

Exploraciones sobre el “Cuerpo-Fantasma”: Hibridaciones entre el Cine y las Artes Escénicas

Iker Gómez de la Hoz

Universidad Rey Juan C

1. Introducción

En el vasto universo de las artes escénicas, y más específicamente en el ámbito de la danza y artes del movimiento, el cuerpo se erige como el epicentro que anima la vivencia teatral. Su análisis y comprensión han sido abordados desde diversas disciplinas, que van desde la historia y la teoría hasta la filosofía y la antropología. La exploración del cuerpo en la danza ha sido abarcada desde un amplio espectro de perspectivas, que transcurren desde lo biológico, lo cultural, lo anatómico o lo espiritual, entre otras.

Al revisar la literatura relevante en el ámbito de la danza escénica, emergen tres enfoques distintivos para estudiar el cuerpo. El primero se centra en la "Historia, teoría y crítica de la danza", donde destacan obras de autores como Sally Banes (1987), Leonetta Bentivoglio (1985) o Carlos Pérez (2008). La segunda perspectiva se agrupa en torno a la "Estética y filosofía de la danza", incluyendo estudios de Graham McFee (2003), Susan Leigh Foster (1986), y Francis Sparshott (1988), entre otros. Por último, el tercer bloque adopta una visión desde la "Antropología social", con destacados autores como David Le Breton (2018) y académicas como Ana Sabrina Mora (2012), quienes abordan la relación entre los usos del cuerpo y la construcción de subjetividad en la práctica de la danza desde una perspectiva antropológica.

A pesar de la diversidad de estudios sobre el cuerpo en la danza escénica, se destaca la escasez de enfoques que lo aborden directamente desde la danza o la coreografía. Un ejemplo notable es el enfoque desarrollado por Janet Adshead, Valerie Briginshaw, Pauline Hodgens y Michael Huxley en el departamento de danza de la Universidad de Leeds. Su obra *Teoría y práctica del análisis coreográfico* (1988), traducida al castellano, se centra en diferenciar la historia, estética, antropología y crítica de la danza, argumentando que estas perspectivas tienden a anclarse en la

obra, autor o género, desvinculándose de la estructura coreográfica. Además, obras más contemporáneas como *Dance on Its Own Terms: Histories and Methodologies* (2013) de Melanie Bales y Karen Eliot abogan por estudiar la danza desde la danza misma, resaltando que los enfoques interdisciplinarios han enriquecido, pero también desviado el estudio al adoptar el lenguaje teórico de otras disciplinas, perdiendo la fluidez en el idioma propio de la danza.

En medio del debate sobre la autosuficiencia de la danza en el ámbito académico y la legitimidad de otras disciplinas para teorizar sobre la investigación en danza, se enfatiza que el cuerpo es el único elemento esencial para la existencia de teatralidad en una obra escénica. Es decir, la presencia del cuerpo es la base del teatro. Además, el cuerpo tiene la capacidad única de operar de manera independiente como constructor de subjetividad, siendo considerado el único elemento fundamental que puede operar como discurso en el campo de la coreografía.

La investigación de este capítulo deriva de un estudio más amplio centrado en la formulación de propuestas de análisis coreográfico, abordando métodos de desarrollo de una dramaturgia específica de la danza escénica, tomando el cuerpo como uno de los ejes fundamentales. En el transcurso de esta investigación, se ha delineado una morfología completa del “hecho coreográfico”, definida a través de tres segmentos fundamentales: el “proceso creativo”, la “obra coreográfica” y el “acontecimiento coreográfico”. Dentro del segmento “obra coreográfica”, se ha elaborado una propuesta de herramientas de análisis estructuradas en cuatro mapas diferenciados. Es fundamental destacar que estas herramientas no han sido concebidas desde perspectivas extrateatrales, tales como estética, filosofía o antropología, sino que han surgido de la observación directa de un amplio corpus de obras de danza escénica. Este enfoque subraya la importancia de estudiar la danza desde su propio lenguaje, haciendo hincapié en el cuerpo, el movimiento y sus posibles formas de sentido poético. Los cuatro segmentos propuestos han sido los siguientes:

- 1) La escritura coreográfica: explora las relaciones entre el cuerpo y el movimiento.
- 2) El discurso coreográfico: analiza las relaciones entre el significado y el sentido de la obra.
- 3) La articulación coreográfica: examina las relaciones o hibridaciones de la danza con otras disciplinas.
- 4) Los contenedores de la danza: define tipologías de las relaciones entre la obra y el espectador.

Así, la dramaturgia coreográfica se convierte en la responsable de articular estas unidades vivas, otorgando a la obra una lógica que no ne-

cesariamente requiere racionalidad, sino coherencia en sí misma mediante la cohesión de las acciones poéticas

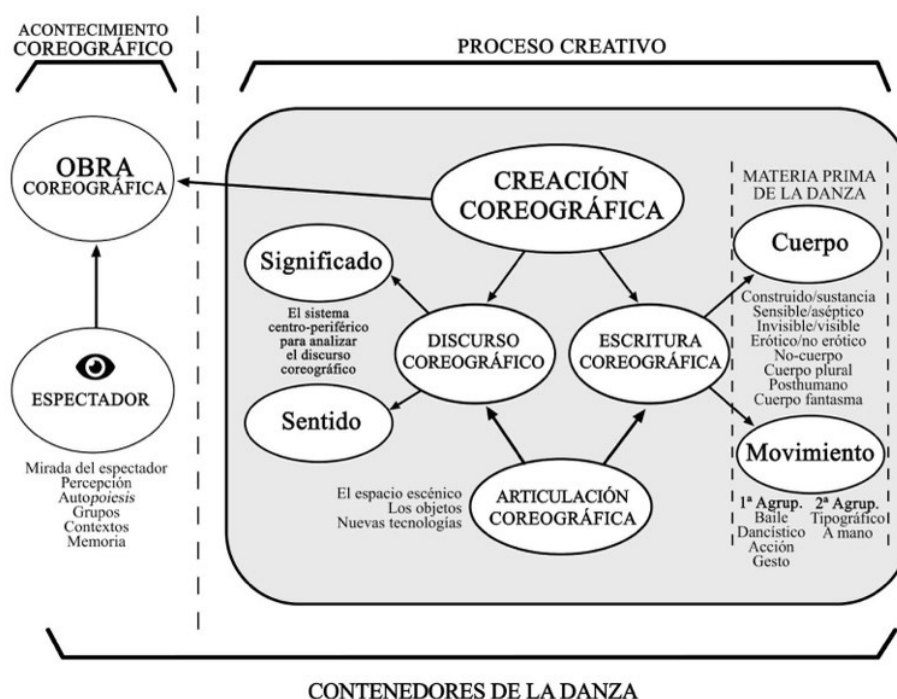


Figura 1. Segmentos para el estudio y análisis coreográfico. Fuente: elaboración propia

Fruto de esta investigación, y adentrándonos específicamente en el segmento “escritura coreográfica - relaciones entre el cuerpo y el movimiento”, a través del visionado comparativo de más de mil obras y fragmentos coreográficos de danza escénica, se han podido identificar doce tipos de corporalidad, cada uno con sus propias características distintivas que se mencionan a continuación: cuerpo construido, cuerpo sustancia, cuerpo sensible, cuerpo aséptico, cuerpo invisible, cuerpo visible, cuerpo erótico, cuerpo no erótico, no cuerpo, cuerpo plural, cuerpo posthumano y cuerpo fantasma

Es precisamente sobre este último tipo de corporalidad, el “cuerpo fantasma”, fruto de la hibridación con el lenguaje audiovisual y cinematográfico, sobre el que se enfoca la investigación de este capítulo

2. Cine y teatro como modelos de representación subjetiva

Para abordar la expansiva relación entre el teatro y el cine, es necesario sumergirse en una amplia bibliografía que analice las diferencias y similitudes de estas dos formas artísticas. Numerosos autores han contribuido desde diversas perspectivas, ampliando la comprensión de la inter-

acción que existe entre la obra y el espectador en ambos ámbitos. La bibliografía que aborda las diferencias entre cine y teatro es vasta y enriquecedora. Autores como André Bazin (2006), José Antonio Sánchez (1994) y Laura Marks (2000), por citar algunos, han profundizado en las características únicas de ambas formas artísticas, contribuyendo así a la comprensión de cómo estas interactúan con sus respectivos espectadores.

La mayoría de los autores exploran las peculiaridades del lenguaje cinematográfico, examinando cómo este utiliza recursos visuales y narrativos para construir significados. Desde una perspectiva más visual y técnica, profundizan en la capacidad del cine para manipular el tiempo, el espacio y la imagen de maneras que difieren de las estrategias teatrales, enfatizando la importancia del montaje y la composición visual en la creación de significado y sentido artístico. Este enfoque común destaca la capacidad del cine para controlar la percepción del público mediante la edición, el diseño sonoro y otros elementos cinematográficos, además de resaltar las diferencias entre la recepción teatral y cinematográfica.

Otro aspecto relevante es el papel del espacio en la experiencia tanto teatral como cinematográfica. Autores como Anne Ubersfeld o Patrice Pavis han examinado cómo la disposición del espacio escénico o el encuadre cinematográfico influyen en la percepción del espectador y en la interpretación de la obra. Esta perspectiva proporciona métodos para profundizar en cómo el diseño del espacio afecta la relación entre la obra y el espectador, resaltando las diferencias entre la inmediatez del teatro en vivo y la mediación del cine a través de la pantalla.

El avance de la tecnología ha influenciado tanto en el teatro como en el cine, transformando significativamente la forma en que ambas disciplinas se relacionan entre sí. Este avance tecnológico ha dado lugar a la aparición de nuevos términos como “tecnoimagen”, que se refiere a la imagen técnica o digital y su pérdida de materialidad y dimensionalidad, según lo sugiere Silva (2011). Esta evolución tecnológica plantea cuestionamientos significativos sobre la autenticidad y la presencia en la representación escénica y cinematográfica, así como sobre la influencia de los medios digitales en la percepción del espectador.

Dentro del ámbito del teatro, se pueden mencionar los estudios de Jorge Dubatti, quien en su trilogía de Filosofía del teatro (2007, 2010, 2014), ha elaborado el concepto de "convivio" para describir la relación única entre actores y espectadores que ocurre durante el acontecimiento teatral. Este término destaca la conexión directa e íntima que se establece durante la representación teatral. Más recientemente Dubatti introduce el concepto de "tecnovivio" para abordar la influencia de la tecnología en las interacciones humanas dentro del ámbito teatral y más all

Lo opuesto al convivio es el tecnovivio, es decir, la cultura viviente desterritorializada por intermediación tecnológica. Se pueden distinguir dos grandes formas de tecnovivio: el tecnovivio interactivo [el teléfono, el chateo, los mensajes de texto, los juegos en red, el Skype, etc.], en el que se produce conexión entre dos o más personas; y el tecnovivio monoactivo, en el que no se establece un diálogo de ida y vuelta entre dos personas, sino la relación de una con una máquina o con el objeto o dispositivo producido por esa máquina, cuyo generador humano se ha ausentado, en el espacio y/o en el tiempo. El tecnovivio interactivo se sintetiza en la relación bidireccional hombre 1 máquina-hombre 2, en cambio el monoactivo en hombre 1-máquina [hombres] (Dubatti, 2015).

La bibliografía de estos autores es una muestra representativa de la continua relación entre cine y artes escénicas, así como de cómo la tecnología ha ido y continúa transformando las formas de comunicación en ambas disciplinas, en un constante diálogo entre lo escénico y lo cinematográfico.

3. La esencia del arte: un encuentro vital

Para la existencia de un acontecimiento artístico, son necesarios la convergencia de dos elementos fundamentales: la obra y el espectador. Este principio elemental resalta la imperiosa necesidad de interacción entre la creación artística y la percepción activa. Una obra, carente de espectadores que la contemplen, queda desprovista de su potencial artístico, al igual que un espectador, desprovisto de una obra para observar, se ve privado de su rol esencial en el acontecimiento artístico. La esencia del arte radica, en síntesis, en la reciprocidad entre la obra y el espectador, transformando lo estático en una experiencia dinámica y significativa.

3.1. Conjunción en las artes escénicas: un espacio-tiempo com partido

A diferencia de otras artes, en las artes escénicas la obra y el espectador conviven en el mismo espacio y tiempo, es decir, mientras la obra acontece el espectador la observa de manera simultánea. El espectador no se puede detener a reflexionar la obra como lo podría hacer al ver una obra pictórica, ni puede rebobinar la escena como lo podría hacer con una película cinematográfica en DVD. Pero a pesar de esta necesaria vinculación en la misma unidad espaciotemporal que requieren las artes escénicas, tanto la obra como el espectador presentan espacios diferenciados: por un lado, el espacio escénico y por otro lado el espacio del público. La conjunción de ambos espacios comporta el “contenedor teatral”

Para profundizar en la conjunción única que caracteriza a las artes escénicas, sería fundamental examinar más a fondo el concepto de "contenedor teatral" y su evolución a lo largo de la historia del teatro. Este concepto refleja la necesidad de un espacio compartido donde la obra y el espectador interactúan de manera simultánea, pero ocupando roles y espacios diferenciados. A lo largo de la historia teatral, han surgido una variedad de modelos de contenedores, cada uno con sus propias características y formas de distribuir la obra y el público. Desde los teatros medievales en plazas públicas hasta los teatros burgueses del siglo XIX, cada modelo de contenedor teatral ha reflejado no solo las necesidades prácticas y estéticas de su época, sino también las concepciones culturales sobre la relación entre el espectador y la obra. Por ejemplo, los teatros medievales en plazas públicas, como los corrales de comedias españoles, reflejaban una concepción más comunitaria del arte, donde la participación activa del público era una parte integral de la experiencia teatral. En contraste, los teatros burgueses del siglo XIX, con su disposición en forma de caja y su iluminación controlada, reflejaban una visión más elitista y distante del teatro, donde el público observaba la obra desde una posición pasiva y distante. Esta evolución en los modelos de contenedores teatrales no solo ha influido en la experiencia del espectador, sino que también ha impactado en la forma en que se construyen y se perciben los significados y sentidos poéticos en el teatro. Además de los modelos más tradicionales de contenedores teatrales, como los teatros a la italiana, también existen variantes más contemporáneas y experimentales, como el teatro de arena, el teatro semicircular y el teatro site-specific. Estos modelos desafían las convenciones tradicionales del teatro al explorar nuevas formas de relación entre la obra y el espectador, así como nuevas posibilidades de distribución y percepción del espacio escénico.

En el marco de este capítulo, dirigiremos nuestra atención hacia el modelo a la italiana y su analogía con el cine convencional en salas. Esto se debe a que tanto el teatro a la italiana como el cine comparten de manera significativa el aspecto clave de que el espectador experimenta la obra desde una perspectiva visual frontal. Esta conexión visual común implica que ambos modelos están sujetos a las mismas leyes fundamentales de la percepción, lo que influye de manera directa en la distribución de significados y, consecuentemente, en la creación de sentidos poéticos y artísticos en ambas disciplinas.

3.2. Cuerpo presente, cuerpo fantasma: la distinción esencial entre cine y teatro

Para realizar una exploración adecuada de la esencia misma del teatro a la italiana y su afinidad con el cine convencional en salas, es necesario previamente introducirse en un campo que trasciende a la simple disposición espacial, lo cual nos conduce a señalar la distinción fundamental entre teatro y cine arraigada en la unidad elemental de las artes escénicas: la presencia física del cuerpo. Mientras que, en el cine, el cuerpo físico solo se establece en el espacio del espectador, para la existencia del hecho teatral, esta manifestación tangible del cuerpo, debe ser palpable, tanto en la obra como en el espacio del público, generando una interacción viva y directa.

Como se ha mencionado al inicio de este artículo, fruto de la observación comparativa de un número significativo de obras de danza, se ha realizado una clasificación de doce tipos de corporalidad en artes escénicas. Entre estos doce modelos, se aprecia uno cuya forma trasciende a las limitaciones físicas inherentes del teatro y se alinea con el lenguaje audiovisual. Este tipo de corporalidad se ha denominado el "cuerpo fantasma".

A continuación, se realizará un acercamiento al "cuerpo fantasma", y cómo su presencia redefine las fronteras tradicionales entre el teatro y el cine.

4. El "cuerpo-fantasma" en la danza escénica: un diálogo entre pasado y presente

El "cuerpo-fantasma" es una tipología de cuerpo que carece de carácter físico, es decir, no se trata de un cuerpo tangible ni orgánicamente vivo. En cambio, se refiere a la captura previa del cuerpo real para su posterior emisión ficticia a través de una pantalla emisora, una proyección o un holograma. En síntesis, el "cuerpo-fantasma" surge y adquiere presencia a través de la imagen del cuerpo emitida por un video integrado en la escena, ya sea en forma de video danza, video musical, registro de una obra escénica, u otros formatos similares

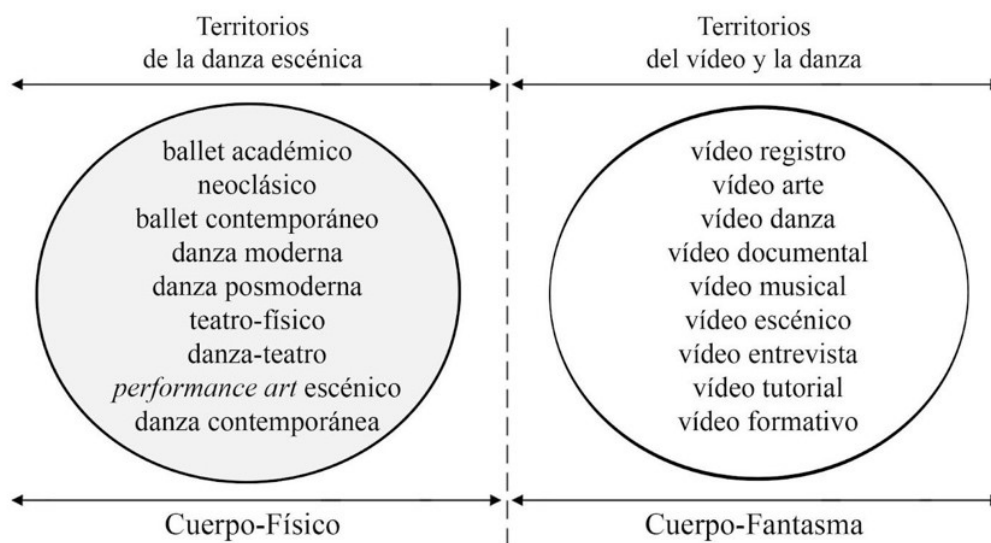


Figura 2. Relación de los Territorios de la Danza Escénica y de los Territorios del Vídeo. Fuente: elaboración propia

La diferencia fundamental entre el "cuerpo-físico" y el "cuerpo fantasma" radica en que el primero, presente en las artes escénicas, es un cuerpo vivo y real, pero efímero, que ocurre una sola vez. En contraste, el "cuerpo-fantasma" es una representación audiovisual que carece de vida, pero que perdura en el tiempo, lo que le confiere un carácter infinito.

Un ejemplo ilustrativo es el caso de un espectador que presenció el estreno de "Don Quijote" en la versión del *American Ballet Theatre* en junio de 1983, donde pudo disfrutar en vivo de la actuación de Mikhail Baryshnikov. Esta experiencia única y efímera contrasta con la posibilidad, cuarenta años después, de ver a Baryshnikov interpretando el mismo papel en una grabación en DVD o en una plataforma como *YouTube*. Mientras que la primera opción requiere la presencia física del espectador en un lugar y momento específicos, con una experiencia irrepetible, la segunda opción puede disfrutarse en cualquier momento y lugar, permitiendo la apreciación ilimitada de la actuación.

Según Dubatti (2012), la representación teatral implica un encuentro en vivo entre al menos un cuerpo y al menos un espectador en un espacio y tiempo determinados, generando subjetividades y experiencias únicas. Aunque ver a Baryshnikov bailar en la pantalla de un dispositivo móvil proporciona una percepción visual plana y limitada, careciendo de sensaciones cinestésicas y temporales, sigue siendo una experiencia social diferente a la de presenciar el evento en un teatro.

Si se trazara una breve exploración de las relaciones entre los medios audiovisuales y la danza, se podría observar cómo desde los experimentos cinematográficos pioneros de Maya Deren en los años cuarenta, pasando por las colaboraciones entre el coreógrafo Merce Cunningham y el video artista Nam June Paik en los años setenta, hasta la aparición de películas cinematográficas que fusionan el lenguaje teatral y filmico, como *The Cost of Living* (2004) de la compañía DV8, y llegando a proyectos más recientes que exploran la realidad virtual, como *Giselle VR* inspirada en la coreografía de Akram Khan (2016), así como la producción de *The Tempest* (2017) por parte de *The Royal Shakespeare Company*, en la que se incorporó la proyección de hologramas a partir de capturas de movimiento en tiempo real de los actores, se evidencia una continua renovación de las conexiones entre la imagen y la danza escénica. Estos avances tecnológicos han contribuido a la actual eclosión de la nueva cultura digital en la era del 5G, remodelando la forma de entender, hacer y percibir el hecho teatral.

Un ejemplo paradigmático de esta transformación es el surgimiento del cine de espectáculos, donde salas de cine de todo el mundo programan obras escénicas gracias a la tecnología cinematográfica digital más accesible y a las transmisiones en directo facilitadas por los avances en el *streaming*. Aunque estos eventos no cumplen todas las características de la fenomenología teatral según Dubatti (2007, 2010, 2014), su proximidad a esta forma de expresión es innegable, marcando una nueva era en la relación entre la tecnología digital y las artes escénicas.

En resumen, la tecnología ha propiciado diversas formas en las que el "cuerpo-fantasma" busca emular y aproximarse al "cuerpo-físico". Aunque la experiencia del "cuerpo-físico" y del "cuerpo-fantasma" no son actualmente equiparables, queda por determinar hasta qué punto y de qué manera los avances de la tecnología digital seguirán acortando o replanteando estas distancias

A continuación, se muestran distintos tipos de "cuerpos-fantasma" en la danza escénica, proporcionando breves ejemplos que ilustran estas manifestaciones en la intersección entre la tecnología y el arte escénico.

4.1. Más allá del cuerpo físico: “cuerpos-fantasma” en escénica

Es esencial destacar la versatilidad del "cuerpo-fantasma" en el contexto de la danza escénica. Este puede manifestarse a través de diversos medios, como televisores, pantallas retroproyectoras, collages de tabletas electrónicas, hologramas, suelos contruidos con pantallas LED, multiproyecciones con video mapeado que cubren todo el escenario o

incluso proyectado en la vestimenta de un bailarín. Todas estas posibilidades convergen en lo que dentro del ámbito de las artes escénicas se conoce como "vídeo-escénico". Sin embargo, es crucial comprender que, aunque el "cuerpo-fantasma" siempre se manifiesta a través de este medio, solo puede considerarse como tal cuando la imagen audiovisual proyectada representa propiamente un cuerpo. Por ejemplo, la proyección de un bosque sobre un ciclorama constituye un "vídeo-escénico", pero no un "cuerpo-fantasma". En cambio, un "vídeo-escénico" que exhiba la imagen de una persona dialogando con el público a través de la pantalla de un portátil sí encarna la noción de "cuerpo-fantasma".

A partir de estas consideraciones y la diversidad de formatos entre los medios audiovisuales y la danza, se delimitan dos categorías de "cuerpo-fantasma":

- 1) El "cuerpo-fantasma pasado": aquel en el cual la imagen del cuerpo se proyecta en diferido, utilizando grabaciones previamente realizadas.
- 2) El "cuerpo-fantasma presente": aquel en el cual la imagen del cuerpo se emite en tiempo real, utilizando grabaciones realizadas en directo desde el propio espacio escénico o desde fuera del mismo.

Es imperativo reconocer la complejidad inherente al objeto de estudio, en constante evolución al pertenecer al ámbito artístico. El estudio del "cuerpo-fantasma" en la danza escénica es una empresa en continua expansión que demanda redefiniciones constantes. En este contexto, se aborda la tarea de establecer categorías con la máxima precisión, aunque conscientes de la inabarcable riqueza subjetiva del arte. Con el objetivo de mantener la precisión metodológica, se ha llevado a cabo la identificación y comparación de más de mil obras y fragmentos coreográficos, lo que ha posibilitado un análisis profundo y detallado para identificar las diferentes corporalidades propuestas. No obstante, en esta breve exposición, se presentarán solamente algunos ejemplos representativos del "cuerpo-fantasma". Este enfoque selectivo, busca proporcionar una visión ilustrativa y esclarecedora de la diversidad de manifestaciones del "cuerpo-fantasma" en la danza escénica, en su interacción con la tecnología.

Obra	Año	Autor o Compañía	Tipo
<i>Variations V</i>	1966	Merce Cunningham	Pasado
<i>Fractions I</i>	1978	Merce Cunningham	Presente
<i>Passion</i>	1991	Moses Pendleton	Pasado

Iker Gómez de la Hoz

<i>Shazam!</i>	1998	Philippe Decouflé	Presente
<i>Bochorno</i>	2000	Cisco Aznar	Pasado
<i>Das Auge am Körper No.1</i>	2003	Jenny Haack	Presente
<i>The little prince</i>	2005	Gregor Seyffert	Pasado
<i>Attention</i>	2006	Antonio Bühler	Pasado
<i>Absurdo</i>	2007	Iker Gómez	Pasado
<i>Meat Market</i>	2007	Marcel Leemann	Pasado
<i>Experiencias con un Desconocido Show</i>	2007	Sonia Gómez	Ambos
<i>Bodylandscapes</i>	2007	Sabine Seume	Pasado
<i>Bush in Bondage</i>	2008	Rachel Brooker	Pasado
<i>Esther is crawling</i>	2009	Emma Nordanfors	Pasado
<i>Nubes</i>	2009	Enrique Cabrera	Pasado
<i>Duration</i>	2010	Nadine Schwarz	Pasado
<i>Apple Love</i>	2010	Iker Gómez	Pasado
<i>Acte Sérieux</i>	2012	Nicole Seiler	Presente
<i>Booty Looting</i>	2012	Wim Vandekeybus	Presente
<i>If I was real</i>	2013	Toula Limnaios	Presente
<i>House of No More</i>	2014	Big Art Group	Presente
<i>7 questions to yourself</i>	2016	Sila Sveta	Ambos
<i>Inside Is</i>	2016	Yüksel Yolcu	Pasado
<i>ASUS ZenFone 4 (campaña publicidad)</i>	2017	Sila Sveta	Ambos
<i>No future yes</i>	2018	David Fernández	Pasado

Tabla 1. Ejemplos de Obras con “Cuerpo-Fantasma” Pasado y “Cuerpo-Fantasma” Presente. Fuente: elaboración propia

4.2. Ejemplos específicos de “cuerpo-fantasma pasado”

Un ejemplo de danza escénica donde esté presente el “cuerpo-fantasma” pasado, es apreciable en *Bochorno* (2000) del coreógrafo catalán Cisco Aznar afincado en Suiza. En esta pieza inspirada en la obra *La casa de Bernarda Alba* de Federico García Lorca, Aznar muestra a través de una pantalla situada al fondo del escenario un collage de películas antiguas mezcladas con otras creadas por él mismo. Los intérpretes en escena se relacionan activa y pasivamente con los “cuerpos-fantasma que se proyectan en el ciclorama.

La pieza *Duration* (2010) de la coreógrafa suiza Nadine Schwarz es otro ejemplo de “cuerpo-fantasma” pasado. En esta obra, Schwarz proyecta sobre una pantalla imágenes de sí misma grabadas días antes en el propio escenario, realizando un juego de interacción con su propia persona donde intercala momentos del pasado que se prolongan en el tiempo con situaciones que cambian rápidamente en el presente

En *Attention* (2006) de la compañía *Da motus!*, los bailarines se relacionan con sus propias sombras en las paredes, con otras sombras proyectadas audiovisualmente. Esta obra plantea un discurso que habla de la lucha contra el fluir de pensamientos e imágenes fragmentadas que nos acosan y nos invaden, para plasmar la importancia de vivir el momento conscientemente. La sincronización de los movimientos de los bailarines que proyectan sus propias sombras redimensionadas en las paredes y suelo del escenario, junto a las sombras y cuerpos irreales que proyecta el vídeo, crean una doble óptica de composición coreográfica, a la vez que redimensionan la percepción del movimiento

En estas piezas, se puede observar cómo los cuerpos físicos en la escena interactúan con la imagen de los cuerpos del vídeo-escénico. Pero tal y como se ha establecido para el “cuerpo-fantasma” pasado, las imágenes que se proyectan, se encontraban ya grabadas previamente.

4.3. Ejemplos específicos de “cuerpo-fantasma present

Un ejemplo de la presencia del "cuerpo-fantasma" en tiempo real se encuentra en la obra *Shazam!* (1998) del coreógrafo francés Philippe Decouflé. En esta pieza, se genera un juego visual en directo utilizando una cámara fija dentro del escenario que graba objetos de diferentes tamaños colocados en distintos espacios. Los bailarines interactúan con estos objetos, y sus poses simultáneas se proyectan en una pantalla. Sin embargo, gracias a un efecto de escala óptica, la composición visual que el espectador percibe en el escenario difiere significativamente de la imagen proyectada, creando una experiencia única.

La coreógrafa Sonia Gómez, en su obra *Experiencias con un Desconocido Show* (2007-2011), integra tanto el "cuerpo-fantasma" pasado como presente. Muestra en tiempo real experiencias privadas con clientes desconocidos mediante una serie de documentales performativos recopilados a lo largo de varios años. A través del uso característico del "cuerpo-fantasma", logra ubicar al espectador en un espacio intermedio entre el espectador teatral, el espectador audiovisual y el espectador voyeur, desafiando las fronteras tradicionales y generando una experiencia única e inmersiva.

La compañía con sede en Nueva York, *Big Art Group*, se destaca por su vanguardia en la técnica del video en escena. En *House of No More* (2014), transforman el escenario en un croma verde gigante, colocan cámaras en el escenario y proyectan a tiempo real lo que sucede en escena en varias pantallas. Esta técnica, que permite al espectador ver las acciones desde diferentes perspectivas, desafía la percepción convencional del hecho teatral y crea una experiencia visualmente diversa

5. Conclusiones

A lo largo de este estudio, se ha analizado el "cuerpo-fantasma" en la danza escénica y su relevancia en la interacción entre el cine y el teatro. Desde su surgimiento en la era posmoderna hasta su papel actual en la ampliación de la experiencia escénica, hemos observado cómo este concepto ha desafiado las convenciones tradicionales y ha enriquecido la práctica artística. En conclusión, podemos apreciar cómo el "cuerpo-fantasma" no solo ofrece nuevas perspectivas sobre la práctica y el análisis artístico, sino que también amplía nuestra comprensión de la representación visual y narrativa en el arte contemporáneo. A continuación, presentamos algunas apreciaciones destacadas:

- 1) Importancia del "cuerpo-fantasma" en las artes escénicas: el "cuerpo-fantasma" ha surgido como una presencia significativa en la danza escénica, introduciendo nuevas formas de interacción entre lo físico y lo virtual en el escenario
- 2) Interdependencia con el "cuerpo-físico": a través del "video escénico", ya sea en tiempo real o registrado, el "cuerpo-fantasma" mantiene una interacción constante con el "cuerpo-físico", destacando la necesidad mutua para generar significado y comunicación artística.
- 3) Desafío a las convenciones tradicionales: el "cuerpo-fantasma" desafía las barreras entre el teatro, el cine y el video, enriqueciendo y ampliando la experiencia escénica con nuevas dimensiones de representación visual y narra

4) Perspectivas futuras: aunque el "cuerpo-fantasma" ha evolucionado notablemente en contextos como el vídeo danza, la realidad aumentada y la realidad virtual, su desarrollo en la danza escénica aún presenta desafíos y oportunidades para una exploración más profunda.

La distinción planteada entre el "cuerpo físico" y el "cuerpo fantasma" no solo se limita al ámbito de la danza escénica, sino que también puede ofrecer una lente conceptual valiosa para explorar las interacciones entre el cine y el teatro. Al examinar las interacciones entre el cine y el teatro a través del prisma del "cuerpo fantasma", se revelan nuevas dimensiones en la representación y la comunicación artística. Más allá de los límites físicos del cuerpo en el espacio escénico, el "cuerpo fantasma" nos invita a considerar cómo la presencia o ausencia percibida de los cuerpos puede moldear la experiencia del espectador tanto en la pantalla como en el escenario.

Ampliando nuestra percepción sobre cómo la incorporación del concepto del "cuerpo fantasma" en la práctica artística puede ir más allá de las convenciones establecidas, permitiéndonos explorar y enriquecer el diálogo entre el cine y el teatro como formas de expresión tanto visual como narrativa

Por último, además de resaltar las implicaciones para la danza escénica, el cine y el teatro, es importante considerar cómo el concepto del "cuerpo-fantasma" podría tener aplicaciones en otros campos o disciplinas artísticas. Este concepto podría influir en la forma en que pensamos sobre la representación corporal en contextos más amplios, ofreciendo nuevas formas de explorar la relación entre lo físico y lo virtual en disciplinas como la *performance* o la moda. Al introducir la noción de la presencia o ausencia percibida del cuerpo en estos contextos, podríamos expandir nuestras concepciones sobre la experiencia estética y la comunicación artística, enriqueciendo así el panorama artístico y su investigación

Referencias

- Adshead, J., Briginshaw, V., Hodgens, P., y Huxley, M. (1999). *Teoría y práctica del análisis coreográfico*. Valencia: Centre Coreogràfic de la Comunitat Valenciana Teatres de la Generalitat Valenciana
- Bales, M., & Eliot, K. (2013) *Dance on its own terms: Histories and methodologies*. Oxford University Press, Incorporated.
- Banes, S. (1987) *Terpsichore in Sneakers: Post-Modern Dance*. Wesleyan University Press.

- Bazin, A. (2006). *¿Qué es el cine?* Rialp.
- Bentivoglio, L. (1985). *La danza contemporánea*. Longanesi.
- Breton, D. L. (2018). *La sociología del cuerpo*. Siruela.
- Caden Manson/Big Art Group. (2024, 10 junio). *House of No More* [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://vimeo.com/>
- Da Motus! (2024, 10 junio). *DA MOTUS! ATTENTION* [Obra de escénica]. Recuperado de <https://vimeo.com/27429823>
- Dubatti, J. (2007). *Filosofía del teatro I: Convivio, experiencia, subjetividad - 2. ed* Atuel.
- Dubatti, J. (2012). *Introducción a los estudios teatrales: Propedéutica*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Atuel.
- Dubatti, J. (2015). Convivio y tecnovivio: El teatro entre infancia y babilismo. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, 9, pp. 44–54.
- Eunsoo Lee. (2020). *Philippe Decoufle - Shaz* [Obra de danza escénica]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=zdVTZf9GjrA>
- Gómez, I. (2024). *La dramaturgia coreográfica de la danza escénica. herramientas de análisis coreográfico para el desarrollo de la dramaturgia no narrativa* (Tesis doctoral inédita). Universidad Rey Juan Ca
- Foster, S. L. (1986). *Reading Dancing: Bodies and Subjects in Contemporary American Dance*. University of California Press
- Marks, L. U. (2000). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Duke University Press.
- McFee, G. (2003). *Understanding Dance*. Routledge.
- Mora, A. S. (2012). *El cuerpo en la danza: Una etnografía sobre la formación en danzas clásicas, danza contemporánea y expresión corporal*. Editorial Académica Española.
- Nadine Schwarz. (2024). *Duration (excerpt) Performance with video projection Tanzhaus Zürich 2010* [Obra de danza escénica]. Recuperado de <https://vimeo.com/34585795>
- Plaetix. (2009). *Sònia Gómez - Experiencias con un Desconocido Show* [Obra de danza]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=0nHqyZnw8Y8>
- Sánchez, J. A. (1994). *Dramaturgias de la imagen*. Univ de Castilla La Mancha.
- Sparshott, F. E. (2017). *Off the Ground: First Steps to a Philosophical Consideration of the Dance*. Princeton University Press.
- Silva Echeto, V. (2011). Vilèm Flusser: Crítica estética e imagen tecno-visual. *F@ro: Revista teórica del Departamento de Ciencias de la Comunicación*, (13), 5.

Soto, C. P. 2008. *Proposiciones en torno a la historia de la danza*. Lom Ediciones.
tonundbildGmbH. (2012, 2 marzo). *Bochorno by Cisco Aznar* [Obra de danza escénica]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=7q5peynvIgQ>