



El Artista
ISSN:
ISSN: 1794-8614
elartista@ugto.mx
Universidad de Guanajuato
México

Análisis teórico del cuerpo virtual en la educación dancística: una posibilidad multimodal

Mayora Eng, Youyi

Análisis teórico del cuerpo virtual en la educación dancística: una posibilidad multimodal

El Artista, núm. 20, 2023

Universidad de Guanajuato

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87476070003>

Análisis teórico del cuerpo virtual en la educación dancística: una posibilidad multimodal

Youyi Mayora Eng

Universidad Rosario Castellanos, México

212pde16@rcastellanos.cdmx.gob.mx

El Artista, núm. 20, 2023

Universidad de Guanajuato

Recepción: 13 Febrero 2023

Aprobación: 26 Junio 2023

Resumen: El presente documento, enuncia, revisa y analiza, distintas visiones teóricas en torno a la evolución del cuerpo físico a un cuerpo virtual. De igual forma, desarticula la tradición corporal física construyendo un nuevo paradigma que permite vislumbrar la posibilidad de la multimodalidad en la educación dancística.

Palabras clave: cuerpo físico, cuerpo virtual, educación, danza, multimodalidad.

Abstract: This document enunciates, reviews and analyzes different theoretical views on the evolution of the physical body to a virtual body. In the same way, it dismantles the physical body tradition, building a new paradigm that allows us to glimpse the possibility of multimodality in dance education.

Keywords: physical body, virtual body, education, dance, multimodality.

“El presente trabajo se desarrolló en el marco de los estudios del Doctorado en Ambientes y Sistemas Educativos Multimodales de la Universidad Rosario Castellanos”

Introducción

El pacto perpetuo del cuerpo físico en la enseñanza de la danza, se vio desarticulado por la crisis sanitaria que comenzó en el año 2020. La naturaleza obligó a que los sujetos inmersos en el proceso educativo de la danza tuviesen que alcanzar el anhelo del cuerpo mediante la separación física; fenómeno que supuso una ruptura de paradigmas y cánones establecidos implicando una separación física entre alumno y docente. A partir de lo anterior, se ha escrito mucha literatura en torno a experiencias educativas en la digitalidad, pero permanece un laberinto sobre la noción del cuerpo postpandemia. La experiencia física en la educación dancística ha sido el eje fundamental para cualquier proceso. Durante toda la historia de la humanidad, el cuerpo ha aprendido a moverse por medio de un intercambio físico que implica el uso de los sentidos de manera inmediata, tangible y real. Muchas han sido las estrategias que se han dado de manera didáctica: la imitación y la concientización han dominado el panorama. La pandemia obligó, de un momento a otro, a migrar a la virtualidad en la enseñanza de la danza, por lo tanto, el cuerpo pudo haber adquirido nuevas experiencias educativas para el alumno que, desde un mundo en línea, tuvo que aprender de una manera distinta. Los siguientes párrafos recogen experiencias, opiniones, resultados y conclusiones sobre el cuerpo virtual en el aprendizaje dancístico.

En la educación dancística, el cuerpo físico del alumno juega un rol muy importante dentro del proceso de aprendizaje. A priori, resulta obvio lo anterior, pues la experiencia corporal es requisito sine qua non dentro del mundo dancístico. El significado del cuerpo en dicho proceso ha permeado de certidumbre a la actual sistematización del aprendizaje dancístico. Sin embargo, una serie de eventos alrededor del mundo vinieron a modificar, cuestionar y acelerar pilares que venían deteriorándose por el desgaste normal del simple paso del tiempo, tiempo que, invariablemente, evoluciona con una velocidad mayor comparado con el cambio y el entendimiento de ideologías y tecnologías que producen la renovación generacional.

Es de explorada reflexión, que la actual pandemia global ha venido a plantear distintas cuestiones en todos los ámbitos educativos. Dentro del marco del proceso de aprendizaje dancístico, encontramos cierta problemática a la que muchos sujetos educativos en cuestión se han enfrentado y lo siguen haciendo al momento del presente escrito. Si la experiencia corporal física e inmediata es irremediablemente necesaria en la actual sistematización del aprendizaje dancístico, cuáles fueron los efectos dentro de las experiencias de un nuevo cuerpo virtual durante el confinamiento por la pandemia COVID19, en el que incluso se abordó la multimodalidad de manera obligatoria. Lo anterior, pudo haber manipulado el sistema de aprendizaje

dancístico en el que el docente y el alumno no pudieron estar físicamente presentes. De tal problemática, podemos afirmar que no existe ninguna orientación que permita construir nuevas metodologías, sistemas y ambientes educativos que definan el camino mediante el cual, el cuerpo pueda aprender danza sin una presencia física que lo instruya. La experiencia del cuerpo no puede y no podrá ser la misma pues ha emergido un nuevo ente: el cuerpo virtual.

Cuerpo, ideología y abandono

El cuerpo atraviesa cambios en sus representaciones desde que la humanidad se convirtió en esclava de sus modas. De igual forma, el cuerpo sufre y goza decisiones de la psique que lo transforman en un ente que siente dolor y placer. Por tanto, el templo biológico siempre ha estado a merced de tendencias, emociones y sentimientos que dicta una mente caprichosa y colectiva, entretejida de paradigmas, sistemas de creencias y manipulación.

Bajo ese tenor, todas las experiencias que ocurren en lo inmediato son apreciadas o depreciadas por los sentidos: lo real se siente y se vive. Ello conlleva un aprendizaje por experiencia física que nos provee de conocimientos para la supervivencia. En cierta medida, es un sistema de aprendizaje en el que el cuerpo físico es la herramienta para que la mente se llene de programaciones, y, en el mejor de los casos, no repita errores del pasado. Este sistema educativo, está predispuesto por una acelerada evolución de la raza humana, en esa evolución, está encerrada la maldición del hombre en cuanto al uso de la razón y de la tecnología, pues son esas variables, las que también lo hacen un ser que sufre a perpetuidad contradicciones y dilemas. La consciencia humana tiende a alterar e incluso olvidar al cuerpo físico.

Las personas de la postmodernidad no son conscientes de que poseen un cuerpo; su abandono es evidente. Navegan por la vaguedad de la cotidianidad dejando que su carnalidad languidezca y muera. Su corporeidad, entendida como la capacidad de dominar y ser consciente del cuerpo que habita, se encuentra menoscabada hasta el punto de no sentir deleite por las experiencias que la biología del placer otorga. En ese olvido hedónico corporal, encontramos la llave para entender que la mente manipulada se apodera de la existencia humana desprovéida de la realidad que lo rodea. Hacemos de lo mundano y de lo banal, realidades que ostentan el mando de lo que debiese ser el cuerpo. En consecuencia, nuestro cuerpo físico, biológico y material se ve obligado a modificarse y transformarse para la supervivencia que exigen las nuevas circunstancias. Circunstancias que también son una realidad en la educación dancística.

Rico[1] propone un desgarramiento del cuerpo. Comienza por afirmar de manera categórica que las sociedades se definen y se organizan en torno a las ideas del cuerpo. Para elaborar concepciones en torno al cuerpo primero se tienen que significar y estudiar las costumbres, ideas, y variables sociales que lo significan. Después, estudia el paso del cuerpo por la modernidad. Se detiene a repensar el cuerpo como máquina durante la Revolución Industrial en el que el

trabajo mecánico le dio un nuevo significado a lo que el cuerpo podía producir. Al convertirse en una máquina de producción, el ser humano comenzó un proceso de abandono de la corporeidad. La noción del cuerpo-máquina justificaba el proceso de asalariado en una máquina circular en el que sus acciones y su ciclo de vida se reducen a producir y existir solo por medio de intereses. El cuerpo se comercializa no desde la estética que va a permear a la sociedad décadas más tarde, sino que se vende como un ciclo interminable de producción, se desconecta de la mente, y, en consecuencia, desaparece la conciencia del mismo hasta quedar reducido a una simple herramienta que sirve. Todos los procesos bélicos y económicos del siglo XX reducen al cuerpo a una invisibilidad que carece de alma y de una visión interior. Es grave el proceso de desconexión con cuerpos que ahora solo se comercializan como mercancía, pero no interiorizan.

Hoy, los cuerpos humanos se comercializan, desechan, torturan, alteran, porque perdieron la estimación de ser portadores de un alma, sin que esa desacralización se compense con una revalorización de su singularidad y de su interacción con los otros cuerpos. Vaciados de propósito natural y sujetos a las leyes del mercado, van encaminando a la especie humana hacia la autodestrucción.[2]

En la postmodernidad, los intereses económicos y sociales se esconden de manera más efectiva en la virtualidad manipulando al cuerpo a niveles exorbitantes. En la digitalidad, el cuerpo se ve reducido a lo que se dicta en nuevos medios y ambientes sociales.

El tema cobra relevancia en tiempos donde la división social se disfraza de ideologías, si bien justificadas, que se deforman en acciones radicalizadas tendientes a la desestabilización de la vida cotidiana. Esta ideología y abandono conlleva a que la comunidad docente dancística, tienda a sumergirse en un miedo y timidez infundados, que retrasan y dificultan el proceso de aprendizaje. En el caso de la educación dancística, el cuerpo desempeña un rol muy importante. Si el personal docente boga por la incertidumbre normativa y con el temor psicológico fundado en ideologías que manipulan la realidad fáctica, la educación dancística, que se debe a la experiencia corporal, tiene como destino inevitable: el abismo de la pérdida de la esencia.

La investigación no pretende construir ni crear nuevas políticas públicas, ni materia administrativa-política alguna, pretende, en cambio, descubrir y analizar nuevas experiencias del cuerpo virtual que reescriban nuevas necesidades en la construcción de un nuevo aprendizaje dancístico en un futuro ambiente multimodal.

La hiperrealidad y la digitalización del cuerpo.

Vivimos en un momento en el que la experiencia física está perdiendo valor. Experimentamos la vida cotidiana más allá de la realidad inmediata. Se ejecutan verbos de acción en la metáfora de la invisibilidad y no estamos siendo conscientes de ello. Ejemplo de lo anterior, lo podemos encontrar en frases como: “asiste a la junta o entra a la clase”: el cuerpo ejecuta acciones que deberían ser físicas y

que ya no lo son. Debido a lo anterior, se está evolucionando de poseer un cuerpo físico a apropiarse de uno nuevo: el cuerpo virtual. García[3] afirma que “las posibilidades de una nueva biopolítica se traducen en la descomposición del cuerpo real hacia el cuerpo virtual, todo ello a favor de una desestructuración de la noción de la corporalidad o carnalidad de lo social-cultural y político”. Es por ello, que la noción del cuerpo virtual se abordará desde una perspectiva antropológica en el que el ser humano sea el único responsable por ser creador de su “realidad” y de su destino. En ese sentido, el cuerpo virtual es la fantasía etérea que el ser humano imagina y crea en una hiperrealidad (ajena a los sentidos), que trata de sustituir a la experiencia física, real e inmediata en todos los ámbitos de la vida cotidiana de una persona.

Es de explorada discusión que los cánones estéticos tienden a formar parámetros de belleza física irreales, problema que viene acompañando a la humanidad desde hace décadas si no es que siglos. El modus vivendi de la sociedad, va delimitando al cuerpo en rincones de los que muchas veces no puede escapar. El cuerpo pierde entonces la capacidad de aprendizaje para la supervivencia, y se vuelca en encontrar formas de moldearse en aras de alcanzar una adaptabilidad estética, que muchas veces, su mente caprichosa la relaciona con poder. Ya no se habla de moda, la postmodernidad, en cambio, entierra a las personas en un sentido maniqueo en donde se duda de los límites entre lo real y lo ficticio. El cuerpo se ha precipitado en una realidad alterna en donde los sentidos se confunden y se pierden. Una hiperrealidad, de la que ya hablaba Baudillard[4], que hoy toma forma en la era digital.

El ágora en el que las personas se desenvuelven está dejando de ser físico. El intercambio social y cultural se realiza cada vez más de manera virtual. Cada día se vuelcan más actividades a la digitalidad. Coexistimos en dos realidades: una física dominada por los sentidos, y otra virtual en el que la desensibilización atañe conflictos y problemas psíquicos y carnales de los que muchas veces no somos conscientes. Este nuevo escenario, ha obligado al cuerpo físico a un proceso de pérdida de corporeidad a un nivel inconsciente; bueno o malo, solo el tiempo lo determinará. Sin embargo, es necesario enunciar que ese mundo virtual lo percibimos, habitamos y existimos, desde un cuerpo que no es biológico, sino virtual; hemos transgredido a lo transhumano.

Este cuerpo virtual se convierte en un espacio articulador de subjetividad exponiendo así una versión actualizada y modificada del cuerpo. Torres[5] afirma que “como resultado, esto refleja el estado de nuestra época actual, donde el cuerpo y su naturaleza se redefinen en función y según la aplicación de las tecnologías y sus posibilidades”. El sufrimiento y placer se pondera a través de imágenes, sonidos y videos que el cuerpo físico no puede o no quiere alcanzarlo. En consecuencia, se ha comenzado una nueva era en el que el cuerpo virtual toma el control de la experiencia humana. El aprendizaje no es la excepción. Lo anterior, exige una concientización que incluya un análisis profundo en lo que ese cuerpo virtual se convierte en

protagonista para las personas que lo experimentan desde un mundo inmaterial.

Cuerpo virtual

Krebs[6] hace referencia al cuerpo virtual desde una visión de “fantasía transhumanista” provocada por los nuevos espacios virtuales. Como base de su estudio, se enfoca en lo que denomina “dataísmo”: una perspectiva sobre la que se sostiene la situación que hemos estado viviendo. Recordemos que es una teoría que defiende que las leyes matemáticas son las mismas que aplican a cualquier proceso de organismo vivo o electrónico. En ese tenor, la teoría se fortalece por el espacio digital y el desarrollo de las herramientas digitales. Es en ese espacio digital en el cual se crea una fantasía que ciertamente subyace las capacidades o sensaciones de los seres humanos, el autor, entonces, se pregunta sobre el lugar del cuerpo y la corporalidad en dicha fantasía. “¿Cómo se va forjando nuestra relación con el cuerpo en esta nueva realidad?”[7]. En el artículo se nos presentan ejemplos basados en una serie televisiva de impacto actual y reciente en la que los personajes son sometidos a la experimentación de nuevas realidades virtuales, expone, por ejemplo, una pareja de amigos hombres que tienen la posibilidad de sentir experiencias sexuales distintas a su cuerpo biológico. En la fantasía digital intercambian su género biológico, lo que a uno de ellos le permite “sentir” la experiencia sexual femenina. En la vida real no sienten atracción física y su masculinidad canónica no se ve trastocada, pero en la virtualidad, sus cuerpos experimentan una supuesta atracción sexual imparable. Lo anterior, permite reflexionar en torno a la desensibilización que produce la virtualidad. Se pierde la capacidad de interactuar y de construir relaciones humanas verdaderas. La exposición excesiva a productos artificiales está llevando a una sordera de la voz humana real. Con el ejemplo de los amigos, Krebs[8] explora sobre la manera en que podríamos diferenciar la sensación real de la sensación que experimenta el cuerpo virtual. Es entonces cuando afirma que la digitalidad provoca una disociación del cuerpo. Fomenta también una consciencia incorpórea; “la experiencia virtual puede servir para afirmar el cuerpo más que reprimirlo”. Por lo anterior, el cuerpo virtual y sus sensaciones en la fantasía digital, obliga a concientizar que la noción de cuerpo está en franca decadencia, y es a través de lo no real con lo que se puede volver a repensar la corporalidad.

En su trabajo de investigación, recientemente publicado, Torres[9] habla de la virtualización del cuerpo como un proceso dinámico y no estático. Un constante cambio de las concepciones corporales que pasó por un medio natural, físico y tangible, a un mundo digital. Lo anterior se da a través de un proceso de constante actualización y reafirmación. Nos actualizamos cada vez que nos sumergimos en el escenario de la virtualidad y desgarramos nuestro verdadero cuerpo físico por medio de herramientas que permiten luego proyectarlo en lo no real. Esa actualización transgrede pantallas por medio de

algoritmos que difunden de manera descontrolada lo que quisimos proyectar: un cuerpo que ciertamente no es real. Es imaginario, inmaterial e intangible. En ese sentido, el cuerpo virtual es un ente simulado, no lo significamos, lo simulamos. Ello implica una mentira que perpetuamente atraviesa los límites de lo verosímil. Sabemos una simulación, pero la aceptamos, aceptamos ese cuerpo como lo que es, como lo que prevalece. Es el que gobierna, el que manda, el que dicta. Esa proyección del cuerpo virtual domina. Ese cuerpo virtual no tiene carnalidad ni presencia física, no se puede tocar, no se materializa, pero aun así su existencia es innegable. “El cuerpo virtual es un cuerpo simulado e inexistente en su cualidad material, aun así, su presencia concreta es irrefutable” aclara Torres[10]. Se hace también una diferencia entra el cuerpo virtual y el estado virtual del cuerpo. Éste último es la artificialidad en donde fluye la imagen por medio de algoritmos y códigos que lo exponen a las miradas de lo real.

Restrepo y Restrepo[11] conciben al cuerpo virtual como un cuerpo que no está limitado por condicionamientos espacio-temporales y que habita en un ciberespacio. Resulta incierto que el espacio físico en el que habita nuestro organismo sea un condicionamiento de su significado. Habitar y yacer, recaen en la conciencia del cuerpo orgánico y no en fronteras tangibles que posibilitan, pero a la vez limitan, el desplazamiento y el uso del cuerpo tradicional. Es subjetiva la idea de que estamos limitados por las fronteras de un espacio en el que ciertamente somos los únicos responsables de bloquearlo. La idea de habitar en el ciberespacio parece obedecer a una sensación de desprendimiento de lo tangible y de lo real. Si se habita el ciberespacio, se desobedece a la propia biología e incluso se niega el medio ambiente real: el bosque, la selva, el mar, la ciudad: La Tierra misma. “El cuerpo virtual se posiciona en un lugar privilegiado con respecto al cuerpo orgánico, pues el primero no enferma, no muere, no se restringe; al contrario, es indestructible, inmortal, libre” afirman Restrepo y Restrepo[12]. Afirmar que se es libre porque el cuerpo virtual no restringe y es inmortal, sería atreverse a enfrentar las consecuencias de lo desconocido. Si el cuerpo virtual es inmortal tendría que existir por medio de la mirada y de la contemplación de seres mortales, de otra forma, si no existe ningún ente que lo aprecie, luego entonces: nada existe. Para los autores, la virtualización del cuerpo implica aumentar nuestras capacidades e incluso poder perdernos en el riesgo de lo digital. Nos olvidamos del dolor sin la carga impositiva de la naturaleza biológica. Cierran con una afirmación que podría ser contradictoria, verifican que el proceso de virtualización no implica la desmaterialización, equiparan la digitalización con implicaciones de reinención.

A través de un método netnográfico Santa[13] estudió el comportamiento de adolescentes en una red social. Su concepción del cuerpo muestra una falta de corporeidad o una corporeidad desintegrada totalmente. Sus hallazgos suponen una desconexión total de su cuerpo físico. El adolescente no concibe su cuerpo físico e inmediato como su realidad, por el contrario, su cuerpo es una imagen que ha construido por medio de la virtualidad. Su cuerpo virtual es su

avatar, pero él no lo sabe. Considera que su cuerpo real es la imagen que “publica” en redes sociales. Ahora bien, resulta que esta imagen ya pasó por distintas modificaciones debido a las herramientas tecnológicas que transforman, “corrigen o mejoran” la apariencia física que se tiene que ajustar a los cánones estéticos irreales de la postmodernidad. El autor, ejemplifica el sistema de recompensa al que el cuerpo virtual es sometido y al mismo tiempo alimentado y juzgado. Las expresiones de desacuerdo y de gusto por el avatar corporal son manifestadas por medio de “emoticonos” y “likes”. Por lo anterior, Santa[14] afirma que “al argumento de la exhibición corporal como resultado de carencia afectiva se le añade la necesidad intrínseca de inclusión social, que se origina por un permanente ofrecimiento de ideales artificiales del cuerpo que se publicitan en la red”. Debido a lo anterior, el cuerpo virtual se convierte en la herramienta para encajar en una sociedad física y real. Es decir, el cuerpo virtual es el medio para destacar en una realidad física que se disfruta a posteriori. “Se observa que los estudiantes camuflan sus identidades mediante una especie de avatar con el cual plasman sus opiniones en las imágenes del cuerpo”[15] Bajo ese tenor, no siempre el resultado es el esperado pues esa necesidad de exposición de cuerpo virtual al escrutinio desata también su rechazo por la sociedad virtual.

¿Espacio virtual o cuerpo virtual?

Habiendo expuesto algunas ideas entorno al cuerpo virtual, se debe hacer una aclaración que pudiese albergar ciertas inquietudes o incluso dar lugar a oposiciones en torno al concepto. Si un cuerpo virtual existe solo en la digitalidad debemos repensar también los espacios en los que habita. Este cuerpo, se desarrolla, existe y coexiste en un medio que se adapte a él, por tal motivo, es menester acariciar la posibilidad espacios que le permitan un desarrollo en torno a su hiperrealidad.

Unda[16] reflexiona en torno a la virtualización de los espacios que virtualizan al cuerpo. El cuerpo es uno solo: carne, huesos, piel, etc, es algo que no se puede negar, e incluso, al hacerlo, estaríamos aceptando lo carnal del cuerpo. Ahora bien, virtualizar al cuerpo implica desprenderlo de sus realidades fácticas e inmediatas, de sus defectos y debilidades, e incluso resignificarlo en torno a una imagen que se puede construir desde lo virtual. Podemos darle otra imagen, reconfigurarlo a partir de un imaginario artificial que se crea en la world wide web[17]. Cuando se presenta el nuevo cuerpo digital que quizás no es auténtico en un sentir, se ve expuesto también a otros cuerpos digitales con los que convive y que a su vez lo van modificando. Por lo anterior, la realidad se encuentra escondida o entramada entre diversas personalidades que subyacen o entierran al mundo físico que conocemos. En el arte los entornos se van modificando. La posibilidad de percibir alguna obra aumenta por la virtualidad. En el caso de la danza, el espacio se modifica transformando y resignificando la experiencia del público y del bailarín porque existe una cuarta pared que modifica su relación. Está

surgiendo una relación simbiótica que dialoga perpetuamente: cuerpo-máquina.

Ahora bien, el cuerpo se proyecta y se modifica según las condiciones sociales del entorno en una época y lugar determinado. Desde la Revolución Industrial, se han marcado distintos cánones estéticos que se han configurado desde distintos hechos sociales, históricos y económicos. La biología se queda corta e intentamos ir contra ella. Se modifica el cuerpo y su concepción. Se construyen candados estéticos que a veces son irreales. Treinta años atrás, las pasarelas de moda reconfiguraban el cuerpo a estándares irreales que solo eran propios de las décadas de los sesentas cuando la danza moderna estadounidense comenzó a introducir exageración en los niveles de grasa corporal que debían ser extremadamente bajos. De esa manera, la virtualidad también ha modificado las proyecciones en cuanto a la corporalidad de los jóvenes. Desde los medios digitales se ejecuta un intercambio constante y perpetuo de contenidos que no pueden pasar desapercibidos para los seres humanos. Las imágenes proyectadas desde redes sociales conciben al cuerpo con estándares irreales que ni siquiera poseen los modelos en la vida real; es por eso que Reales[18] afirma que “El reconocimiento social a partir de la virtualidad es otro elemento importante, pues se ha naturalizado el fenómeno del tráfico de contenidos referidos al concepto corporal”. En ese sentido y después de la exposición mediática digital en torno al cuerpo, el individuo no quiere ya incorporarse a la realidad de su corporalidad. Los alumnos habitan en la virtualidad, sienten a través de ella, perciben emociones por medio de ese mundo utópico. Su cuerpo físico está abandonado. “La descorporeización y sus manifestaciones toman cada vez más fuerza en la escuela. Este fenómeno ha sido movilizado por lo mediático y crece a un ritmo vertiginoso” Reales[19].

Veamos ahora el ejercicio de exploración que Cachorro[20] enfatiza las expresiones de propuestas corporales en pantalla durante el proceso de mundialización de la pandemia. Para ello, su sitio de exploración y observación lo constituyen las realidades virtuales. En ellas, la interacción social es el elemento fundamental del cambio de significados en cuanto a las estructuras tradicionales que se venían imponiendo antes de la pandemia. Los ciclos de la vida diaria fueron transgredidos, modificados y manipulados por las inmersiones a diario a la virtualidad durante la emergencia sanitaria. Sea cual fuese el ámbito o intención, las personas se conectaron a un espacio digital al que no estaban acostumbrados; lo mismo jóvenes adultos o ancianos. Nadie estaba preparado para sociabilizar por medio de la virtualidad en todos los aspectos de la vida. Resultaba desgarrador para algunas personas el no poder tener contacto físico, lo cual era indicativo que el cuerpo exigía el uso de los sentidos, en especial, aquellos que profundizan en forma de caricias, olores o sabores y que derivan en una inevitable respuesta a las mismas que generaban un ciclo de confiabilidad y expresividad. Resulta fundamental lo que afirma en cuanto al pasado del cuerpo y sus respectivas estructuras que conforman su memorial corporal. Para el autor, el cuerpo virtual se

aferra a sus “matrices de formación”[21], no cambia su significado en la virtualidad, no se resignifica, quizás, si, se desensibiliza, pero se aferra a lo ya impuesto. En pantalla tiende a la quietud o al movimiento según sea su formación corporal.

Es relevante el trabajo de investigación de Muniain[22] donde afirma que la virtualidad no implica una descorporalización. Toda la experiencia de la digitalidad pasa por los sentidos porque por medio de ellos nos sumergimos en un mundo que, si bien artificial, modifica nuestra corporalidad por medio de prótesis o por medio de concepciones estéticas. En consecuencia, a través de la virtualización se modifica también los patrones de pensamiento e incluso los comportamientos, y es por medio del cuerpo que se hacen efectivos en el mundo real. Se podría hablar de un proceso de retroalimentación circular en el que por medio de la inmersión virtual se emerge de nuevo con una corporalidad modificada. Es una visión a la inversa porque de la virtualidad emergen conductas y emergen patrones de pensamiento. El cuerpo virtual se debe a la virtualidad, nace de ella y renace en ella. “Lo virtual es en todo caso la representación de lo que puede ser, y no es en ese mismo momento y por tanto no tiene que estar obligadamente relacionado con un proceso tecnológico” dice Muniain.[23] El cuerpo virtual transhumano no tiene razones por no ser humano. La virtualidad no deshumaniza, la autora sostiene que la digitalidad no obliga al cuerpo a ser menos humano. Resulta contradictorio para la mayoría de las hipótesis preocupadas por la deshumanización del cuerpo y la falta de corporalidad que produce la hiperrealidad que se traduce en la virtualidad y auge de medios de convivencia y ágora en línea.

Rodríguez[24] diseña una propuesta en la cual, mediante “plataformas capitalistas virtuales” los usuarios construyen sus propias configuraciones en torno al cuerpo virtual. Se trata de hiper-virtualizar al cuerpo sin la ayuda o guía de un docente que lejos de ser un facilitador, se convierte en un obstáculo que censura al alumno en cuanto al uso de su cuerpo en la virtualidad. Por medio de la plataforma Google Meet, el usuario descarga extensiones que pueden utilizarse como fondos que modifican el espacio de su virtualidad. De esa forma, el cuerpo virtual crea identidades en la digitalidad porque se ve rodeado en pantalla de variables que lo modifican o incluso subyugan.

En otro sentido, Ariza[25] habla de la posibilidad de que lo artificial coexista con lo natural. Lo artificial no niega la existencia de la realidad física inmediata y ello nos obliga a sujetar las nociones del cuerpo digital como realidad inevitable. De inmediato, alude a las nuevas generaciones que crecieron desarrollándose en un ambiente de digitalidad. Lo anterior, significa que los seres humanos más jóvenes coexisten con lo virtual sin detenerse a marcar o a pensar en diferencias con lo natural. Si la normalidad de las nuevas generaciones no hace diferencias entre lo virtual y lo real, se asume que no existe ya distinción alguna y que lo convencional o cotidiano es para otras generaciones: lo artificial.

Educación dancística y multimodalidad

Pensar en una educación dancística en una modalidad en la que el cuerpo físico no viva la experiencia corporal desde el acompañamiento físico y tangible, supone el desgarramiento de una tradición. Del mismo modo, hablar de nuevos espacios alejados de la realidad fáctica es oponerse a la caricia de aprendizaje que otorga la presencialidad. Ahora bien, con ello, no se parte de la idea de que ciertos paralelismos multimodales no puedan ser aplicados al mundo dancístico, por el contrario, se intenta poner en la mesa la discusión de nuevas realidades que son evidentes y que son imposibles de negar. El mundo se revoluciona por efecto del progreso cognitivo del ser humano, de su capacidad de inventar nuevas tecnologías. Es inevitable que la educación en el mundo de la danza elija nuevos caminos. Las experiencias didácticas virtuales derivadas de la crisis sanitaria fueron por obligación, no fueron planeadas. Bajo ese tenor, el diseño curricular de una nueva aproximación a la digitalidad y a la virtualidad en la danza, debe ir acompañada de reflexiones profundas y no de intoxicaciones u ocurrencias mediáticas.

Si la experiencia corporal física es inevitable dentro del proceso de aprendizaje dancístico, ¿cómo pensar en un aprendizaje significativo en un contexto donde el docente y el alumno están separados? Si la separación entre los sujetos claves del proceso de enseñanza fue inevitable durante la crisis sanitaria, puede ser que estemos ante las puertas de una nueva sistematización del aprendizaje dancístico que evolucionen hacia un sistema multimodal en donde predominen las modalidades virtuales. En ese sentido, vale mucho la pena tratar de reflexionar y profundizar sobre la factibilidad de la experiencia corporal virtual en otras opciones en donde la sistematización haya evolucionado hacia horizontes que nuestra mente aun no puede concebir.

Si la realidad fáctica y tangible ha evolucionado en torno a un espacio digital que cada vez se apropia de más espacios, se debe reflexionar en torno a la migración del cuerpo dentro de la educación dancística. La multimodalidad navega a un rumbo en donde la separación del binomio del alumno-docente podría acortarse en una digitalidad que los una en consciencia, más no en cuerpo. Se debe pensar entonces en espacios digitales como aulas en donde la hiperrealidad se una a consciencia por medio de cuerpos virtuales; docente y alumno.

Las visitudes pedagógicas y didácticas que pudiesen haber surgido durante ese periodo de crisis, exigen analizar lo que algunos ambientes multimodales pueden generar sin una adecuada planeación y análisis. El salvaje y repentino cambio en la modalidad dentro del aprendizaje dancístico que tuvo lugar durante el inicio de la pandemia, obliga a permear de certidumbre por medio de un análisis profundo sobre el significado del cuerpo virtual. Bajo ese tenor, lo multimodal emerge como una opción dentro del aprendizaje dancístico que tiene que tomar en cuenta el significado del cuerpo virtual en aras de estar en

posibilidad de construir nuevas modalidades virtuales, y que éstas superen lo virtual en opciones aún desconocidas.

Autobiografía

Youyi Mayora Eng es académico, escritor e investigador de tiempo completo. Es candidato a Doctor en Ambientes y Sistemas Educativos por la Universidad Rosario Castellanos del Gobierno de la Ciudad de México; Licenciado en Educación Artística, Licenciado en Derecho, y Maestro en Ciencias de la Educación, egresado de la Facultad de Teatro de la Universidad Veracruzana, y de la Escuela Nacional de Danza Folklórica del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura. Actualmente, es catedrático de la Licenciatura en Música Contemporánea de la Universidad Anáhuac. En 2021 publicó “Secreto 1977”, su primera novela, en la cual, aborda los misteriosos y complejos orígenes del poder político, corporativo y económico mundial. De igual forma, ha colaborado con diversas revistas de investigación académica y científica, escribiendo diversos artículos de divulgación e investigación dentro de las artes escénicas.

Referencias

- Ariza, G. D. E. (2019). *Cuerpos digitales, cuerpos virtuales: Investigaciones y creaciones que vinculan las artes escénicas y las nuevas tecnologías de la imagen*. Bogotá, Colombia. Universidad de Caldas. P. 55.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona, España. Kairós. P. 89
Recuperado el 23 de febrero 2023 de <http://www.raularagon.com.ar/biblioteca/libros/Baudrillard/Jean%20Baudrillard%20-%20Cultura%20y%20simulacro.pdf>
- Cachorro, G. (2020). *Cuerpos virtuales: hechos, datos y observables*. Ediciones de periodismo y comunicación. La Plata, Argentina. Universidad de la Plata. P. 92. Recuperado el 4 de diciembre 2022 de <https://uanormal1-bue.infod.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/10/TIC-III.pdf#page=93>
- García, A. (2006). *Virtual, real y corporal. El eros cyborg y las identidades en el ciberespacio*. Revista de Antropología Experimental. Jaén, España. Universidad de Jaén. Núm. 6, p. 47. Recuperado el 3 febrero de 2023 de <http://revista.ujaen.es/huesped/rae/articulos2006/garcia06.pdf>
- Krebs, V. (2020). *Cuerpo Virtual. Avatares de la Digitalidad*. Lógoi. Revista de Filosofía. Caracas, Venezuela. Universidad Católica Andrés Bello. Núm 37, p. 15. Recuperado el 20 de diciembre 2023 de <https://revistasenlinea.saber.ucab.edu.ve/index.php/logoi/article/view/4543>
- Muniain, A. (2019). *Vestimenta, cuerpo y espacio digital*. Archivo Digital UPM. Madrid, España. Universidad Politécnica de Madrid. P. 80. Recuperado el 4 de diciembre 2022 de <https://oa.upm.es/54491/>
- Reales, V. (2021). *Cuerpo escolar y virtualidad. Implementación en el aula de una propuesta pedagógica corpórea*. Cartografías corporales y pedagogías performativas en América Latina. Medellín, Colombia. Universidad de Medellín. Recuperado el 2 de diciembre 2022 de https://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/6593/Cartograf%C3%ADas%20corporales_ebook.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=175
- Restrepo, D. y Restrepo, V. (2018). *El cuerpo virtual. Una mirada psicoanalítica desde la teoría lacaniana*. Envigado, Colombia. Institución Universitaria de Envigado. P.92. Recuperado el 16 de noviembre 2023 de http://bibliotecadigital.iue.edu.co/bitstream/20.500.12717/340/1/iue_rep_pre_psi_restrepo_2018_cuerpo_virtual.pdf
- Rico, A. (2020). *El desgarramiento del cuerpo postmoderno*. Revista Valenciana Estudios De filosofía y Letras. Guanajuato. Universidad de Guanajuato. Núm. 25, pp. 43-67. Recuperado el 20 de septiembre de 2022 de <https://doi.org/10.15174/rv.vi25.438>
- Rodríguez, N. (2021). *Perder mi cuerpo en internet*. Laboratorio de arte de acción. Madrid, España Universidad Complutense de Madrid. P. 27. Recuperado el 21 de diciembre 2022 de <https://docta.ucm.es/rest/>

api/core/bitstreams/64c1532f-06bd-4e29-b85a-d78acd830760/
content

- Santa, E. (2018). *Características de la interacción en torno a la imagen del cuerpo virtual*. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*. Valladolid, España. Universidad de Valladolid. Vol. 20. Núm. 1 p. 96. Recuperado el 10 de noviembre 2022 de <https://doi.org/10.24197/aefd.1.2018.90-114>
- Emilia Torres. (2021). *Cuerpxs virtuales*. Repositorio institucional. Puebla, México. Universidad Iberoamericana Puebla. p 3. Recuperado el 23 de febrero 2023 de <https://repositorio.iberopuebla.mx/handle/20.500.11777/5147>
- Unda, M. (2018). *La virtualización del cuerpo: espacios e interacciones en la danza de la era digital*. *Revista de estudios literarios*. Mérida-Venezuela. Universidad de los Andes. Núm. 26, p. 37. Recuperado el 14 de noviembre 2022 de <http://bdigital2.ula.ve:8080/xmlui/handle/654321/3999>

Notas

- [1] Arturo Rico. (2020), El desgarramiento del cuerpo postmoderno. *Revista Valenciana Estudios De filosofía y Letras*. Guanajuato. Universidad de Guanajuato. Núm. 25, pp. 43-67. Recuperado el 20 de septiembre de 2022 en <https://doi.org/10.15174/rv.vi25.438>
- [2] Ibidem p. 58
- [3] Almudena García. (2006). Virtual, real y corporal. El eros cyborg y las identidades en el ciberespacio. *Revista de Antropología Experimental*. Jaén, España. Universidad de Jaén. Núm. 6, p. 47. Recuperado el 3 febrero de 2023 de <http://revista.ujaen.es/huesped/rae/articulos2006/garcia06.pdf>
- [4] Jean Baudrillard. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona, España. Kairós. P. 89 Recuperado el 23 de febrero 2023 de <http://www.raularagon.com.ar/biblioteca/libros/Baudrillard/Jean%20Baudrillard%20-%20Cultura%20y%20simulacro.pdf>
- [5] Emilia Torres. (2021). *Cuerpxs virtuales*. Repositorio institucional. Puebla, México. Universidad Iberoamericana Puebla. p 3. Recuperado el 23 de febrero 2023 de <https://repositorio.iberopuebla.mx/handle/20.500.11777/5147>
- [6] Victor Krebs. (2020). *Cuerpo Virtual. Avatares de la Digitalidad*. Lógoi. *Revista de Filosofía*. Caracas, Venezuela. Universidad Católica Andrés Bello. Núm 37, p. 15. Recuperado el 20 de diciembre 2023 de <https://revistasenlinea.saber.ucab.edu.ve/index.php/logoi/article/view/4543>
- [7] Idem
- [8] Ibidem p. 19
- [9] Emilia Torres. (2021). *Cuerpxs virtuales*. Repositorio institucional. Puebla, México. Universidad Iberoamericana Puebla. p 3. Recuperado

el 23 de febrero 2023 de <https://repositorio.iberopuebla.mx/handle/20.500.11777/5147>

[10] Ibidem p. 6

[11] Vanesa Restrepo, David Restrepo. (2018). El cuerpo virtual. Una mirada psicoanalítica desde la teoría lacaniana. Envigado, Colombia. Institución Universitaria de Envigado. P.92. Recuperado el 16 de noviembre 2023 de http://bibliotecadigital.iue.edu.co/bitstream/20.500.12717/340/1/iue_rep_pre_psi_restrepo_2018_cuerpo_virtual.pdf

[12] Idem

[13] Edwin Santa. (2018). Características de la interacción en torno a la imagen del cuerpo virtual. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*. Valladolid, España. Universidad de Valladolid. Vol. 20. Núm. 1 p. 96. Recuperado el 10 de noviembre 2022 de <https://doi.org/10.24197/aefd.1.2018.90-114>

[14] Ibidem p. 104

[15] Ibidem p.91

[16] María Unda. (2018). La virtualización del cuerpo: espacios e interacciones en la danza de la era digital. *Revista de estudios literarios*. Mérida-Venezuela. Universidad de los Andes. Núm. 26, p. 37. Recuperado el 14 de noviembre 2022 de <http://bdigital2.ula.ve:8080/xmlui/handle/654321/3999>

[17] Ibidem p. 34

[18] Victoria Reales. (2021). Cuerpo escolar y virtualidad. Implementación en el aula de una propuesta pedagógica corpórea. *Cartografías corporales y pedagogías performativas en América Latina*. Medellín, Colombia. Universidad de Medellín. P. 190. Recuperado el 2 de diciembre 2022 de https://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/6593/Cartograf%C3%ADas%20corporales_ebook.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=175

[19] Ibidem p.187

[20] Gabriel Cachorro. (2020). Cuerpos virtuales: hechos, datos y observables. *Ediciones de periodismo y comunicación*. La Plata, Argentina. Universidad de la Plata. P. 92. Recuperado el 4 de diciembre 2022 de <https://uanormal1-bue.infod.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/10/TIC-III.pdf#page=93>

[21] Ibidem p. 98

[22] Andrea Muniain. (2019). Vestimenta, cuerpo y espacio digital. *Archivo Digital UPM*. Madrid, España. Universidad Politécnica de Madrid. P. 80. Recuperado el 4 de diciembre 2022 de <https://oa.upm.es/54491/>

[23] Ibidem p. 60

[24] Nacho Rodríguez. (2021). Perder mi cuerpo en internet. *Laboratorio de arte de acción*. Madrid, España Universidad Complutense de Madrid. P. 27. Recuperado el 21 de diciembre 2022 de <https://>

docta.ucm.es/rest/api/core/bitstreams/64c1532f-06bd-4e29-b85a-d78acd830760/content

- [25] Daniel Ariza (2019). *Cuerpos digitales, cuerpos virtuales: Investigaciones y creaciones que vinculan las artes escénicas y las nuevas tecnologías de la imagen*. Bogotá, Colombia. Universidad de Caldas. P. 55.