



LA DANZA COMO TERRITORIO SIMBÓLICO

<http://www.revista.unam.mx/vol.17/num3/art17/>

*Rebeca Sánchez Aguilar (Docente en programas del Departamento de desarrollo académico del CENART) y
Liliana Quintero Álvarez Icaza (investigadora, editora y
curadora en arte y medios)*

LA DANZA COMO TERRITORIO SIMBÓLICO

Resumen

La manera en la que el cuerpo ha transitado a lo largo de la historia revela el contexto al cual pertenece. Las sociedades van marcando cambios en la cultura de éste (las cuales se aprecian desde las esferas sociales hasta las diversas manifestaciones culturales como la danza) y esto ha transformado notablemente la experiencia y las formas de hacer presente su gestualidad.

En la Era industrial, la danza se caracterizó por varias transformaciones, desde las representaciones dancísticas de las bellas artes hasta aquellas correspondientes al entretenimiento. Después, en la era digital, los cuerpos tomaron otra narrativa más apegada a la lógica de la posmodernidad. En la era de las telecomunicaciones, ocurre una transformación espaciotemporal que replanteará el concepto de cuerpo y danza.

La sociedad del conocimiento en la cual nos encontramos propone avances que van más allá de la dimensión económica y atienden a la educación, a lo social y lo cultural con un sentido más plural y enfocado al desarrollo humano integral. En este marco, la Dirección de Danza ha creado el proyecto educativo de Especialización en Danza y Mediación Tecnológica que, de ser aprobado, contribuirá al desarrollo de este arte en nuestro país.

Palabras clave: danza, tecnología, mediación tecnológica, danza y telecomunicaciones.

DANCE AS A SIMBOLIC TERRITORY

Abstract

The way in which body has passed through history reveals the context within it belongs. Societies have marked changes in body culture (which can be seen from the social spheres to the different cultural manifestations such as dance). This has significantly transformed the experience and means to present its language.

In the Industrial Era, dance was characterized by several transformations, from dance performances of fine arts to the entertainment itself. In the digital age, the bodies took another narrative more attached to the postmodern logic. In the age of telecommunications, there is a space-temporal transformation that re-thinks the concept of body and dance.

The knowledge society proposed advances that go beyond the economic dimension and attend education, socially and culturally focusing on integral human development and plural sense. In this context, the Direction of Dance of the UNAM (Dirección de Danza, UNAM) created the educational project named Specialization in Dance and Technological Mediation, which, if approved, will contribute to the development of this art in our country.

Keywords: *dance, technology, technology mediation, dance and telecommunications.*

LA DANZA COMO TERRITORIO SIMBÓLICO

Introducción

El cuerpo como el territorio oculto de la historia.

Morris Berman

A lo largo de la historia, las sociedades han trazado cambios en la manera de percibir al cuerpo, tanto en el comportamiento cotidiano como en sus diversas manifestaciones culturales, los cuales ha transformado notablemente la experiencia y las maneras de representar su gestualidad. Más que un cambio de estilo, de movimiento o de una moda, el cuerpo revela su auténtica función como un territorio simbólico y físico que manifiesta los enigmas históricos en los que cada forma de expresión material involucra un paradigma de aproximación con el mundo.

El presente texto tiene por objetivo posicionar a la danza como un dispositivo de poder y liberación, un medio artístico que comunica las distintas maneras en las que el cuerpo ha experimentado transformaciones en un trasfondo histórico con implicaciones tecnológicas, políticas y sociales.

Asimismo, este artículo pretende vincular su reflexión con la propuesta educativa llamada Especialización en Danza y Mediación Tecnológica, presentada por la Dirección de Danza, UNAM, como una aportación desde el área educativa a la investigación y desarrollo de la danza en nuestro país.

Cada momento histórico dispone de formas específicas de percepción corporal delimitadas por su experiencia con el mundo, por ejemplo, la manera en la que el cuerpo del romanticismo se percibía desde los imaginarios del *Sturm und Drang*¹ es muy diferente a la del siglo XXI.

Pero, ¿qué provocan los desplazamientos, las modificaciones en la percepción, en la producción y en el consumo del arte? Las respuestas no son simples. No se trata solamente de una estructura económica, de un desplazamiento cultural o del surgimiento de un medio tecnológico, sino de la combinación compleja de varias fuerzas que genera momentos de ruptura, de cambio de dirección y de impacto en la sociedad, los cuales, en suma, permiten modificar los modos de actuar y percibir la realidad/mundo.

La Era industrial

En el siglo XIX, a raíz de la Revolución Industrial, se dio origen a una nueva forma de producción y consumo la cual generó transformaciones a nivel mundial y cambió radicalmente la mentalidad de la población. La lógica *taylorista*, cuya principal característica fue la producción en serie, se hizo presente con tal éxito que el sistema fue adoptado por la mayoría de las industrias durante todo el periodo. El establecimiento de la fábrica como prototipo colectivo económico modificó la forma de vida de los individuos. Las personas comenzaron a casarse jóvenes y a tener hijos sin medida para que posteriormente éstos



[1] Concepto utilizado por los románticos como ruptura frente al dominio de la razón. Se traduce como tormenta e ímpetu.

trabajaran y aumentaran el ingreso familiar. De este modo, al incrementar la competencia también se intensificó la miseria, pues en las jornadas laborales, cuya duración era de entre 16 y 18 horas, los hombres tenían que mantener el ritmo de las máquinas.

La producción en serie desató el surgimiento de nuevos productos para uso diario con los cuales hubo una mejor vida y varias comodidades. Un ejemplo es el reloj de pulsera que representó al tiempo en su forma medible: las horas se encontraron por primera vez encerradas en un aparato que contabilizaba el trabajo. La locomotora, la máquina de vapor y el tictac del reloj se reflejaron en el actuar del cuerpo plasmando una ideología productiva. Muestra de lo anterior se encuentra en la película *Tiempos modernos* de Charles Chaplin (Imagen 1), quien desde la sátira y la crítica histriónica evidencia el universo de la maquinaria, el cuerpo imita el movimiento mecánico que, a su vez, configura el devenir productivo de la época y advierte un aspecto inconsciente de la máquina incorporada en nosotros.

Imagen 1. Escena de la película *Modern Times* (1936).



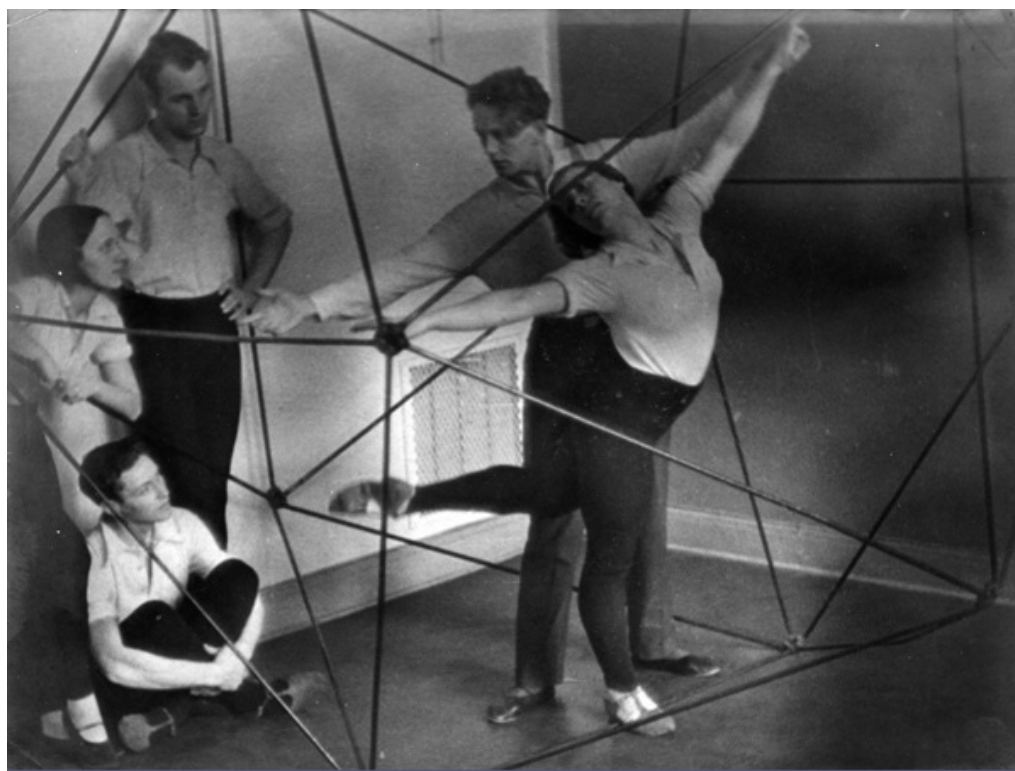
Un acontecimiento de ruptura que marcó la transformación en la manera de representar al cuerpo y su movimiento en la danza se encuentra en el trabajo de la bailarina Isadora Duncan (Imagen 2), considerada por muchos “la madre de la danza moderna”, quien para 1908 gozaba de fama internacional. Su propuesta se centró en explorar este arte como un fenómeno natural del cuerpo y no como una invención rígida, pues creía que debía ser translúcido para proyectar el alma y el espíritu, y contar su propia historia a través de expresiones universales de la condición humana.

Imagen 2. Isadora Duncan bailando.



Posteriormente, observamos otro momento de innovación y gran influencia en el trabajo del coreógrafo Rudolf Laban (Imagen 3), quien desarrolló un método de exploración y análisis de la danza el cual revolucionó las estructuras teórico-prácticas de la misma, pues buscaba explicar el fenómeno del movimiento.

Imagen 3. Rudolf Laban, con su método de análisis del movimiento, así como estudio del espacio junto con el cuerpo.



Estos ejemplos funcionan como brotes de ruptura que permiten cuestionar los estándares de la época a la cual están expuestos. De igual forma, el arte actúa en ocasiones desde el distanciamiento crítico y abre las posibilidades de reflexión sobre aquello que está oculto.

La sociedad industrial definía modelos diferentes de comportamiento y convivencia en los que el ser *moderno* se sometía a la fatiga monótona de las jornadas laborales, las cuales lo llevaron a contabilizar las horas dentro y fuera de la fábrica. El ser humano comenzó a asumirse como una masa productiva en un mundo frío cuya importancia principal radicó en el cálculo, la eficiencia y los negocios. La maquinaria de producción competía con el hombre y le exigía un esfuerzo mayor equivalente al de un mecanismo de engranes. Así, el estado de extenuación habría de ser compensado con el surgimiento de variadas modalidades de esparcimiento, tales como las salas de cine, los estadios deportivos, tiendas departamentales, entre otros. Asimismo, las tecnologías de la comunicación y de la representación comenzaban a configurar lo que más tarde sería denominado la *sociedad del espectáculo*.

En 1930 el filósofo alemán Siegfried Kracauer elaboró una reflexión sobre la sociedad europea, a la cual caracteriza por su fragmentación en agrupaciones, más no comunidades; así, los cuerpos estaban coordinados pero ausentes de personalidad y carácter a manera de un *ornamento de la masa*. En este sentido, menciona el caso de las *Tiller Girls* (Video 1), grupos de bailarinas que presentaban movimientos sincronizados y repetitivos más cercanos a demostraciones matemáticas que corporales, evocando figuras de caleidoscopio. Kracauer señala lo anterior como reflejo estético de la racionalidad anhelada por el sistema económico dominante: la producción en serie de las fábricas norteamericanas presentadas en el contexto de esparcimiento y distracción (KRACAUER, 2008). A su vez, advierte que esa articulación coreográfica proviene de las oficinas y de las fábricas, las cuales comparten el mismo principio formal que las ha modelado, y determina la realidad.

Video de una ejecución de las
Tiller Girls.

<https://youtu.be/0XQ17OZ4mwU>



A partir de esta reflexión se puede ligar la importancia de la cinematografía como dispositivo de producción de imágenes y movimiento las cuales fungieron de antesala de la digresión del cuerpo como una fantasmagoría de la realidad. Posteriormente, la televisión fue la ventana en la que los modelos de las películas musicales edificaron varias estrellas dancísticas de Hollywood, tales como Ginger Rogers y Fred Astaire, indicadores de la realidad de la sociedad industrializada. Al respecto, Guy Debord señala que para la sociedad del espectáculo, la realidad se piensa de manera parcial, separada de su propia unidad, a manera de pseudo-mundo aparte, como un objeto de mera contemplación o instrumento de unificación de la sociedad (DEBORD, 2012).

Escena de la película Top Hat (1935), con Ginger Rogers y Fred Astaire.

<https://youtu.be/RGx-G91BUjI>



En ese sentido, el cuerpo se volvió una imagen de posproducción, pues debía ser visto por una cámara y, consecuentemente, por una multitud. Por lo tanto, ya no es el hombre mismo quien está frente al aparato, sino su imagen mediada por un recurso tecnológico de distribución masiva. No cualquiera podía ser visto por dicho dispositivo, sólo las estrellas de cine eran íconos dignos de ser mirados y admirados por multitudes, volviéndose imágenes inalcanzables, objetos de deseo.

Así, el cuerpo comenzó a construirse desde lo artificial tratando de imitar los cánones que dictaban las imágenes publicitarias televisivas. Paralelamente a esta tendencia, se ve en la danza moderna posturas casi opuestas a los discursos elaborados para la sociedad del espectáculo.

La era digital y el código

El siguiente momento de gran transformación sociocultural y económica se constituye en la era digital. Al término de la Segunda Guerra Mundial, el desarrollo tecnológico y los avances técnicos y logísticos utilizados en los combates permearon en la sociedad, dando

paso a un cambio en los paradigmas de la época. Ejemplo de ello se encuentra en los prototipos de los sistemas recursivos, que buscaban ser capaces de comunicar e integrar los efectos de sus operaciones y mejorar el funcionamiento. La cibernética surgió en ese período como la ciencia que apoyaría los sistemas complejos para experimentar con la comunicación entre máquinas y entre máquina y ser humano.

Surge entonces la sociedad posindustrial o *sociedad de la información*, la cual sustenta su ideología en la globalización neoliberal y se enfoca en los mercados abiertos y autorregulados, priorizando los servicios antes que los productos. En este contexto, la revolución del código abrió la posibilidad de pasar de lo analógico a lo digital, es decir, se separó de una representación de señales continuas de infinitos valores a las interrumpidas y discontinuas con dos valores (0 y 1) para configurar la realidad desde la lógica del código binario.

La propiedad básica de los componentes digitales es su estructura numérica, esto significa que un elemento digital puede describirse mediante un código, el cual le brinda ciertas características como su condición programable y la posibilidad de combinarse con códigos de diferente procedencia. Otras características son la transcodificación, la automatización y la no degradación de la información. (MANOVICH, 2001).

El teórico de la cultura digital, Lev Manovich, interpreta el paradigma digital como el uso de los medios digitales y las oscilaciones entre segmentos de ilusión y de interactividad, en los cuales se le impone al usuario cambiar entre distintos estados mentales y distintos modelos cognitivos. Un ejemplo que muestra ampliamente un cambio en la manera de pensar, organizar y consumir la información es el hipervínculo en su condición de navegación no lineal, el cual brinda al usuario la libertad de tomar rutas de acuerdo con sus intereses. Este cambio paradigmático penetró de tal modo en las sociedades que incluso se puede observar en los terrenos de la danza y la coreografía.

En las manifestaciones de danza urbana puede advertirse la influencia de las estrellas mediáticas del entretenimiento, como en el caso del *breakdance* (Imagen 4), que se piensa surgió a partir del éxito del cantante James Brown en los barrios de Nueva York. Dicho baile consiste en la articulación de pasos libres,, movimientos acrobáticos parecidos a las artes marciales y, en



Imagen 4. Imagen 4. Pose típica del baile urbano breakdance.

Autor: Zabara Alexander

cierta medida, a los bailes latinos, cuyas secuencias corporales evocan a robots o a movimientos que imitan las ondas eléctricas de diversa amplitud y velocidad. Este estilo, útil en las batallas callejeras por el control y dominio de pandillas, retomó tal fuerza y popularidad que se ha visto reflejado en la estética de la danza contemporánea de algunos coreógrafos.

Después de las ideologías evolutivas de la danza moderna surgió la posmoderna, bajo los paradigmas de los años sesenta y setenta, en los cuales las verdades históricas y los principios ideológicos que regulaban la sociedad, la cultura y el arte, fueron cuestionados. En este tiempo se desarrollaron escuelas, estilos y colectivos multidisciplinares que experimentaron diversas líneas de exploración y crearon lenguajes propios. Entre los exponentes más destacados se encuentra Yvonne Rainer, coreógrafa norteamericana parte del colectivo multidisciplinario Judson Dance Theater, quien sostenía que el cuerpo, desde su peso, masa corporal y simpleza, podía declararse como una realidad duradera y en resistencia, impugnando así las ideologías estéticas dominantes. Sus lineamientos coreográficos consistieron en reducir la danza a movimientos de gran simpleza como una experiencia fenomenológica.

Yvonne Rainer.

https://youtu.be/TDHy_nh2Cno



Un poco más tarde, en Europa, se desarrollaron trabajos de dos coreógrafas de gran influencia: Pina Bausch (Imagen 5) y Anne Teresa De Keersmaeker. En Japón, es relevante el trabajo de Hiroaki Umeda por la creación de un lenguaje muy particular de claras evocaciones digitales, cabe también destacar la propuesta de los australianos Chunky Move por la poética con los recursos tecnológicos que manejan en sus obras.

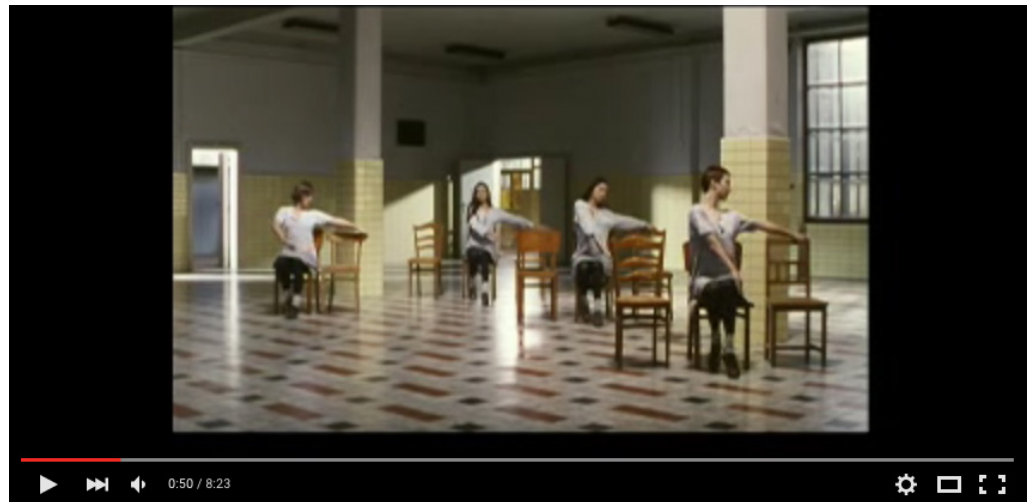
Imagen 6. Escena de la obra
Claveles, de Pina Bausch.

Autor: Simonxag



Escena de la obra Rosas
Danst Rosas de Anne Teresa
de Keersmaeker y Thierry
De Mey

<https://youtu.be/oQCTb-CcSxis>



Las telecomunicaciones: la WWW e Internet

Con el surgimiento y proliferación del Internet, el uso de computadoras y formas de almacenamiento de datos nació la revolución digital y, a partir de entonces, se advierte una serie de cambios incorporados en la manera de configurar el mundo íntimo. Quizá la revolución más significativa es aquella que menciona Remedios Zafra: la transformación del uso cotidiano de la computadora portátil y la invasión de los medios locativos. Esto modificó la idea de lugar y de espacio-tiempo, pues nuestro territorio constantemente se *virtualiza*; no importa el lugar físico, sino su capacidad de interactividad con los otros y es eso lo que permite hacer uso de la presencia como fluido.

Lo anterior implica una nueva manera de pensar el cuerpo: más allá de subir a la red imágenes que involucran trozos de intimidad arrojados en una esfera binaria, se plantea la forma en la cual éste es atravesado por diferentes interfaces y se conecta con una realidad simultánea. Como menciona el artista australiano Stelarc: “El cuerpo está invadido, aumentado y extendido. Las interfaces de actos virtuales permiten al cuerpo actuar en espacios electrónicos. Lo que llega a ser importante no es solamente la identidad del cuerpo, sino también su conectividad, no su movilidad o ubicación, sino su interfaz” (STELARC, 2014).

Internet se ha convertido en un espacio importante en la actualidad, principalmente entre las generaciones de adolescentes y jóvenes que pasan la mayor parte del tiempo en la atmósfera digital o entre ésta y la real. Como advierte Eduardo de Jesús (2010) “En los esquemas de la realidad mixta, las formas de percepción, así como las relaciones espacio-temporales son alteradas, ya que se introducen en el mismo juego de dimensiones espacio-temporales del entorno físico como de los sistemas técnicos”. No se puede pensar un mundo sin mediación técnica:

Actualmente, ese vacío de tiempo presente posibilita la simultaneidad de los nuevos circuitos de comunicación que se mezclan con los contextos espacio-temporales de los ambientes por los cuales atraviesan esas mediaciones. Hoy en día, el vector de tiempo presente, múltiple en su naturaleza, trae en sí las paradojas de las nuevas situaciones comunicacionales desarrolladas en los nomadismos y en las eventualidades del espacio contemporáneo (*Ibidem*).

Chunky Move. Escena de la obra Glow

<https://youtu.be/Fc83S-MKGjPY>



Remedios Zafra, en su libro *Un cuarto propio conectado*, reflexiona sobre la manera en que habitamos el mundo contemporáneo, cuáles son los límites de nuestro espacio y plantea que “ya no son sólo espacios materiales, sino hablamos de una prolongación de la pantalla y su versatilidad de ser un mismo escenario para usos diversos” (ZAFRA, 2010). Las ciudades se edifican bajo una lógica homogénea, desplazando cada vez más a los lugares, los espacios simbolizados, aquellos que para la antropología nos

identificaban y permitía reconocernos como comunidad (*Ibid*). Ahora nos reconocemos en la pantalla de Internet, somos una multitud conectada, pero destinada a habitar un *no-espacio*, un *espacio líquido*.²

Se ha perdido interés por movernos y tomar conciencia de un territorio, *ocupar un paisaje, navegarlo, caminarlo, construirlo*. Somos habitantes del ciberespacio, lugar que nunca podrá ser un “territorio de reconocimiento, ahí no podremos leer en parte en su totalidad la identidad de los que lo ocupan” (ALCALÁ, 2011). En este sentido, podemos iniciar una nueva forma de entender el espacio-tiempo fundado desde el ciberespacio. Aunque el paisaje virtual nos habita, nos pone a circular bajo su lógica. Uno de los problemas encontrados es el hecho de que el mundo virtual oculta su materialidad y refleja una distinta, por lo cual es necesaria la actuación de la mirada del especialista, la intervención artística-tecnológica. Hoy en día “dichas extremidades corporales están también protésicamente digitalizadas en nuestro cerebro” (*Ibid*).

Las capacidades de transmisión han modificado el concepto de la danza, pues alteran las formas de transportar el cuerpo, de hacerlo llegar hasta puntos que, aún con la existencia del código, eran inimaginables. Sin embargo, también existe una inmediatez para mostrar cualquier expresión por fútil que parezca, la intención es almacenarla en un espacio binario. Ya no son sólo los artistas quienes muestran sus danzas como modelo a seguir, ahora son los aficionados quienes constantemente invaden con sus imágenes.

“Cualquiera puede ser filmado” fue la sentencia que Walter Benjamin utilizó en su texto *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica* (2003), sin imaginar la facilidad con que los dispositivos móviles permitirían ensamblar y reproducir una imagen en movimiento. Ahora estamos siendo modificados por las transmisiones en tiempo real, quizá uno de los problemas sea el exceso de imágenes, o como diría Hito Styerl, de imágenes-spam, que flotan desmesuradamente pidiendo captar la atención humana. Resulta interesante imaginar cómo estos dispositivos pueden influenciar en las manifestaciones contemporáneas de la danza, hablar de danza telemática implica un conocimiento de nuevas perspectivas.

Conclusión

La naturaleza de las artes escénicas integra varias disciplinas, dispositivos técnicos y metodológicos que confluyen para llegar a la representación deseada. La danza, principalmente, ha sido influida por épocas, estratos sociales, discursos ideológicos, políticos y tecnológicos que han dictado la forma en la cual el cuerpo comunica, según los parámetros estéticos de la época. La sociedad del conocimiento propone avances más allá de la dimensión económica que atienden a la educación, a lo social y lo cultural, con un sentido más plural y enfocado al desarrollo humano integral.

Pero, ¿desde qué posición configuramos y transformamos el mundo de la danza?, ¿acaso como creadores, como espectadores o como participantes? Siempre habrá una intervención más o menos activa, ya sea desde el ámbito artístico o desde lo cotidiano.

La investigación que se realiza sobre la danza es vasta y se encuentra en constante configuración, sin embargo aún hay un campo fértil que recorrer para reflexionar sobre ésta y formalizar sus estudios. Por ello, la Dirección de Danza de la UNAM aborda



[1] Conceptos utilizados por José Ramón Alcalá para referirse al espacio virtual. Cfr. Alcalá, *La piel de la imagen*.

el compromiso de la máxima casa de estudios y propone la creación de la especialización en Danza y Mediación Tecnológica que, de ser aprobada, formará parte del Programa Único en Artes.

En la propuesta educativa se contemplan planes de estudio con trayectoria formativa profesional dirigidos a artistas escénicos y a profesionistas interesados en las disciplinas performáticas. A lo largo de la especialización se dimensionará la trascendencia del conocimiento y el uso y aplicación de las nuevas tecnologías al servicio de la danza. Se ofrecerá a los participantes herramientas teóricas y tecnológicas para la representación artística, en las cuales se promueva el trabajo interdisciplinario y colaborativo de diversos actores sociales de la producción escénica, tales como coreógrafos, bailarines, artistas y creadores de campos audiovisuales, de arte digital, cineastas, músicos, productores, iluminadores, escenógrafos, actores, ingenieros en computación, electrónica, telecomunicaciones y sistemas de red, así como gestores culturales; con la intención de crear nuevos circuitos multidisciplinarios para el arte. 🌟

Bibliografía

- [1] ALCALÁ, José Ramón. *La piel de la imagen*. Valencia: Sedemá, 2011.
- [2] AUGÉ, Marc. *Sobre modernidad: del mundo tecnológico de hoy al desafío esencial del mañana* [coord.] Dênis de Moraes, (coord). Barcelona, Gedisa 2007.
- [3] BENJAMIN, Walter. *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*. [trad.] Intro de Bolívar Echeverría. México: Ítaka, 2003.
- [4] CRARY, Jonathan. *Las Técnicas del Observador: Visión y modernidad en el siglo XIX*. Murcia: Cendeac, 2008.
- [5] _____. *Suspensiones de la percepción: Atención, espectáculo y cultura moderna*. Madrid: Ediciones Akal, 2008.
- [6] DE JESÚS, Eduardo. *Timescapes: espacio y tiempo en el artmedia*. [ed.] Iliana Hernández. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 2010.
- [7] DEBORD, Guy. *La Sociedad del Espectáculo*. Valencia: Pre-Textos, 2012.
- [8] DIXON, Steve. 2007. *Digital Performance: A history of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge: The MIT Press, 2007.
- [9] KRACAUER, Siegfried. *La fotografía y otros ensayos: El ornamento de la masa 1*. Barcelona: Gedisa, 2008.
- [10] MANOVICH, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2001.

- [11] STEYERL, Hito. “Los spam de la Tierra: desertar de la representación” en H. Steyerl, *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra, 2014.
- [12] STELARC. “Arquitecturas y acciones anatómicas alternas: quimeras sin latidos del corazón”. [ed.] María Antonia González Valerio. *Pròs bión. Reflexiones naturales sobre arte, ciencia y filosofía*. México: UNAM, 2014.
- [13] ZAFRA, Remedios. *Un cuarto propio conectado*. Madrid: Fórcula, 2010.