

El Universal, 08/11/2018, « Gilles Jobin presenta VR I. una coreographia en realidad virtual »

<https://www.eluniversal.com.mx/espectaculos/gilles-jobin-presenta-vri-una-coreografia-en-realidad-virtual?fbclid=IwAR2nMDLgHBLJNKM7RnMLTdIbbBbnp001Hkv6OLJDaECaHJn-yd09EpVP58>

Presentan coreografía en realidad virtual

El artista suizo diseñó la obra con el propósito de trasladar una pieza dancística a otra plataforma



Carlos Mejía/EL UNIVERSAL

[CULTURA](#) 08/11/2018 18:43 Mauricio López Arce Ciudad de México Actualizada 18:53

Estamos cinco personas dentro de una cueva. De repente, alguien la levanta como si se tratara de una tazón, y deja al descubierto un desierto. Es un hombre gigante, de unos cinco metros, y pronto se suman otros cuatro.

Empiezan a danzar, con pasos frágiles y suaves, mientras se acercan hacia nosotros. Nos observan desde las alturas como si fuéramos hormigas. Se agachan. No pueden tocarnos, ni nosotros a ellos, **pero da la sensación de que compartiéramos la misma realidad.**

PUBLICITÉ

Esta es la propuesta que ofrece la instalación coreográfica de realidad virtual del artista suizo **Gilles Jobin** (1964), quien diseñó esta obra titulada *VR_I* con el propósito de trasladar una **pieza dancística a otra plataforma**: “El lenguaje coreográfico queda aumentado. Hay un entendimiento que no he encontrado en otras de mis piezas, como muy universal, todo mundo la entiende: madres, niños, todos. **También genera más empatía, se arraiga más en el cerebro, pues la realidad virtual tiene muchos usos y, sobre todo, convence**”, dice en entrevista con EL UNIVERSAL.



Carlos Mejía/EL UNIVERSAL

Los organizadores de **Cultura UNAM** y miembros del staff del artista suizo, equipan a los espectadores con un visor de realidad virtual, unos audífonos y una mochila. Al encenderlos se abren los ojos ante una nueva realidad, “es un portal de entrada a otro mundo, como si ese mundo existiera”, en palabras del autor. El participante puede moverse libremente, su personaje

virtual lo replicará y adquirirá diferentes características raciales: negro, asiático o blanco.

“Lo que más sorprende a la gente es el hecho de redescubrir su cuerpo a través de un cuerpo digital. Verse a sí mismo digitalmente y, aunque las características físicas no correspondan es su cuerpo. Eso es lo sensacional, eso y el contacto humano, la interacción entre los participantes” afirma el coreógrafo suizo.

En el entorno aparecen bailarines que danzan alrededor del espectador; todos conviven en el mismo espacio. **Los seres gigantes son los encargados de modificar el paisaje:** nos trasladan de un ambiente desértico a una casa en la montaña, y de allí al parque de una ciudad. Mientras se utiliza el visor, aunque los elementos que se perciben sean de carácter fantástico, no parece una situación ficticia, pues como dice Gilles Jobin, “el cerebro tiene suficiente información para aceptarlo como una realidad posible”.

“El espectador está inmerso en una realidad, eso es lo impactante. Ve su propio cuerpo y puede comunicarse con los demás espectadores. Su experiencia es de realidad, no de una ficción. Eso es lo que tiene la realidad virtual, que se siente como si se viviera” dice Jobin, quien es también uno de los personajes que integra la **coreografía virtual**.

La propuesta surgió cuando el laboratorio suizo **Artanim** se comunicó con Gilles Jobin para que visitara sus instalaciones en Ginebra y le mostraron un nuevo sistema inmersivo al que adaptaron una pieza suya. Lo equiparon con los mismos aparatos y se asombró de verse a sí mismo con una de sus bailarinas, Susana, haciendo un dúo, y le pareció “espectacular”.

Entonces acordaron los términos para montar una pieza con esa tecnología, y así se concibió *VR_I*.

La interacción entre bailarines y espectadores, la ruptura de esa barrera entre la obra y el público, no es algo nuevo, pero sí lo es esta forma de abordarlo. Gilles Jobin dice que “lo nuevo de esta pieza es la interacción entre los mismos espectadores, que pueden verse, hablar, escucharse,

bailar entre ellos o tocarse. Como es algo nuevo no quería complicarlo mucho, ni que pareciera un videojuego; quise tomar la idea de una interacción entre dos mundos que no tienen punto de comunicación realmente, pero es una idea artística que creo que funciona bastante bien”.

Jobin sí cree que la tecnología, en particular la realidad virtual, puede romper las barreras del arte. Que puede acercar lo artístico a la gente. “Eso es el arte: romper barreras. Esto es otra forma de romper barreras. **En el fondo no hay límites.** Espacialmente hay ciertas medidas físicas por el espacio que disponemos, pero teóricamente no tiene límites. También hay limitantes tecnológicas pero narrativamente se puede adaptar al entorno, debemos encontrar soluciones y trucos” afirmó.

La coreografía en realidad virtual *VR_I*, diseñada en conjunto por Gilles Jobin y la compañía suiza **Artanim**, está abierta al público del ocho al 11 de noviembre en el **Salón de Danza de la UNAM**, dentro del Centro Cultural Universitario, en un horario de 13:00 a 18:00 horas. De acuerdo con la institución, las localidades ya están agotadas.

akc