

El cuerpo máquina

Como bailarina siempre estuve en el escenario mostrándome pero sin verme.

La vídeo revolucionó mi manera de trabajar en coreografía y danza ya que además de inmortalizar lo efímero, me permitía verme, reordenar y filtrar movimientos de interés para luego componer. Pronto me di cuenta que según la manera que la cámara filmara el movimiento, cambiaría radicalmente nuestra percepción. Una visión frontal, plana y fija de la cámara al filmar, aplasta y banaliza la acción del gesto quitándole potencia, energía y belleza. Comencé entonces a buscar la manera más adecuada y para filmar el movimiento del cuerpo para transmitir de manera consecuente la sensación del bailarín y su percepción espacial. La foto y la vídeo fueron el ojo externo que me permitió investigar en esta dirección. Trabajé directamente conmigo, usando mi cuerpo como materia prima de experimentación. Luego necesité quitarle la identidad al sujeto y volverlo anónimo, entonces trabajé con maquillaje y vestuario para hacerlo neutro.

Esta distancia con mi elemento de trabajo, el cuerpo, me permite la libertad necesaria para crear. Después del video en dos dimensiones, reproduje mi cuerpo en 3D con diferentes métodos (rotoscopia y motion capture) para visualizar .y plasmar eficazmente el desplazamiento de un cuerpo en un espacio de tres dimensiones.

A través de los medios tecnológicos y gracias a la computación, hoy mi investigación se ha ampliado hacia el diálogo de lo real y lo virtual. Las condiciones del tiempo y del espacio son diferentes en la "realidad real "y en la "realidad virtual".