

Ciencia y Danza

SPACE+DIGITAL+DANCE

Investigación coreográfica con nuevas tecnologías

Por Gonzalo Preciado Azanza



Interacción coreográfica entre ambos bailarines en *Dancing the Digital Age*, 2019. Página web de *SPACE+DIGITAL+DANCE*.

La línea de investigación *SPACE+DIGITAL+DANCE* explora como las nuevas tecnologías desafían donde el cuerpo humano comienza, termina y está presente en la era digital. A su vez, esta línea forma parte del laboratorio de movimiento *DancingStrong*, un centro para el estudio transdisciplinar de base somática, cuya ontología se fundamenta en la práctica como investigación. Bajo la dirección de Adesola Akinleye y Helen Kindred, profesoras de la Universidad Middlesex, presentan diversos trabajos y proyectos a nivel internacional. Actualmente, participo como artista asociado con el objetivo de coreografiar con las técnicas más innovadoras.

La idea surgió del artículo *Dancing the digital age: a survey of the new technologies in the choreographic process* que se ha publicado en la revista estadouni-

dense *Journal of Genius and Eminence* editada por el conocido psicólogo cognitivo Mark Runco —a través del International Center for Studies in Creativity con sede en Nueva York—. Esta publicación, resultado de la investigación que he llevado a cabo junto a Akinleye entre Londres y Riga, analiza el impacto de las nuevas tecnologías como una herramienta fundamental en el proceso coreográfico y la exploración del cuerpo. Para estudiar como estas técnicas vanguardistas ofrecen a los creadores nuevas capacidades para la elaboración de movimiento, hemos analizado cincuenta y ocho obras creadas entre 2000 y 2018 por reconocidos coreógrafos que trabajan con nuevos medios: Wayne McGregor, Garry Stewart, Dawn Stopiello y Bill T. Jones. Los resultados preliminares se presentaron en Manchester en la conferencia internacional *Re: generations —dance and the digital space*. Además, creamos una



Producción artístico-científica más reciente. Página web de *SPACE+DIGITAL+DANCE*.

pequeña coreografía titulada *Dancing the Digital Age*, en donde explorábamos la interacción entre dos artistas en el espacio escénico digital, es decir como dos intérpretes pueden bailar de manera simultánea estando en dos lugares diferentes. De este modo, desafiábamos como la danza puede ir más allá del propio cuerpo del bailarín. Utilizamos técnicas digitales como nuestros teléfonos y ordenadores que se convirtieron en una extensión de nuestros cuerpos, capturando la esencia de nuestros movimientos y supliendo la experiencia física de cada ensayo. La colaboración global facilitada por las nuevas tecnologías nos ofrece la oportunidad de bailar juntos —incluso bajo el confinamiento—. Con nuestro último trabajo *Dancing the digital beyond-body and the ecological connected-body* continuamos explorando el movimiento de nuestro cuerpo a través del entorno físico y digital. En este caso, hemos utilizado el conocido software *Isadora*, el servidor de la creatividad creado en 2002 por Mark Coniglio —cofundador de la

compañía *Troika Ranch* junto a *Stopiello*— para desarrollar piezas interactivas. El pasado *RIXC Art Science Festival*, dedicado al *ECODATA*, nos ofreció una inmejorable ocasión para presentar los resultados. En los últimos meses, durante la pandemia de la *COVID-19* nos hemos dado cuenta como muchas personas se sienten aisladas de su entorno. De hecho, su cuerpo está presente físicamente, mientras que su mente se encuentra inmersa en el contexto digital. Esta dualidad plantea la *Web 2.0* como un nuevo escenario para la investigación. A través de esta coreografía se entrelazan diferentes capas de conectividad que actúan como si se tratase de un organismo vivo. Esto representa una metáfora de nuestra presencia en el ecosistema, en donde el entorno se convierte en un cuerpo más. *SPACE+DIGITAL+DANCE* continuará ampliando sus fronteras y con ello, contribuirá a las innovadoras investigaciones que están integrando las nuevas tecnologías en la danza del siglo XXI.