

Céfiro 15.15. Presencia-ausencia del cuerpo en el cruce entre danza y tecnología.

Céfiro 15.15 es una obra-instalación escénica multimedial, creada a partir de la reutilización y resignificación de elementos previamente concebidos y de la yuxtaposición in situ de diferentes lenguajes y materialidades.

Tomando como punto de partida **Céfiro**, instalación sonora y visual, creada por Emiliano Seminara y Eduardo Stijar para la II Bienal de Arte y Cultura de la UNLP, se propuso para el ciclo En2Tiempos una nueva obra-instalación que retomó los materiales previamente desarrollados, pero que los modificó avanzando en la incorporación articulada de danza y programación.

La superposición de las diferentes capas discursivas, cada una con su lenguaje específico, genera un espacio híbrido donde los límites disciplinares comienzan a desdibujarse. Hay video, música, danza, pero la imbricación de estos elementos entre sí se da de modo tal que no

pueden aislarse el uno del otro sin que se pierda una parte fundamental del sentido y de la experiencia estética propuesta.

El video, que **a priori** podría parecer que actúa sólo como dispositivo escenográfico, trasciende ampliamente esa función constituyéndose en el principal mediador entre los elementos que componen la obra-instalación, al mismo tiempo que se convierte en vector del movimiento y de la constitución del cuerpo al interior de la obra-instalación.

La relación presencia-ausencia-acumulación, eje de la propuesta de **Céfiro 15.15**, es abordada desde cada uno de los lenguajes: movimiento, música, video; pero es también, y fundamentalmente, generada en la relación entre cuerpo/s y dispositivos tecnológicos. Los cuerpos aparecen, desaparecen y reaparecen en el espacio en función de las luces y sombras ofrecidas por la proyección, que a su vez son determinadas por la reactividad del video a la propuesta sonora. La superposición de las proyecciones bidimensionales sobre los cuerpos tridimensionales en movimiento, genera una confusión de volúmenes y planos, figuras y fondos, en las que los cuerpos pierden su singularidad y autonomía, disolviéndose y rematerializándose sucesivamente.

El recorte propuesto por el juego de luces y sombras, blancos y negros, fragmenta la unidad corporal, ofreciendo a la vista una mano, un pie, un codo, y sólo ocasionalmente un cuerpo completo. Los cuerpos son deconstruidos por el video, y esta deconstrucción parece arrastrar consigo la unidad del sujeto: los cuerpos y sus fragmentos se mezclan, se confunden y no se distinguen entre sí y ni en relación a la imagen proyectada. No hay una relación clara entre figura y fondo, entre cuerpo e imagen, pudiendo ser indistintamente tanto lo uno como lo otro.

El cuerpo no es aquí materia básica única ni dispositivo central. Está presente, pero ya no es el centro, y en ese sentido hay también una ausencia del cuerpo. O quizás se trate de otra forma de presencia, virtualizada o mediatizada por diferentes dispositivos, aparatos o interfases; una nueva forma posible de presencia-ausencia del cuerpo, en el cruce entre danza y tecnología.

Mariana Sáez, es Licenciada en Antropología (UNLP) y Becaria Doctoral del Conicet. Integra del Grupo de Estudio sobre Cuerpo (CICES-IDIHCS-UNLP/CONICET). Es además bailarina, formada en danza clásica y contemporánea y en técnicas y

disciplinas afines. Integra “Aula 20” (Grupo de Danza de la Facultad de Bellas Artes, UNLP) y la compañía independiente Proyecto en Bruto.



Tres lados para un relato escénico- multimedial Reseña de Tanzt Tanzt

Emplazado en un escenario tradicional e inmerso en un ambiente virtual, el cuerpo de la intérprete habita el movimiento. Dialoga con un paisaje abstracto en una temporalidad cíclica, marcada por el sonido. El movimiento y también el volumen corporal son replicados por polígonos animados que remiten a lo vital, a la vez que a lo impersonal. Se proyectan sobre el cuerpo, se transforman en siluetas que lo multiplican en **delay** y vuelven a adoptar la forma poligonal. Descifrar cuál es el dispositivo que permite que los nuevos medios repliquen el cuerpo, no resulta evidente a simple vista. Se trata de una cámara Kinect -procedente de la consola de videojuegos X box- que reconoce y reproduce las dimensiones de la bailarina.

La estética geométrica responde a una cuestión estilística, a una decisión arbitraria de los artistas. Sin embargo, es posible pensar la relación entre los tres lenguajes abordados en comparación a la que

existe entre los lados de un polígono. La danza no queda supeditada a lo sonoro ni a lo visual: los tres lenguajes se encuentran para determinar un área, en este caso, contar un relato escénico-multimedial. Así, la coreografía, la mezcla del DJ, la programación y el video fueron diseñados en conjunto y en simultáneo para construir sentido en torno a un conflicto -no específico- y a la superación del mismo. Dicho sentido se refuerza a partir de la cita a Pina Bausch que subyace en el título en alemán: “Baila, baila, de lo contrario estaremos perdidos”. Si bien **Tanzt Tanzt** es una obra en proceso, se asemeja menos a un ejercicio de experimentación que a una forma cerrada: se presenta no como ensayo, sino como espectáculo.

Lucía Engert, es Profesora en Historia de las Artes Visuales por la FBA, UNLP y estudiante de Artes Plásticas, Orientación Grabado y Arte Impreso en la misma institución. Desde 2010 forma parte de los colectivos Libélula (La Plata) y No te duermas (Benito Juárez), abordando la gestión cultural, la investigación y la producción de arte contemporáneo. También incursiona en la curaduría en proyectos expositivos independientes.

