers, los cuales les permiten interactuar entre ellos mediante un avatar. Los residentes pueden así explorar el mundo virtual, interactuar con otros residentes, establecer relaciones sociales y participar en diversas actividades tanto individuales como en grupo.

⁵¹ <http://www.datenform.de/woweng.html> y <http://vimeo.com/6035626> [Consulta: 19/08/2013]

“BAILANDO ONLINE” DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN



WoW (2006-2009) Aram Bartholl

2) Interfaz como “elemento desidentificador”

La segunda vía de acción en torno a los cuerpos y los entornos digitales llevados al ámbito del arte actual deriva de la anterior, de la interfaz, pero en este nuevo caso la representación del avatar deberemos de entenderlo, en palabras de Juan Martín Prada, como “elemento desidentificador”, como apertura radical del sujeto a múltiples identidades a través de apariencias corporales insólitas.

Encontramos como ejemplo de este nuevo camino el desarrollado por el colectivo Second Front⁵² quienes desarrollan la vida producida en Second Life a través de performances. En sus piezas el avatar-cuerpo se somete a multitud de cambios y mutaciones, de manera que se caracteriza por su libertad de formas y de variantes. Reivindican la idea de la migración de los cuerpos al formato digital, planteando la red como una prótesis imprescindible del ser humano, la cual le puede servir para huir de su anquilosado ser y por lo tanto “perpetuo” cuerpo, como vía de escape posible a las fijaciones identitarias que dependen de la corporalidad física.

En este tipo de trabajos los cuerpos ya no aparecen como representación de nuestro “yo” identitario, sino como el sujeto que anhelamos, que deseamos, que admiramos y nos gustaría ser. Se trata de un cuerpo-metáfora que rastrea todo tipo de posibilidades que nos produzcan placer y deleite, por ello suelen presentarse exagerados, excitados...

3) Reivindicación y vuelta hacia lo “real”

Por último llegamos a la tercera vía de investigación. Este último procedimiento de las prácticas artísticas de unión entre cuerpo y contexto digital es el que predomina en los últimos años.

Los metaversos que hemos analizado en los dos puntos anteriores han ido perdiendo consecutivamente éxito y difusión entre sus usuarios. Esta tercera vía aboga por una vuelta hacia lo “real” y esta característica, típica de la nueva Web Social, explica su éxito. La atracción por los cuerpos virtuales, por buscar alter egos digitales con los que podamos expresarnos y habitar en la red virtual, ha ido perdiendo interés a medida que los medios tecnológicos han ido avanzando y superándose a sí mismos. El “cuerpo de

⁵² Es un colectivo artístico que desarrolla performances online basándose en el metaverso Second Life. Página Web de Second Front <http://www.secondfront.org/> [Consulta: 19/08/2013]

“BAIILANDO ONLINE” DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

datos” como puerta hacia todo un universo de múltiples posibles “seres” en el entorno digital ha sido descuidado en pro de nuestra propia imagen real, de la representación e idea de nuestro propio cuerpo (en carne y hueso)

“<<Cuerpo de datos>> como apertura a una infinidad de posibilidades de ser en un contexto digital en red va perdiendo terreno frente a la imagen de un cuerpo real que se emplea ya no como avatar o sustituto, sino como fiel o concreta representación de una persona que quiere interactuar con otras personas, y que deben estar suficientemente “bien” identificadas *corporalmente* (...) la red se ha ido liberando progresivamente de su vinculación con el concepto de “virtualidad” cargándose de realidad, de imágenes de cuerpos que existen físicamente, signos de identidades concretas”⁵³

En el arte de nuestros días, los ejemplos que tematizan todas aquellas propuestas que hacen uso de autorrepresentaciones de los usuarios de las redes sociales, como las apropiaciones que vemos en videoinstalaciones como *Mass Ornament*⁵⁴ (2009) de Natalie Bookchin⁵⁵, quien se apropia de cientos de vídeos que los usuarios han colgado en plataformas virtuales como YouTube, vídeos en los que los usuarios se han grabado bailando con las Webcams de sus ordenadores. Bookchin ha capturado estos vídeos y a partir de todos ellos crea una complejísima coreografía de cuerpos en movimiento generando un efecto de forzada simultaneidad y descubriendo un sorprendente juego de patrones de repetición; “una videoinstalación en la que un conjunto de decenas de cuerpos “físicos” actuaría, en última instancia, como metáfora o designación abstracta del *singular* cuerpo “social” de la propia multitud conectada”.⁵⁶

⁵³ MARTÍN PRADA, Juan, *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, op,cit.

⁵⁴ <http://vimeo.com/5403546> [Consulta: 19/08/2013]

⁵⁵ <http://bookchin.net/projects/massornament.html> [Consulta: 19/08/2013]

⁵⁶ MARTÍN PRADA, Juan, *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, op, cit.

3. DANZA INTERACTIVA COREOGRAFIADA EN O DESDE LA RED

Los aspectos singulares de la tecnología de Internet en los que se centra este trabajo son aquellos que implican el desarrollo de la interacción multimedia.⁵⁷

Las nuevas tecnologías trajeron un aire fresco y ofertaron nuevas posibilidades al campo de la danza incorporando: imágenes, películas, sonidos, animaciones... que podían ser transmitidas de manera sencilla, rápida y relativamente a bajo precio entre las personas de todo el planeta. Muchos sitios Web dedicados a la danza utilizan estas nuevas posibilidades tecnológicas para involucrar al espectador en el momento del desarrollo de la obra misma produciéndose una relación de espacio-tiempo continuo. Este tipo de piezas serán las principales protagonistas del trabajo.

Sin embargo, para que esta narratividad espacio-temporal haya sido posible existieron trabajos precedentes que abrieron el camino a las piezas interactivas.

3.1 Antecedentes de los trabajos artísticos interactivos (CD-ROM y email)

El CD-ROM no es una tecnología basada en Internet pero fue una plataforma popular que produjo trabajos interactivos en la década de los 90, además de experimentar a través de su particular modo de comunicación⁵⁸. Sin embargo hemos de tener cuenta que los CD-ROMS están basados en un canal unidireccional, es decir, sólo transmiten en una dirección: del artista al espectador. La combinación de estos dos factores causa por tanto un tiempo-torcido o parado - y no un tiempo-continuo e interactivo - y por tanto no se llega a producir una relación bilateral entre el ejecutor y el usuario o espectador.

En mitad de los años 90 Internet y en particular la World Wide Web se reveló como un lugar idóneo sobre el cual actuar. Un pequeño pero significativo número de proyectos de danza y teatro comienzan a introducirse y a explorar las potencialidades que Internet puede ofrecerles para sus trabajos. Esto se verá acrecentado en el S. XXI.

*Lofi Kitchen Sink Dancing on CD-Rom*⁵⁹ fue una original danza coreografiada vía CD-ROM por Ruth Gibson y Bruno Martelli y en cierto sentido re-coreografiada en todo momento por los espectadores que accedían al CD-ROM. Los artistas permitieron que el espectador navegara alrededor de tres sitios virtuales pudiendo manipular las creaciones y crear un nuevo producto.

⁵⁷ Véanse los trabajos de POPAT, Sita. Profesora de la Universidad de Leeds y especialista en Danza, Performance y Nuevas Tecnologías. Algunos de sus estudios sobre la relación entre danza y medios interactivos pueden consultarse en <http://leeds.academia.edu/SitaPopat> [Consulta: 22/08/2013]

⁵⁸ HINCKLE-TURNER. “Full Circle” (1999), es un artículo que describe piezas en las que el componente multimedia se configura como básico e inspirador y explica experiencias artísticas aplicadas al CD-ROM. Disponible en: <http://quod.lib.umich.edu/cgi/p/pod/dod-idx/full-circle-composing-a-cathartic-experience-with-digital.pdf?c=icmc;idno=bbp2372.1998.278>. [Consulta: 16/08/2013]

⁵⁹ POPAT, Sita., *Invisible Connections. Dance, choreography and internet communities*, Routledge, 2006.

Otro ejemplo es la obra del coreógrafo William Forsythe, *Improvisation Technologies. A Tool for the Analytical dance Eye*⁶⁰. Se trata de una obra multimedia interactiva creada en 1994 por la Compañía de Ballet de Frankfurt en colaboración con el Centro de Arte y Media de Karlsruhe (ZKM). La pieza está realizada en formato CD-ROM, el cual se divide en tres partes. En la primera el mismo Forsythe explica teóricamente los principios de la improvisación en la coreografía de dicho trabajo, la segunda consta de series de movimientos improvisados que realizan los bailarines de la compañía y la tercera es una demostración performativa del creador poniendo en prácticas la teoría y la práctica vistas anteriormente. El espectador podía acceder a cada una de ellas eligiendo su propio camino u orden de trayecto hacia la pieza artística.

Este acercamiento de intercambios e interacciones requiere que la audiencia tome compromiso y se responsabilice de las elecciones que elegirá y llevará a cabo dentro de la performance, ya que sus decisiones afectarán al resultado de la obra final.

Al principio la audiencia era muy pequeña, la aportación de cada individuo no era fácilmente registrada y aún el artista decidía hasta dónde y cómo el espectador podía participar, poniendo las normas y los límites.

El CD-ROM jugó un rol muy importante puesto que a partir de él inmediatamente aparecieron nuevas posibilidades. Una de ella fue el email, donde ya sí se puede hablar de un tiempo-real ya que las piezas pueden ser vistas en directo pero aún siguen sin ser obras interactivas puesto que permitían envolver al usuario en el proceso creativo pero no crear.

Debemos diferenciar la interacción de la participación puesto que son dos términos totalmente distintos. En las primeras obras de los años noventa los usuarios participaban (es decir, formaban parte del proceso) pero no interactuaban con la pieza (no existían intercambios mutuos ni afectividad recíproca)

Nos interesan los grupos interactivos en los que se produzca una relación entre el artista y el usuario, donde éste último actúe como intérprete de manera activa en la creación del producto artístico.

3.2 Interactuando online. Coreografías creadas en la Comunidad de Internet

A mediados de los años 90 asistimos a la rápida expansión de las World Wide Web, que supuso el acceso público a Internet por parte de personas de todas partes del mundo, quienes se conectaban y comunicaban a través de su modem y de su correo electrónico. Las Webs ofrecían un "tablón" en el que las personas podían añadir, "colgar" sus imágenes, películas, textos, animaciones... etc, o incluso crear "páginas de danza" donde mostrar sus imágenes favoritas de ballet o escribir y comentar sobre performances y piezas coreográficas.

⁶⁰ <http://vimeo.com/2904371> Vídeo de William Forsythe *Improvisation Technologies. A Tool for the Analytical dance Eye* (1994) [Consulta: 16/08/2013]

<http://www.theforsythecompany.com/> Web de la Compañía de Danza de William Forsythe. [Consulta: 16/08/2013]

NOLTENIUS, Agnès, *Forsythe Detail*, Arte Editions, 2003.

GERALD SIEGMUND, *William Forsythe: Denken in bewegun*. Henschel Verlag, 2004.

Los trabajos interactivos consisten en dar poder a la audiencia, creando una comunicación entre los artistas y los espectadores con efectos mutuos, estableciéndose así una retroalimentación entre unos y otros.

Llamamos performances interactivas sólo a aquellas composiciones que completan el momento, llegan a su culmen, cuando la audiencia interactúa con la pieza, y por lo tanto, ellos, los espectadores, aunque sea de manera mínima se han visto involucrados por el proceso creativo.

Las nuevas tecnologías de la comunicación ofrecen intercambios de mensajes que apoyan desarrollos basados en procesos reflexivos e intercambios de ideas.

Sarah Rubidge⁶¹ indica la importancia que tiene la creatividad de los participantes. Es una coreógrafa digital especializada en los diálogos producidos entre las performances y los Media y en particular centrada en las tecnologías interactivas.

¿Cómo pueden Internet y las tecnologías de la comunicación apoyar a los directores y bailarines? ¿Cómo deben los performers y bailarines trasladar sus experiencias físicas de creación y comunicación en el estudio de los nuevos trabajos online?

Analizaremos cómo la creatividad y la interacción pueden combinarse de manera colaborativa en los procesos de la danza/coreografía producidos a partir de la Comunidad de Internet estudiando una serie de proyectos coreográficos que utilizan aspectos de Internet y de las tecnologías de la comunicación en sus procesos creativos.

Trabajos coreográficos basados en los principios de Interacción, Comunicación y Colaboración, por tanto la mayor parte de ellos se situarán cronológicamente a partir de la segunda mitad de los años noventa, época en la que este tipo de piezas comenzaron a despuntar.

Este capítulo describe una serie de proyectos que trazan la historia y los ámbitos de los proyectos interactivos online y la colaboración entre bailarines/artistas y espectadores que se produce a través de la gran Red.

Los proyectos que utilizan las tecnologías de Internet se organizan en tres principales categorías:

1) Interacción humano-ordenador

Aquellos que exploran el uso de la animación en imágenes/vídeos de la Web y que involucran a los usuarios virtuales en danzas de construcción simple, enfocando la interacción humano-ordenador para facilitar la comunicación humano-humano.

Este primer paso de aproximación engloba sobre todo a proyectos de mediados de los años noventa. Entre 1996 y 1998 aparecen proyectos de danza online centrados en la interacción entre humano-ordenador usando “bailarines virtuales”.

El acercamiento al concepto de interacción varía de unos proyectos a otros pero en todos los casos la danza es creada de manera que existe una relación de *tú a tú* entre el usuario y la pantalla del ordenador.

Un ejemplo es la pieza *Lifeblood* (1997) de Richard Lord's,⁶² en esta serie dibuja la idea de un bailarín virtual que no tiene presencia física.

⁶¹ <http://www.sensedigital.co.uk/> Página web de Sarah Rubidge [Consulta: 20/08/2013]

Browniam Motion (1997) es otra “web dance” de Richard Lord’s, en la que el espectador/usuario a través del cursor manejaba la situación de la pieza.

Progresivve 2 (1996) también de Richard Lord’s. En esta ocasión el Performer humano aparece en la pantalla. La obra consiste en nueve pequeñas ventanas en las que hay vídeos con un solo bailarín actuando en una habitación. Todas las ventanas muestran la misma danza en diferentes fragmentos por lo que la coreografía no fluye pero nos muestra las diferentes transiciones que se producen entre los diferentes movimientos. Lord calificó este proyecto de “muy pequeña interacción” entre la pieza y los espectadores, ya que éstos podían parar o empezar cada vídeo clickando sobre ellos con el ratón.

Yearbody for solo dancer and Internet (1996) de Dawn Stoppiello and Mark Coniglio (fundadores de la compañía Troika Ranch) diseñaron este trabajo, el cual se fue desarrollando poco a poco en la Web durante un año. Se trata de una pieza concebida para experimentarla a través de Internet⁶³.

Vemos que de momento en estos proyectos el “bailarín interactivo” es quizá todavía concebido como un juego, tal vez aún no se pretendía crear coreografías interactivas plenas - podemos establecer que aun no había un final o resultado concreto ni apropiado -. La situación y el rango de opciones era limitada, el usuario no estaba involucrado en la decisión de crear o manipular el material, sólo interactuaba con lo que los artistas habían creado previamente. Los espectadores utilizaban más estas piezas como juegos experimentales de entretenimiento. Sin embargo las ganas de intervenir y convertirse en partícipes y “productores” de la pieza artística se intensificaban notablemente.

2) Interacción bailarín-bailarín

Proyectos que emplean las comunicaciones sincronizadas, como las videoconferencias, para unir a artistas de diversas localizaciones con el fin tratar y debatir entorno a los propósitos de las performances que vayan a realizar en común.

Comienzan a aparecer proyectos en los que las imágenes de los artistas, situados en diferentes puntos geográficos del planeta, interactúan con sus cuerpos ignorando la lejanía física de unos y otros a partir del juego producido entre el espacio físico y el espacio virtual.

Durante los años noventa y principios del dos mil se desarrollaron diferentes proyectos que exploraron el potencial de Internet, permitiendo enlazar en directo diferentes lugares a través de videoconferencias y a través de softwares específicos como CU-SeeMee o IVisit que unían a bailarines que se encontraban en diferentes puntos del planeta.

⁶² <http://www.richardlord.net/dance> Página Web de Richard Lord’s [Consulta: 20/08/2013]

⁶³ <http://www.troikaranch.org/vid-earlierWorks.html#top> [Consulta: 21/08/2013]

"BAILANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

*The Hands-On Dance Projects*⁶⁴. Fueron tres proyectos que se sirvieron del proceso creativo online desde tres puntos de vista diferentes, utilizando combinaciones de email, páginas Webs y videoconferencias que reunían y englobaban a todos los participantes (grupos de bailarines y director del proyecto) a través de la Red.

Fue un proyecto abierto en el que cada usuario a través de Internet y de la página Web podía acceder al mismo. La página principal contenía una "agrupación de bailarines" en la que los participantes podían ojear los comentarios de sus compañeros y del director. El sitio Web incluía además un llamamiento para que los usuarios que visitaran el lugar participaran enviando ideas (en este caso los usuarios debían enviar conceptos que girasen en torno a la idea del sueño) para la realización de los proyectos.

El director se encargó de seleccionar los temas más interesantes, que podían llegar desde cualquier parte del planeta, y ofrecía respuestas a los usuarios en forma de pequeños vídeos de entre veinte y cuarenta segundos en los que los bailarines convertían las ideas de los espectadores en movimientos coreográficos, que fueron subidos a la plataforma virtual.

El responsable del proyecto envió a los participantes el movimiento que los bailarines habían hecho a partir de su idea onírica y les otorgaba la posibilidad de poder modificarlo en caso de que no estuvieran satisfechos.

Este proyecto es un magnífico ejemplo en el que se produce una relación directa entre bailarines de diferentes partes del mundo, entre ellos mismos y con el director del trabajo y además involucran a la sociedad virtual que desee participar y formar parte del proceso creativo.

*The TRIAD Project*⁶⁵ fue planteado como una colaboración entre tres grupos de jóvenes bailarines de Gran Bretaña, América y Portugal desde enero hasta abril de 2001.

La cuestión central del proyecto fue cómo facilitar la experiencia de incorporar ambas presencias, la física y la virtual, para la cooperación de los tres grupos.

Mediante reuniones online, a través de videoconferencias, representantes de cada grupo se reunieron en tiempo real para debatir y elegir la temática del proyecto, que finalmente fue "quienes somos y qué soñamos".

Construyeron una comunidad en tiempo real a través de sus clases de danza, unos grupos podían contemplar cómo los otros trabajaban y ensayaban, colaborando e intercambiando ideas online.

Este proyecto fue entendido como una experiencia de aprendizaje para los alumnos y como un elemento integral para sus profesores, quienes hicieron prácticas y ensayos con sus propios grupos además de colaborar con los demás.

Cada colectivo debía subir a la Web su propio material coreográfico a través de *Think.com*, una Web de herramientas simples que permiten a los usuarios crear sus propias Webs con plantillas, añadiendo películas, textos, imágenes, sonidos, archivos...

⁶⁴ POPAT, Sita, "Hands-on dance project (poster session): creative dance collaborations online", dl.acm.org 1 junio 2000.

POPAT, Sita. *Invisible Connections. Dance, choreography and internet communities*, op. cit.

POPAT, Sita y SMITH-AUTARD, Jacqueline. "Dance-Making on the Internet: Can online choreographic projects foster creativity in the user-participant?" disponible en <http://www.hyperchoreography.org/writing22.html> [Consulta: 22/08/2013]

⁶⁵ POPAT, Sita, "The TRIAD Project: Using Internet Communications to Challenge Students.

Understandings of Choreography", publicado en *informaworld.com*, 1 de junio de 2002.

POPAT, Sita, *Invisible Connections. Dance, choreography and internet communities*, op. cit.

ST JULIAN'S THEATRE ENSEMBLE, "The TRIAD Project- Trans-atlantic Real-time Inter-Active Dance" Disponible en: <http://darrenscully.tripod.com/id15.html> [Consulta: 25/08/2013]

"BAILANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

lo que permitió que los participantes de los tres grupos construyeran sus propios ensayos en la Web a través de una plantilla común.

El resultado fue que cada país hizo cinco minutos de danza, quince entre los tres, y envió su coreografía a los otros dos grupos. El proyecto final de la performance se llevó a cabo en los tres países y consistió en una actuación en directo de las tres secciones de danza con los correspondientes dos vídeos proyectados en pantallas de los grupos foráneos.

*Eurodans Project*⁶⁶ utilizó procesos online para conectar a veintiséis estudiantes de danza de diez prestigiosas instituciones coreográficas de siete países de Europa.

La intención fue hacer hincapié en los procesos de la coreografía, explorando la esencia de la colaboración online que se produjo a nivel internacional.

Los grupos de cada institución contaban con cuatro bailarines y un director responsable, responsable de exponer los trabajos en la Web y de comunicarse con los coreo-coordinadores de los otros grupos.

El proyecto fue programado a lo largo de nueve meses en fase online para culminar en un espacio real en el que los bailarines trabajaron juntos, fue en el año 2002 en Dublín. Todo el proceso comunicativo entre participantes y responsables fue exclusivamente online.

*The Cassandra Project*⁶⁷ (1997) se trataba de un proyecto que organizaba videoconferencias en tiempo real entre bailarines, músicos y artistas de América y Canadá.

Se hicieron proyectos similares a éste en todo el mundo explorando la idea de utilidad que Internet tiene como medio y como mediador para la danza/performance y la presentación del cuerpo humano.

*Ghosts and Astronauts*⁶⁸ (1997) Unía a dos bailarines con acceso a Internet a través de una videoconferencia en Londres. Cada uno bailaba en un espacio distinto y en el espacio escénico se acompañaban y colaboraban a través de una pantalla que los unía virtualmente, produciéndose un diálogo interactivo análogo-digital a través de Internet.

*World Wide Simultaneous Dance*⁶⁹ de Laura Knott. Durante dos años trabajó con artistas de diferentes partes del mundo (India, Estados Unidos, Sudáfrica, Honk Kong, Australia y Eslovenia) practicando y ensayando las coreografías vía online a través de videoconferencias, para finalizar el proyecto en el momento en que todos los bailarines del mundo actuaran juntos en un mismo tiempo y lugar.

⁶⁶ BUTTERWORTH, Jo y POPAT, Sita, "The Eurodans Project: A European collaboration through Choreography and Technology", The University of Leeds, UK. Disponible en <http://www.elia-artschools.org/images/products/34/Butterworth.pdf> [Consulta: 25/08/2013]

POPAT, Sita, *Invisible Connections. Dance, choreography and internet communities*, op. cit.

⁶⁷ POPAT, Sita, *Invisible Connections. Dance, choreography and internet communities*, op. cit.

⁶⁸ KOZEL, Susan, "Exiles, Ghosts and Astronauts, physical interventions in the critique of virtual culture", Film Studies Journal, Volumen IV, 1998. Disponible en:

<http://www.meshperformance.org/write2.html> [Consulta: 25/08/2013]

⁶⁹ KNOTT, Laura, World Wide Simultaneous Dance: Dancing the Connection between "Cyberplace" and the Global Landscape. Disponible en: <http://muse.jhu.edu/journals/leonardo/v034/34.1knott.html> [Consulta: 25/08/2013]

*Dancing Beyond Boundaries*⁷⁰ (2001) es un proyecto en el cual se reunieron el coreógrafo, los bailarines, artistas del ámbito de la animación digital, músicos, ingenieros informáticos... de diferentes ciudades de Norteamérica y Sudamérica para trabajar conjuntamente vía online y culminar sus propuestas en la Conferencia Global de Denver, dedicada a las nuevas tecnologías y a sus avances.

Ha pasado una década respecto a muchos de los trabajos vistos anteriormente y con toda seguridad podemos afirmar que aún estas cuestiones siguen objeto de estudio y se siguen experimentando continuos desarrollos y cambios.

3) Interacción artista-usuario

La tercera vía es aquella que, o bien a través de videoconferencias en tiempo real a través de comunicaciones en la Web en tiempo no real, involucran a los espectadores como participantes del proceso creativo. Proyectos que unen a artistas y a audiencia y donde se produce una interacción de los participantes con las coreografías.

Stephan Koplowitz en su pieza *Bytes of Bryant Park*⁷¹ animó a que un grupo de artistas y la audiencia se relacionaran. La pieza fue coreografiada usando ideas y estímulos que provenían de los visitantes de la Web “webbed feats” durante trece semanas antes de la performance. Koplowitz coreografió la pieza sometándose a las exigencias del público, la propia página Web declaraba “la muestra es vuestra”. El artista trató de conectar al público con el proceso creativo (sin embargo él tenía la última decisión, contaba con la opción de rechazar ciertas ideas que no le resultaran atractivas).

Maggie’s Love Bytes de Amanda Steggell⁷² es una performance que se desarrolla en tiempo real empleando métodos sincronizados de comunicación a través del software iVisit que permite videoconferencias en Internet. Durante la performance los espectadores vía online podían enviar sonidos e imágenes que eran proyectados detrás de los bailarines, después se producía un diálogo entre los espectadores cibernéticos, los coreógrafos y los músicos que quedaba fijado en la pantalla.

Compañías como “Troika Ranch”⁷³ y “Palindrome”⁷⁴ trabajan con la interacción entre el Performer y los usuarios que están tras su ordenador. Existen numerosos grupos que utilizan para concebir sus coreografías las nuevas tecnologías pero estas dos en concreto se caracterizan por la firme apuesta por la interacción. Sus obras son un diálogo entre los artistas intérpretes o ejecutantes y los medios digitales, por tanto sus actuaciones

⁷⁰ Artículo sobre el proyecto *Dancing Beyond Boundaries*. Digital Worlds Institute. Disponible en: <http://digitalworlds.ufl.edu/programs/ict/series/dancing-beyond-boundaries/> [Consulta: 25/08/2013]

⁷¹ “Dance-Making on the Internet. Webbed Feat’s Bytes of Bryant Park”, Disponible en: <http://www.hyperchoreography.org/writing23.html> [Consulta: 25/08/2013]

⁷² MARTÍNEZ PIMENTEL, Ludmila, “Interfaces entre Allegra Fuller Snyder y Gretchen Schiller: aplicaciones de las categorías del *cinedance* y el *mediadance*”, Universidad Federal de Bahía, Programa de Posgrado en Danza, p-16. Disponible en: http://www.academia.edu/3306357/Interfaces_entre_Allegra_Fuller_Snyder_y_Gretchen_Schiller_aplicaciones_de_las_categorías_del_cinedance_y_el_mediadance [Consulta: 25/08/2013]

⁷³ <http://www.troikaranch.org/> Pagina Web de Troika Ranck [Consulta: 20/08/2013]

⁷⁴ <http://www.palindrome.de/> Página Web de Palindrome [Consulta: 20/08/2013]

"BAILANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA
INFORMACIÓN

nunca están cerradas ni son nunca iguales, el resultado escénico es siempre variable en función de los deseos de la audiencia cibernética.

Todos estos proyectos introducen a la audiencia dentro del proceso creativo sincronizando a los espectadores-participantes con los artistas para estimular la oferta ampliando las posibilidades de acción e influir en la pieza artística.

4. DANZA Y METAVERSOS

Sin entrar en la consideración de si los videojuegos comerciales son productos artísticos o simplemente creatividad aplicada a la industria cultural, las relaciones entre arte y videojuegos han sido un tema recurrente y en los últimos años han proliferado proyectos expositivos en museos y centros de arte que indagan en estas relaciones⁷⁵.

Como vimos en el tercer capítulo del trabajo, las nuevas tecnologías han modificado radicalmente nuestra idea y percepción corporal, adjudicamos nuestra persona a un avatar que nos representa en el espacio digital y a través de él experimentamos otra realidad no menos verdadera que la física o “tradicional”. Nos movemos en un mundo simulado que nos hace sentir experiencias corporales intensas, percibimos que nuestro “otro yo” está vivo y las situaciones que probamos a través de él hace que nuestro “cuerpo biológico” descargue adrenalina y excitación nerviosa.

Uno de los mejores ejemplos por las posibilidades que ofrece para el desarrollo de prácticas artísticas relacionadas con formas alternativas de entender el cuerpo lo ejemplifica Second Life⁷⁶ y su versión artística Second Front⁷⁷, uno de los colectivos artísticos más activos en estos ámbitos, fundado en 2006 y especializado en el desarrollo de *performances* en Second Life. “Propuestas las tuyas, de un marcado aire surreal y dadaísta, en gran medida también basadas en estrategias de re-construcción y parodia. Sus trabajos exploran las posibilidades de este entorno para la *performance*, como las de poder crear escenarios y situaciones sin condicionamientos físicos, intervenir desde cualquier lugar, crear cualquier escenario o concebir cualquier personaje, en una siempre radical separación entre cuerpo (avatar) y mente, en una vida más allá del cuerpo”.⁷⁸

Se trata de piezas artísticas que exploran, a través de los avatares o metaversos, acciones que en algún momento se desarrollaron en el espacio físico, como es el caso de las

⁷⁵ “Cracking the Maze – Game Plug-Ins as Hacker Art” (1999) comisariada por Anne-Marie Scheleiner. “ArtCade” (2000) la exposición tuvo lugar en el San Francisco Museum of Modern Art y estaba centrada en el análisis de las influencias de los videojuegos en el *media art*. “Game Show” (2001) fue presentada en el Massachusetts Museum of Contemporary Art, la sección de *net art* de esta muestra fue comisariada por Rhizome.

“Trigger: Game Art” (2002) la selección puede consultarse en (pag web en pag 233) y fue comisariada por Rebecca Cannon.

“Games. Computer games by artists” (2007) comisariada por Tilman Baumgärtel, Hans D. Christ e Iris Dressler.

“Game World” (2007) comisariada por Carl Goodman en colaboración con Daphne Dragona. Catálogo

⁷⁶ Second Life es un metaverso lanzado el 23 de junio de 2003, desarrollado por Linden Lab, al que se puede acceder gratuitamente desde Internet. Sus usuarios pueden acceder mediante el uso de uno de los múltiples programas de interfaz llamados viewers, los cuales les permiten interactuar entre ellos mediante un avatar. Los residentes pueden así explorar el mundo virtual, interactuar con otros residentes, establecer relaciones sociales y participar en diversas actividades tanto individuales como en grupo. Véase: GRANÉ, Mariona; FRIGOLA, Joan y MURAS, M. Ángel. “Second Life. Avatares para aprender”, Buenos Aires, Universidad Tecnológica Nacional. Disponible en:

http://www.anobium.es/docs/gc_fichas/doc/12BDJMOPVd.pdf [Consulta: 26/08/2013]

⁷⁷ Página Web del Colectivo Second Front. www.secondfront.com [Consulta: 26/08/2013]

⁷⁸ MARTÍN, PRADA, Juan, *Prácticas Artísticas e Internet en la época de las redes sociales, op. cit.*

“BAILANDO ONLINE” DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

*Synthetic Performances*⁷⁹ de Franco y Eva Mattes realizadas entre 2007 y 2010, quienes reconstruyen en el espacio digital algunas puestas en escena que fueron realizadas a principios de los años setenta del pasado siglo por artistas como Chris Burden o Vito Acconci, acciones artísticas que ellos (o mejor dicho, sus avatares) llevan al espacio virtual y eligen a estos artistas no por casualidad, sino porque son pioneros y su obra es esencial en el estudio y análisis artístico del cuerpo. No son ejemplos propiamente coreográficos pero nos interesan porque trabajan con la idea del cuerpo en el espacio virtual.

World of Warcraft (WoW) es probablemente el videojuego de rol multijugador en línea más exitoso del mundo. Utiliza avatares y las personas interactúan online en un mundo ficticio, individuos de todas partes del planeta se relacionan a través de este videojuego. Las interacciones sociales posibilitan que el mundo virtual apoye las relaciones personales y las comunidades, el menú de acciones de este juego en línea incluye “abrazar”, “besar”, “golpear”, “aclamar”, “silbar”, “**bailar**” y el avatar actúa en la sección que se haya seleccionado. Nos convertimos en metaversos que pueden estar físicamente presentes como representaciones directas de nosotros mismos en otras ubicaciones. En este “estar presente” se produce una tensión en la realidad física y la virtual. Existen numerosos ejemplos de colaboración entre arte y tecnología hoy en día, paulatinamente han ido apareciendo nuevas formas de performances multimedia y actuaciones y performances basadas en un avatar que son utilizadas por grupos de artistas (si bien en el mundo de la danza aún los ejemplos son escasos).

*Plaintext Players*⁸⁰ incorpora imágenes de avatar que reconocen los elementos visuales de su ambiente online pero mantiene el rol imaginario construyendo sus caracteres en las performances pero sin presentar a la persona “real”.

El cuerpo avatar *Collision (Avatar Body Collision)*⁸¹ actúa reuniéndose online y generalmente practica y actúa desde remotas localizaciones. Sus múltiples estados actúan involucrando al performer más próximo físicamente.

En la performance *Screen Save Her*⁸² (2002) se utilizaron dibujos animados, avatares, a los que llamaban “Avs” para representarse a sí mismos en sus actuaciones multimedia en combinaciones con Webcams y performances en directo.

En 2004 el trabajo *Lagging with the lololos*⁸³ utiliza un conjunto de avatares representados al estilo *Cyborg* que huían del control del performer humano. En esta performance, y en otras de este tipo, el avatar es el representante del performer.

En esta multiplicidad del entretenimiento interactivo se puede reflejar la llamada danza interactiva. La audiencia reclama tener permiso para relacionarse y “trabajar” con los performers profesionales en las propias experiencias performáticas.

⁷⁹ Vídeos de *Synthetic Performances* de Franco y Eva

Mattes. http://www.youtube.com/watch?v=MRXOmLC_mD0 y

<http://www.youtube.com/watch?v=azDeCnvASd8> [Consulta: 19/08/2013]

⁸⁰ <http://yin.arts.uci.edu/~players/> Página Web de Plaintext Players [Consulta: 21/08/2013]

⁸¹ <http://www.avatarbodycollision.org/> Página Web de web avatar body collision [Consulta: 21/08/2013]

⁸² <http://creative-catalyst.com/abc/screensaveher/ssinfo.htm> [Consulta: 21/08/2013]

⁸³ <http://creative-catalyst.com/abc/lwl/lwl.html> *Lagging with the lololos*. [Consulta: 21/08/2013]

"BAILANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

Existen coreógrafos y performers que trabajan en torno a los espacios telemáticos investigando sus limitaciones, es el caso del grupo "Company in Space and Alienation" que estudia la naturaleza de los cuerpos telemáticos (que no físicos) y surge el dilema del cuerpo y el no cuerpo; el cuerpo danzante podrá ser manipulado en el tiempo y en el espacio por el propio medio.

Visto todo esto nos preguntamos ¿Por qué no considerar al avatar como un bailarín que puede ser manipulado en nuevos entornos más allá del cuerpo físico?

En la actualidad los movimientos coreográficos son pre-programados en cortas y recurrentes secuencias para cada personaje, el grupo de jugadores elige qué hacer, cómo actuar con su avatar en tres dimensiones y coordinar las cortas secuencias de baile para crear personajes dentro de un juego. La imagen está en la pantalla, los performers y los usuarios que participen establecen sus propios puntos de vista para ver alrededor del espacio y deben moverse para comprobar desde su posición o ángulo que otra persona pueda estar también junto a él en ese ambiente tridimensional. Ellos, en primera persona, experimentan la danza como un bailarín o en tercera persona para visualizar la danza "desde fuera". Los chats facilitan la oportunidad de discutir y poner condiciones con los demás grupos, los participantes pueden tener herramientas para estructurar la danza utilizando organizaciones espaciales, técnicas de destreza u otros procesos que puedan producir combinaciones de demostraciones e instrucciones. Las ideas pueden ser probadas en una situación sincrónica o desechadas, elaboradas o acordadas por el director de la coreografía del grupo.

Es un ejemplo el Programa LiveForms software o su hijo Dance Forms <http://charactermotion.com/products/danceforms/> donde el movimiento es confeccionado en la pantalla y la figura debe ser representada por el avatar. La ventaja de este proceso es que las opciones de movimiento son mayores, técnicamente todo movimiento que pueda hacer un humano es realizable por la figura y aquellos imposibles de hacer por el hombre también son factibles.

5. PROYECTO DE MUSEO VIRTUAL *danza.contemporanea.museum*

Misión, visión y objetivos del proyecto

A finales del año 2012 decidí participar en el curso *Museos: Nuevos medios, nuevos soportes y Web 2.0* organizado por el Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas (CITA) con el fin de ahondar en el concepto de “Web 2.0” y en el calado que éste está teniendo tanto en las instituciones museísticas como en la obra de los artistas contemporáneos, y sobre todo con el fin de complementar la investigación de mi Trabajo Fin de Master. El curso exigía un proyecto final que contuviera elementos aprendidos a lo largo del mismo y como aportación al proyecto de investigación que había iniciado para este trabajo me pareció muy oportuno desarrollar un supuesto práctico sobre la creación de un museo online, en concreto de un museo de danza online, utilizando todas las herramientas de la “Web participativa” con el propósito de enriquecer mi investigación.

Son cada vez más los especialistas que ven en los museos virtuales el futuro de la museografía y considero imprescindible en nuestra era digital plantearnos un futuro para estas instituciones acorde con los cambios tecnológicos que estamos viviendo.

Analizando cómo los museos físicos incorporan esta nueva realidad aportando a sus centros la nomenclatura de “museo aumentado”, mi curiosidad fue más allá y quise informarme ya no sólo de museos que integran a sus recursos tradicionales las posibilidades de añadir información a partir de las nuevas tecnologías, sino de partir desde cero, creando un museo virtual, el cual no existiera en el plano físico, tratando de imaginar y concebir una galería artística completamente digital.

A lo largo del estudio he ido comprobando como los museos en línea han ido ganando paulatinamente importancia, hasta el punto de que los museos virtuales no tienen porqué ser un mero complemento del museo físico, sino que pueden funcionar como una entidad autónoma con sus propias señas de identidad, y en el caso concreto de las prácticas artísticas vinculadas a la videodanza y la danza interactiva nos parece el “ecosistema” más apropiado.

Un nuevo tipo de audiencia: espectador-productor

Con la llegada de la Web 2.0 y de la Web social las prácticas de los usuarios en los museos dieron un giro de ciento ochenta grados. El espectador contemporáneo tiene ahora la oportunidad de intervenir en las imágenes generadas y aportar ideas a través de su participación, creando argumentos y actitudes críticas con respecto a las piezas museográficas. Hablamos por tanto de una educación performativa, en la que tanto el transmisor como el receptor deben intercambiar experiencias.

Si bien es cierto que con la llegada de la Web social los museos se han planteado hasta qué punto se puede controlar la calidad de la información adjuntada por los usuarios, especialistas como Will Gompertz, profesional del tema, pronostica un futuro en el que cada vez más serán los propios usuarios los que tengan el control de la información y paulatinamente se irán creando más recursos compartidos en el entramado de las redes

"BAILANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

virtuales. Tenemos que ser conscientes de que el público actual ansía nuevas experiencias, ya no quiere ser un simple espectador puesto que la experiencia pasiva ya no resulta atractiva; el museo debe conseguir que sus visitantes participen, que aprendan mientras disfrutan de la experiencia museográfica. Los museos deben estar muy atentos a los continuos cambios sociales para poder avanzar y evolucionar con ellos, de lo contrario está avocados al fracaso.

Analizando el nuevo comportamiento y las nuevas funciones que el espectador adquiere ante las nuevas maneras que el museo nos propone, en el caso de este proyecto, proponemos la creación de un museo virtual dedicado a una tipología específica: **la danza contemporánea**. Considero que el tipo de audiencia podría ser muy variada: desde profesionales, especialistas e investigadores que se acerquen a este museo para tomar apuntes útiles para sus investigaciones, hasta un público curioso y aficionado por el tema e incluso y sobre todo, apostar por un público que aprenda a través del museo virtual, ofrecer a nuestros espectadores una continua retroalimentación en el que la función didáctica del museo se conforme como básica.

Proyecto *danza.contemporanea.musem*

El proyecto del museo virtual está dedicado a la danza por dos razones principalmente:

1. Es muy difícil encontrar en la Web material videográfico que contenga obras de danza contemporánea, podemos decir que durante años ha sido una práctica artística bastante olvidada y localizar material práctico para investigaciones se ha convertido en un trabajo muy laborioso, a no ser que hablemos de piezas históricas de videodanza que ya es posible conseguir en régimen de alquiler en archivos como *Electronic Arts Intermix*, *Video Data Bank*, *Montevideo* o *Hamaca* en España.

2. Tampoco los museos (Aunque el MOMA de Nueva York, el Pompidou de París y el ZKM de Karlsruhe y en España algunos como el MEIAC, la Fundación La Caixa, El MACBA y el MNCARS ya tienen repositorios con piezas históricas al alcance de los investigadores) se han encargado de recopilar este material y sobre todo no se han comprometido a hacer públicos testimonios o acciones relacionados con la danza. Es muy difícil para los espectadores, ya sean del tipo que sea, profesional-investigador o un público curioso y aficionado con el tema, acceder al mundo de la danza contemporánea a través de vídeos o documentos.

Con la creación de un museo virtual dedicado al campo artístico de la danza podrían verse satisfechas las inquietudes de un amplio abanico de público, ya que a través de él podrán acceder a la información, además de modificarla e interactuar con ella.

Para la inmersión de nuestro museo en la red virtual sería muy interesante y útil que nuestro proyecto formara parte de la asociación ICOM (International Council of Museum) que mediante la entidad MuseDoma propuso el sufijo *museum* para instituciones acreditadas y profesionales de este campo, para regularizar un espacio concreto destinado a un sector cultural reconocible en Internet.

"BAILANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

A través de su Web y siguiendo tan solo cinco pasos resultaría muy sencillo incluir nuestro museo virtual en sus filas (siempre y cuando el museo que propongamos cumpla unas pautas que ellos determinan).

Esta asociación es muy ventajosa para la creación de nuestro museo digital puesto que presenta una serie de beneficios para la realización de una "pinacoteca virtual", que podemos ver en la página principal de su página Web: <http://about.museum/benefits.html>

Estos beneficios serían:

Autenticidad: formar parte del círculo *.museum TLD* proporciona al museo la condición de "genuino", es decir, que nuestro museo pertenezca al ICOM conlleva que a través de una serie de criterios establecidos, una vez pasadas las "pruebas" para poder pertenecer a la familia *.museum*, se nos garantiza la validez y la verificación de legitimidad de nuestro museo en el mundo entero.

Identidad: el hecho de ser miembro de *.museum TLD* permite a los museos, a las asociaciones de museos o a los profesionales museográficos identificarse en una audiencia global única en la red virtual.

Visibilidad: formar parte de este engranaje permite a tu museo una asegurada visibilidad a escala mundial. Además presenta otro beneficio, y es que la estructura del *.museum* es fácil de utilizar para los usuarios no especialistas en el uso de las nuevas tecnologías.

El registro de importancia: *.museum* asegura tanto a los pequeños museos individuales como a los más consagrados, un lugar propio en Internet, ofreciéndoles una identidad propia significativa.

Su dominio *.museum* proporciona a todos los museos que se enmarquen bajo su auspicio (independientemente de su área de especialización, del tamaño de sus colecciones o de su nivel de financiación) las mismas oportunidades para ser visibles en la Web de manera equitativa.

Nuevos canales de comunicación: el *.museum TLD* proporciona una plataforma para el desarrollo de sus servicios.

Puesto que el número de museos y de asociaciones de museos integrados dentro de esta asociación ha aumentado considerablemente, el dominio se ha visto acrecentado en los últimos tiempos, desde su página se nos ofrecen una serie de servicios remotos diseñados expresamente para la comunidad *.museum* y que podremos aplicar en la ejecución de nuestro propio museo virtual.

Además de todos estos beneficios que nos aporta MuseDoma, he creído y apostado en la realización de un supuesto museo virtual porque sus rendimientos a largo plazo son cada vez más claros. A parte de las ventajas vistas anteriormente, este proyecto se arriesga en la creación desde cero de un museo no físico por más razones:

- El usuario puede acceder a un gran número de fondos, no sólo a los que se exponen a los museos. Además puede aunar obras de diferentes museos o de colecciones privadas de distintas partes del mundo, en la que físicamente no puede estar presente.

"BAIILANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

- El museo virtual puede incluir visitas guiadas e información de las obras.
- Presenta motores de búsqueda que faciliten el acceso a una obra en concreto.
- Puede incluir bases de datos sobre obras de arte de distintos lugares del mundo.
- Ventajoso en su utilización didáctica.
- El museo virtual trastoca las máximas tradicionales de los museos: la pieza en sí deja de ser el mayor tesoro del museo, ahora el espectador es quien toma las riendas y prima el proceso y la experiencia de su participación por encima de los objetos, es decir, las colecciones dejan de ser el elemento central dentro de la función del museo, ahora la gente y su compromiso y participación son lo más importante.
- El arte contemporáneo (y en el caso que nos concierne, la danza) destaca por una combinación de materiales y técnicas mezclados con sonido, imagen y movimiento. Este tipo de obras tienen muy buena adaptación a Internet gracias a la tecnología multimedia.

Tecnologías seleccionadas para el proyecto *danza.contemporanea.museum*

La primera aplicación tecnológica utilizada para la realización de nuestro proyecto ha sido, como acabamos de ver, incluir nuestro museo en la "Asociación para la Gestión del Dominio Museum" creada por el Consejo Internacional de Museos.

Pero no podemos quedarnos ahí si queremos que nuestro lugar sea visitado y tenga realmente la importancia que se merece debemos trabajar en otros ámbitos de la Web 2.0.

Las nuevas posibilidades han conseguido que se haya producido una "vulgarización" en la creación multimedia: todos podemos crear y participar, los nuevos museos 2.0 están abiertos para todos, ha habido una fusión entre las llamadas "alta" y "baja" cultura, el arte está al servicio de todos.

Considero que este proyecto, que pretende hacer llegar las nuevas prácticas elaboradas dentro del ámbito de la danza de una manera abierta y democrática, donde el público pueda interactuar y opinar, además de ampliar la información del museo, debe estar presente en las siguientes tecnologías, para ser de verdad un museo de y para todos.

Blog: sería beneficioso que el museo contara con un blog puesto que abriríamos puertas a diferentes tipos de usuarios; a través de él los espectadores podrán interactuar en igualdad de condiciones, opinando con el mismo tipo de lenguaje coloquial y puesto que el museo está centrado en un disciplina muy concreta, suponemos que los usuarios que accedan tendrán ya un interés previo por el tema y podrán compartir gustos.

Wiki: el desarrollo de una Wiki permitirá escribir sobre diferentes artistas que se circunscriban dentro del ámbito de la danza contemporánea; de esta manera emisores y receptores podrán escribir y leer información sobre artistas y sobre sus piezas coreográficas.

“BAIILANDO ONLINE” DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

Además presenta más beneficios, como el sentimiento de pertenencia a una comunidad, la facilidad de trabajar en grupo de manera colaborativa y al igual que el blog, puede potenciar un carácter plagado de discusión y argumentación.

Podcasts: a través de archivos de audio podemos crear audio guías que sirvan de orientación a nuestros usuarios para que comprendan mejor los contenidos del museo. Además, podemos insertar entrevistas y charlas con artistas, conferencias y seminarios o añadir radios que se relacionen con el mundo de la danza. Ofreciendo estos servicios estamos sociabilizando el museo y haciéndolo más atractivo para los usuarios.

Videocasting: teniendo en cuenta que nuestro museo se centra en la danza, este apartado es de suma importancia, puesto que es a través de los canales de vídeo por donde podemos compartir con los internautas las obras plasmadas en vídeo.

Álbumes de fotos: para las piezas que no han sido capturadas en soporte videográfico, sino fotográfico, es muy útil la utilización de álbumes de fotos que nos permiten difundir las fotografías de las prácticas artísticas. Todo aquel que lo desee puede subir fotos de temas relacionados con las obras del museo de danza contemporánea. Esto podemos hacerlo con servidores como “Flickr” o a través de herramientas de marcado social, como por ejemplo “Pinterest” que nos permite organizar nuestros álbumes y acceder a ellos desde cualquier ordenador que tenga acceso a Internet. Además podemos clasificar nuestros álbumes de fotos en base a temáticas concretas y diferentes.

Portales personalizables: a través de servicios como el que ofrece “Netvibes” o “iGoogle” podemos difundir los contenidos de nuestro museo sin necesidad de gastar dinero. A través de ellos podemos adjuntar la información que creamos pueda ser de interés para nuestro público: informar sobre próximas exposiciones que tengan relación con la danza, sobre los espectáculos que se realizan en diferentes ciudades del mundo, canales de vídeo o de radio que traten la danza contemporánea, informar sobre charlas o conferencias relacionadas con el tema... etc.

Redes sociales: puesto que nuestro museo se centra en una temática concreta y ampliamente abierta al mundo, considero que debemos utilizar redes de carácter social como “Facebook” o “Twitter”, más internacionales y abiertas a un amplio grupo de seguidores. Gracias a ellas podremos difundir y hacer llegar la información y las actividades de nuestro museo, fidelizar a los usuarios a través de actividades interesantes, conseguir información y opiniones sobre las prácticas de nuestro museo, crear grupos de debate y participar en ellos...

Museos virtuales referentes

Investigando sobre este tema he descubierto propuestas interesantísimas centradas en la exposición de obras a partir del soporte digital.

"BAILANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA
INFORMACIÓN

Me gustaría recalcar "elmuseovirtual.com": <http://www.elmuseovirtual.com/> en el que la democratización del arte va más allá. Esta página Web además de ofertar un numeroso grupo de obras artísticas de diferentes disciplinas artísticas, también ofrece la oportunidad de que cualquier artista que mande una fotografía de su obra tenga la ocasión de exponer en este museo virtual.

También el listado de museos virtuales englobados bajo MuseDoma presenta ejemplos de sumo atractivo. Adjunto el enlace de la página Web en la que se pueden encontrar los sitios Web de todos estos museos virtuales: <http://index.museum/fullindex.php>

A través de este recorrido por los museos virtuales nos queda claro que la presencia de éstos es cada vez mayor, debemos asumir que estamos en la era digital de la imagen y aprovechar los nuevos recursos que la Web 2.0 nos ofrece para crear un sistema artístico democrático y solidario en el que todo aquel que quiera participar pueda y tenga la oportunidad de hacerlo.

CONCLUSIONES

A lo largo de la investigación de este trabajo fin de master (TFM) nos ha quedado más que claro que las artes (y en nuestro caso concreto la danza) han recurrido desde sus orígenes a los medios tecnológicos que tenían a su alcance con el fin de expandir sus límites y explorar nuevos territorios, de hecho, una de las principales conclusiones que podemos extraer de este trabajo es que las fronteras que antes separaban las prácticas artísticas –escénicas y visuales- que se relacionan de modo directo o indirecto con la danza se están resquebrajando y cada vez es más difícil discernir señas de identidad exclusivas dentro de cada disciplina. Por esta razón, aunque nuestra intención es fundamentalmente hablar de las relaciones entre danza y nuevos medios es evidente que cualquier práctica artística que opera en el escenario digital resulta indisoluble de otros tipos de arte interactivo, por lo tanto, no hablar de ellos daría una versión parcial del objeto de nuestra investigación.

El uso de las tecnologías digitales está produciendo en las artes escénicas y visuales mutaciones de orden formal, conceptual y perceptivo, pero los cambios acontecidos en las últimas décadas también afectan a los formatos y estrategias de producción, difusión y puesta en escena, incluso a su misma economía política, con las consecuencias directas e indirectas que esto conlleva a la hora de redefinir los papeles de un nuevo artista y un nuevo espectador, que en ocasiones no sólo son capaces de intercambiar sus niveles de participación en la construcción de sentido de las obras, como sucedía con el arte conceptual, sino en la propia apariencia y operabilidad técnica de las mismas.

Precisamente, que el trabajo comience examinando algunas propuestas del siglo XX pioneras en aunar danza y nuevas tecnologías, -aparte de servir para reconocer sus aportaciones a la historia del medio- nos ha resultado muy útil a la hora de detectar los principales cambios de paradigma –pero también los problemas y carencias- que se están operando en el “régimen audiovisual” en el que actualmente se desenvuelven estas prácticas. Al igual que sucede con otras corrientes de *new media art* que utilizan una tecnología emergente, como la animación digital o los videojuegos –con los cuales la danza ha mantenido y mantiene relaciones fecundas- los avances en hardware y software de los ordenadores personales y las TIC determinan el devenir de muchas de las obras con las que hemos estado trabajando, pero también ponen en evidencia su naturaleza casi obsoleta, su dificultad para adaptarse a nuevos ecosistemas audiovisuales a pocos años vista –a veces meses- de su creación y en ocasiones su dificultad para ser archivados, conservados, restaurados, estudiados y exhibidos.

No se trata ni mucho menos de plantear un escenario apocalíptico, pero es justo reconocer que los cadáveres de la obsolescencia tecnológica son cada vez más jóvenes y eso afecta a muchas obras de arte digital que han “envejecido” súbitamente –como por ejemplo muchas de las intervenciones performativas concebidas para redes sociales que no fueron capaces de adaptarse a la Web 2.0 como *Second Life*, o de dispositivos que a la altura del año 2000 nos parecían “ el futuro” y ahora nos parecen “objetos retrofuturistas” como el Láser Disc o el CD-ROM. De hecho, algunos ya no se acuerdan siquiera de qué era o como funcionaba un CD-ROM –formato para el que, por cierto, en la segunda mitad de los 90 se desarrollaron muchas obras de videocreación- y estoy segura de que a muchos “tecnófilos” actualmente les daría pereza participar en una pieza interactiva desarrollada con esa tecnología; pero además en muchos casos ya no

"BAILANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

sería posible, puesto que la mayoría de nuestros portátiles y *tablets* ya no cuentan con un puerto de entrada para dispositivos que hace poco más de diez años considerábamos “nueva tecnología”.

Consciente de que esto también supone otro cambio de paradigma que en los próximos años producirá mutaciones significativas en las estrategias museológicas y museográficas, en la parte final de este trabajo hemos querido formular una propuesta de museo virtual, especializado en danza y artes coreográficas con la que nos hemos querido adelantar al nuevo escenario creativo que se avecina. Se trata, en pocas palabras, de un proyecto que intenta desbordar los límites físicos del museo y el espacio escénico convencional (que derriba los muros del *White Cube* y la *Black Box*, por hacer un juego de palabras) superando tanto la famosa “cuarta pared” como aquel “museo imaginario” que proponía Malraux a partir de los avances en la reproducción fotográfica.

En el presumible escenario que algunos pronostican que llegará antes de 2020, cuando los dispositivos para enfrentarse a espectáculos audiovisuales inmersivos sean una realidad cotidiana, proponemos un modelo de museo que se sitúe entre lo físico y lo ubicuo, lo público y lo privado, lo global y lo multi-local, un espacio virtual que no trabaje exactamente con obras sino con información audiovisual transmisible, editable, recurrible, reutilizable... y con la puesta en marcha de los grandes repositorios colectivos de archivos de la Web 2.0, también extremadamente fácil de compartir.

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración página 7: Loie Fuller en La danse blanche (1895) por Taber y remake de Charlotte Doran Davies (2011)

Ilustración página 10: *Variations V* (1965) Coreografía de Merce Cunningham, audio de John Cage y *collage* visual de Stan Van Der Beek.

Ilustración página 18: *Body-Remix. Variations Goldberg* (2005) Marie Chouinard.

Ilustración página 23: *Two Stage Transfer Drawing* (1971) Dennis Oppenheim.

Ilustración página 24: imagen del capítulo *Quince millones de méritos* de la serie televisiva "Black Mirror" emitido en diciembre de 2011.

Ilustración página 24: *WoW* (2006-2009) Aram Bartholl.

BIBLIOGRAFÍA

- AGUILAR GARCÍA, Teresa. *Ontología Cyborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona. Gedisa Editorial. 2008.
- ALMAHANO MARTÍN, Lourdes. Danza contemporánea y Nuevas Tecnologías>>, *Danzaratte. Revista del Conservatorio Superior de Danza de Málaga*, nº5, junio 2011.
- BANES, Sally, *Democracy's Body: Judson Dance Theater, 1962-1964*, Durham (NC) Duke University Press, 1993.
- BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y simulacro*, Barcelona, Editorial Kairós, 1978.
- BOISSEAU, Rosita y GATTINONI, Christian, *Danse et art contemporain*, Nouvelles éditions Scala, 2011.
- BROWN. Carolyn, *Chance and circumstance. Twenty years with Cage and Cunningham*. New York, Random House Inc. 2007.
- CELANT, Germano, Catálogo de la Exposición *Merce Cunningham* en la fundación Antonio Tàpes, Barcelona, 2000.
- CLEARWATER, Bonnie, Catálogo de la Exposición *Merce Cunningham: Dancing on the Cutting Edge* en Miami Museum of Contemporary Art, 2007.
- CHADDOCK REYNOLDS, Katherine, *Visions and Vanities: John Andrew Rice of Black Mountain College*, Louisiana State University Press, 1998.
- COOPER ALBRIGHT, Ann, *Traces of Light. Absence and Presence in the Work of Loie Fuller*. Durham, University Press, 2007.
- COPELAND, Roger, *Merce Cunningham. The Modernizing of Modern Dance*, Londres/New York, Routledge, 2004.
- DEBAT, Michelle, "L'orthèse et son double jeu. Le corps comme "technique vivante" en *L'impossible image. Photographie- Danse- Chorégraphie*, La Lettre vole, 2009.
- DEITCH, Jeffrey, Catálogo de la Exposición *Post Human*. FAE Musée d'Art Contemporain, 1992.
- DEREN, Maya, *Écrits sur l'art et le cinema*, París, París experimental, 1946.
- DUBERMAN, Martin, *Black Mountain. An Exploration in Community*, New York, Anchor Books, 1972.
- FISCHER-LICHTE, Erika, *Estética de lo preformativo*, Abada Editores, 2011.
- GERALD SIEGMUND, *William Forsythe: Denken in bewegun*. Henschel Verlag, 2004

"BAIANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA
INFORMACIÓN

- GARELICK, Rhonda K, *Electric Salome. Loie Fuller's Performance*, Princeton, University of Princeton, 2007.
- GUASCH, Anna María, "Los "cuerpos" del arte en la posmodernidad", en *Cartografías del cuerpo. La dimensión corporal en el arte contemporáneo*, Murcia, CENDEAC, 2004.
- HARAWAY, Donna, "A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century" en *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, 1991.
- HARRIS, Mary Emma, *The Arts at Black Mountain College*, Mit Press, 2002.
- HOORN, Esther, *Creative Commons Licences for cultural heritage institutions: A Dutch perspective*, Rijksuniversiteit [Host], 2006.
- HULTÉN, Pontus y KONIGSBERG, Frank, *9 evenings: theatre and engineering*. New York, The Foundation for Contemporary Performance Arts, 1966.
- JONES, Amelia, *Le corps de l'artiste*, Phaidon Press Limited, 2011.
- KATZ, Vincent, *Black Mountain College: Experiment in Art New*, Mit Press, 2003.
- KLOSTY, James, *Merce Cunningham*, New York, Dutton & Co, 1975.
- KOSTELANETZ, Richard, *Merce Cunningham: dancing in space and time*. Da Capo Press. 1998.
- LESSCHAEVE, Jacqueline, *El bailarín y la danza. Conversaciones de Merce Cunningham con Jacqueline Lesschaeve*, Global Rhythm, 2009.
- LISTA, Giovanni, *Loie Fuller. Danseuse de la Belle Epoque*. Editions d'art Somogy , 1994.
- LOUPEE, Laurance, "Black Mountain college et la danse", *Art Press*, nº126, septiembre 1992.
- MARTÍN PRADA, Juan, *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, Madrid, Ed. Akal, 2012.
- MARTÍN PRADA, Juan, *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*, Sendemà Editorial, 2012.
- M.N.C.A. Reina Sofía. Catálogo de la exposición *Black Mountain College. Una aventura Americana*, 2002-2003.
- MERVIN, Lane, *Black Mountain College: Sprouted Seeds. An Anthology of Personal Accounts*, University of Tennessee Press , Knoxville, 1990.

“BAILANDO ONLINE” DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA
INFORMACIÓN

MACEL, Christine y LAVIGNE, Emma. Catálogo de la exposición *Danser sa vie. Art et danse de 1900 à nos jours*, Ed. Centre Pompidou, Paris, 2011.

MARTÍNEZ, Carolina, *El Universo Dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren*, Traducción y Edición de los textos de Maya Deren, ARTEA, 2013.

NELSON, Richard y EWING Marcia, *Loïe Fuller. Gooddness of Light*, Boston, Northeastern University Press, 1997.

NOLTENIUS, Agnès, *Forsythe Detail*, Arte Editions, 2003.

PANERA, Javier, *Música para tus ojos. Artes visuales y estética del videoclip: una historia de intercambios*, Festival de Cine de Astorga, 2009.

PÉREZ WILSON, Simón, *Cuerpos híbridos, Cuerpos tecnológicos, Cuerpos naturales, Loïe Fuller- Isadora Duncan. Aspectos y consideraciones de un campo*, Centro de investigación y memoria. Artes Escénicss CIM/AE.

POLO, Magda (coor), *El espectador activo. MOV-S. Espacio para el intercambio internacional de la danza y las artes del movimiento*, Mercat de Les Flors y Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2011

POPAT, Sita, “[Hands-on dance project \(poster session\): creative dance collaborations online](#)”, dl.acm.org 1 junio 2000.

POPAT, Sita, *Invisible Connections. Dance, choreography and internet communities*, Routledge, 2006.

RAMSAY, Burt, *Judson Dance Theater: Performative Traces*, London/New York, Routledge, 2006.

REYNOLDS, Dee, *Rhythmic Subjects. Uses of Energy in the Dances of Mary Wigman, Martha Graham and Merce Cunningham*, Londres, Dances Books, 2007.

RINDLER, Robert, *Ghostcatching. A Virtual Dance Installation*. Ed. Cooper Union of Art. 1999.

SCHEIT, Stefanie, “La autonomía de los elementos coreográficos. Merce Cunningham, John Cage, Robert Rauschenberg, Jasper Johns, Charles Atlas, Nam June Paik, Stan Van Der Beek” en: SCHMIDT, Eva y LEBRERO, José, (comisarios), Catálogo de la exposición *Ver Bailar*, Ed. Junta de Andalucía y Consejería de Cultura Museum für Gegenwartskunst Siegen, 2007.

SÁNCHEZ, J.A., “Loïe Fuller”, *La escena moderna*. Ed. Akal, Madrid, 1999

SOMMER, Sally R, “Loïe Fuller”, *The Drama Review. Post-Modern Dance Issue*. Nº1, New York. University of the Arts, 1975.

SCHMIDT, Eva y LEBRERO, José, Catálogo de la exposición *Ver Bailar*, Ed. Junta de Andalucía y Consejería de Cultura Museum für Gegenwartskunst Siegen, 2007.

"BAILANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

ULRICH OBRIST, Hans, "Interview with Merce Cunningham", *Interviews*. Volume 2, Milán, 2010.

VAUGHAN, David, *Cunningham: un demi-siècle de danse*, Editorial Plue, 1997.

VAUGHAN, David, *Merce Cunningham: fifty years*, Aperture, 2005.

VAUGHAN, David, "Merce Cunningham" en *Performing Arts Journal*, N°3, 1979.

VILASECA i REQUENA, Jordi, "Lazos de luz azul", *Museos y Tecnologías 1,2,3.0*. Editorial UOC, 2011.

VILLEGAS HINCAPIÉ, Cecilia, "Apuntes para pensar la Videodanza", tesina dirigida por el Dr. Javier Panera, Universidad de Salamanca, Departamento de Historia del Arte y Bellas Artes, 2008.

VV. AA. Catálogo de la exposición *Un teatro sin teatro*, Museu d'Art Contemporani de Barcelona y Fundação de Arte Moderna e Contemporanea de Lisboa, 2007.

Revistas y recursos digitales

Abanlex Abogados y Dosdoce.com. *Visibilidad de los museos en la Web 2.0*. (Noviembre 2009) Disponible en: <http://www.abanlex.com/wp-content/uploads/2009/11/Estudio-Visibilidad-de-los-museos-en-la-web-2.pdf> [Consulta: 09/08/2013]

BOWEN, J. y ANGIS, J. *Museums and Wikipedia*. Museums and the Web 2006. The International Conference for culture and heritage on-line, Albuquerque, Nuevo México, 22-25 marzo 2006. Disponible en: <http://www.museumsandtheweb.com/mw2006/papers/bowen/bowen.html> [Consulta: 09/08/2013]

BUTTERWORTH, Jo y POPAT, Sita. "The Eurodans Project: A European collaboration through Choreography and Technology", The University of Leeds, UK. Disponible en <http://www.elia-artschools.org/images/products/34/Butterworth.pdf> [Consulta: 25/08/2013]

CARRILLO, Rebeca. "La video danza: la escondida incógnita" Disponible en www.zemos98.org [Consulta: 07/08/2013]

CERIANI, Alejandra y COSÍN, Alejandra. "La Danza-Performance: Una perspectiva alternativa". Disponible en: <http://performancelogia.blogspot.com.es/2008/07/la-danza-performance-una-perspectiva.html> [Consulta: 20/08/2013]

"Dance-Making on the Internet. Webbed Feet's Bytes of Bryant Park", Disponible en: <http://www.hyperchoreography.org/writing23.html> [Consulta: 25/08/2013]

“BAIANDO ONLINE” DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA
INFORMACIÓN

FERRARA GARRO, David. “La omnipresencia del Cyborg” capítulo de la tesis doctoral

El cuerpo humano entre el arte y los medios de masas en el tránsito del siglo XX al XXI, dirigida por el Dr. Carlos Plasencia Climent, Universidad Politécnica de Valencia, 2008.

Disponible en:

<http://es.scribd.com/doc/89096622/Ferrara-Garro-D-El-cuerpo-humano-entre-el-arte-y-los-medios-de-masas-en-el-transito-del-siglo-XX-al-XXI-Tesis-Doctoral-Universitat-Politecnica-de> [Consulta: 13/08/2013]

FUMERO, Antonio; SÁEZ VACAS, Fernando y ROCA. *Web 2.0*. Fundación Orange, 2006. Disponible en:

http://fundacionorange.es/areas/25_publicaciones/WEB_DEF_COMPLETO.pdf

[Consulta: 09/08/2013]

GONZÁLEZ, Pilar. “Tendencias de la Web social: oportunidades para los museos”, *Las instituciones de la memoria en la red: nuevas dimensiones del museo*. Conferencia impartida dentro del curso de verano organizado por el Museo Thyssen-Bornemisza y Universidad Rey Juan Carlos, Aranjuez, julio d 2008. Disponible en

<https://sites.google.com/a/fulbrightmail.org/pilar-gonzalo/presentaciones/tendencias-web-social-oportunidades-para-museos>. [Consulta: 09/08/2013]

Grupo performer *Sankai Juku*.

<http://www.youtube.com/watch?v=AnR1FJ6yQq4&feature=related> [Consulta: 21/08/2013]

HINCKLE-TURNER. “Full Circle” (1999). Disponible en:

<http://quod.lib.umich.edu/cgi/p/pod/dod-idx/full-circle-composing-a-cathartic-experience-with-digital.pdf?c=icmc;idno=bbp2372.1998.278>. [Consulta: 16/08/2013]

HOORN, Esther, “Creative Commons Licences for cultural heritage institutions”, Septiembre 2006. Disponible en:

http://www.ivir.nl/creativecommons/CC_for_cultural_heritage_institutions.pdf

[Consulta: 09/08/2013]

GRANÉ, Mariona; FRIGOLA, Joan y MURAS, M. Ángel, “Second Live: Avatares para aprender” Disponible en:

http://www.anobium.es/docs/gc_fichas/doc/12BDJMOPVd.pdf [Consulta: 26/08/2013]

JACKSON, George. *Judson Church: Dance*. Disponible en:

http://www.danceheritage.org/treasures/judsonchurch_essay_jackson.pdf [Consulta: 07.08.2013]

KNOTT, Laura. World Wide Simultaneous Dance: Dancing the Connection between "Cyberplace" and the Global Landscape. Disponible en:

<http://muse.jhu.edu/journals/leonardo/v034/34.1knott.html> [Consulta: 25/08/2013]

KOZEL, Susan. “Exiles, Ghosts and Astronauts, physical interventions in the critique of virtual culture”, *Film Studies Journal*, Volumen IV, 1998. Disponible en:

<http://www.meshperformance.org/write2.html> [Consulta: 25/08/2013]

“BAI LANDO ONLINE” DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA
INFORMACIÓN

KUMIN, Laura. “Mi danza nace en el ordenador”, *El Cultural.es*, (20 de febrero de 2009). Disponible en http://www.elcultural.es/version_papel/TEATRO/1921/Merce_Cunningham [Consulta: 06/08/2013]

MARTÍNEZ PIMENTEL, Ludmila. “Interfaces entre Allegra Fuller Snyder y Gretchen Schiller: aplicaciones de las categorías del *cinedance* y el *mediadance*”, Universidad Federal de Bahía, Programa de Posgrado en Danza. Disponible en: http://www.academia.edu/3306357/Interfaces_entre_Allegra_Fuller_Snyder_y_Gretchen_Schiller_aplicaciones_de_las_categorias_del_cinedance_y_el_mediadance [Consulta: 25/08/2013]

ONRUBIA, Daniel. “La imagen en movimiento y el movimiento del cuerpo: intersecciones entre danza y audiovisual” www.zemos98.org 26 de noviembre, 2007. [Consulta 08/08/2013]

POLITI, Giancarlo y KONTOVA, Helena. “Jeffrey Deitch’s brave new art”, *Flash Art*, nº167, 1992. Disponible en: http://www.flashartonline.com/interno.php?pagina=articulo_det&id_art=290&det=ok&title=POST-HUMAN [Consulta: 13/08/2013]

POPAT, Sita. “[The TRIAD Project: Using Internet Communications to Challenge Students. Understandings of Choreography](#)”, publicado en informaworld.com, 1 de junio de 2002. [Consulta: 20/08/2013]

POPAT, Sita y SMITH-AUTARD, Jacqueline. “Dance-Making on the Internet: Can online choreographic projects foster creativity in the user-participant?” disponible en <http://www.hyperchoreography.org/writing22.html> [Consulta: 22/08/2013]

ST JULIAN’S THEATRE ENSEMBLE. “The TRIAD Project- Trans-atlantic Real-time Inter-Active Dance” Disponible en: <http://darrenscully.tripod.com/id15.html> [Consulta: 25/08/2013]

SZPERLING, Silvina. *Entrevista a Steve Paxton*. Disponible en: <http://www.pagina12.com.ar/1999/99-12/99-12-13/pag22.htm> [Consulta: 07/08/2013]

Página Web “Electronic Arts Intermix”, <http://www.eai.org/index.htm> [Consulta: 07/08/2013]

Página Web “Video Data Bank” <http://www.vdb.org/> [Consulta: 07/08/2013]

Página Web de “elmuseovirtual.com”, <http://www.elmuseovirtual.com/> [Consulta: 25/08/2013]

Página Web de MuseDoma, <http://index.museum/fullindex.php> [Consulta: 25/08/2013]

Página Web de *web avatar body collision*, <http://www.avatarbodycollision.org/> [Consulta: 21/08/2013]

"BAILANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA
INFORMACIÓN

Página Web de la artista BOOKCHIN, Natalie, *Mass Ornament*, 2009.
<http://bookchin.net/projects/massornament.html> [Consulta: 19/08/2013]

Página Web de Troika Ranck, <http://www.troikaranch.org/> [Consulta: 20/08/2013]

Página Web de Palindrome, <http://www.palindrome.de/> [Consulta: 20/08/2013]

Página del artista BARTHOLL, Aram, *WoW* (2006-2009)
<http://www.datenform.de/woweng.html> [Consulta: 19/08/2013]

Página Web de la exposición *Dance with Camera* (Institute of Contemporary Art, Pennsylvania) <http://www.icaphila.org/exhibitions/dance.php> [Consulta: 06/08/2013]

Página Web de la exposición *Dance/Draw* (Institute of Contemporary Art, Boston, 2012) http://www.icaboston.org/exhibitions/upcoming-exhibitions/dance_draw/
[Consulta : 20/08/2012]

Página Web de la exposición *Move : Art and Dance since 1960's* (MoMA, Seoul, 2012)
<http://www.icaphila.org/exhibitions/dance.php> [Consulta: 06/08/2013]

Página Web de la artista Marie Chouinard <http://www.mariechouinard.com/body-remix-les-varia-99.html> [Consulta: 21/08/2013]

Página Web Del artista Richard Lord's <http://www.richardlord.net/dance> [Consulta: 20/08/2013]

Página web de Sarah Rubidge <http://www.sensedigital.co.uk/> [Consulta: 20/08/2013]

Página Web del Colectivo Second Front <http://www.secondfront.org/> [Consulta: 19/08/2013]

Página Web del Black Mountain College Museum + Arts Center.
<http://www.blackmountaincollege.org/> [Consulta: 06/08/2013]

Página Web de la Colección Black Mountain College perteneciente a los archivos del estado de Carolina del Norte. <http://www.ncdcr.gov/archives/Home.aspx> [Consulta: 06/08/2013]

Página Web de la Compañía de Danza Merce Cunningham.
<http://www.mercecunningham.org/newwebsite/> [Consulta: 06/08/2013]

Página Web de la Compañía de Danza de William Forsythe.
<http://www.theforsythecompany.com/> [Consulta: 26/08/2013]

Página Web de la exposición *Un teatro sin teatro*. (MACBA, 2007)
<http://www.macba.cat/es/expo-teatro-sin-teatro> [Consulta: 06/09/2013]

Página Web de la exposición *Ver Bailar. Diálogo entre la danza y las Bellas Artes* (Centro Andaluz de Arte Contemporáneo de Sevilla, 2007)
<http://www.caac.es/programa/verbailar07/frame.htm> [Consulta: 06/09/2013]

"BAILANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA
INFORMACIÓN

Página Web de la exposición *Danser sa vie. Art et danse de 1900 à nos jours*.

http://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR_R-6dc45b097f2ca147939be4c4eddea5f¶m.idSource=FR_E-fb2b12d84d474cee225dd6c8898dc8f [Consulta: 06/09/2013]

Página Web del bailarín Hiroaki Umeda.

http://hiroakiumeda.com/projects/#choreography_project [Consulta 14/08/2013]

Página Web de E.A.T. 9 Evenings: Theatre and Engineering. <http://www.9evenings.org/> [Consulta: 07.08.2013]

Proyecto *Lagging with the lololos*, 2004, <http://creative-catalyst.com/abc/lwl/lwl.html> [Consulta: 21/08/2013]

Proyecto *Dancing Beyond Boundaries* (2009), Digital Worlds Institute. Disponible en: <http://digitalworlds.ufl.edu/programs/ict/series/dancing-beyond-boundaries/> [Consulta: 25/08/2013]

Vídeo *Mass Ornament*, Bookchin, Natalie, 2009, <http://vimeo.com/5403546> [Consulta:19/08/2013]

Vídeo *WoW*, Aram Bartholl (2006-09), <http://vimeo.com/6035626> [Consulta: 19/08/2013]

Vídeo *Shyntetic Performances*, Franco y Eva Mattes, 2007-10, <http://www.youtube.com/watch?v=azDeCnvASd8> [Consulta: 19/08/2013]

Vídeo *Treadmill Powered Gandhi in Second Life*, Joseph DeLappe, 2008, <http://www.youtube.com/watch?v=34SxiWwOvHw> [Consulta: 19/08/2013]

Vídeo *Configuring the cave*, Lintermann, 1997, <http://www.youtube.com/watch?v=epyUYSLAEAA> [Consulta: 19/08/2013]

Vídeo *Body remix. Variaciones Goldberg*, Marie Chouinard, 2005, <http://www.youtube.com/watch?v=---dWzYH-fM> [Consulta: 21/08/2013]

Vídeo *Absolute Zero*. Saburo Teshigawara, 2002, <http://www.youtube.com/watch?v=IehdpI3wFkU> [Consulta: 21/08/2013]

Vídeo *Ghostcatchig*, Bill T. Jones, 1999, http://www.youtube.com/watch?v=aL5w_b-F8ig [Consulta: 14/08/2013]

Vídeo *Adapting for distortion*, Hiroaki Umeda, 2008, <http://www.youtube.com/watch?v=-PWAQPbOx7I> [Consulta: 14/08/2013]

Vídeo *Haptic*, Hiroaki Umeda, 2008, http://www.youtube.com/watch?v=8E2_qtTAIz0 [Consulta: 14/08/2013]

Vídeo *Danza serpentina*, Loie Fuller, 1895, <http://www.youtube.com/watch?v=fIrnFrDXjlk> [Consulta: 01/08/2013]

"BAI LANDO ONLINE" DANZA MULTIMEDIA E INTERACTIVA EN LA ERA DE LA
INFORMACIÓN

Vídeo *Estudio coreográfico para la cámara*, Maya Deren, 1945,
<http://www.youtube.com/watch?v=nve3aHoLad0> [Consulta: 01/08/2013]

Vídeo *Hail the New Puritan*, Charles Atlas,
1985 <https://www.youtube.com/watch?v=p5-U5or566M> . [Consulta: 06/08/2013]

Vídeo de la pieza *Variations V*, Merce Cunningham, 1965,
<http://www.youtube.com/watch?v=Ca2iVII-N0g> [Consulta: 03/08/2013]

Vídeo *Improvisation Technologies. A Tool for the Analytical dance Eye*, William
Forsythe, 1994, <http://vimeo.com/2904371> [Consulta: 16/08/2013]