

El bailarín: un diseñador de su espacio y su tiempo

The dancer: a designer of his time and his space

Catalina Quijano Silva

Departamento de Diseño, Universidad de Los Andes, Colombia.

caquijan@uniandes.edu.co

Abstract: *32pts&1/2 (TreintaYDósPuntos ; YMedio) is a project that offers new ways in dance research using new languages through technology and design in order to analyze and to understand the movement and the motion of the body in the dynamic space,. It gives to directors, teachers and dancers new tools to see, to understand and to explore contemporary work in choreography, dance and visual arts. Design, body and technology are used in equal measure to think the time and the space, having always the human as the center element.*

Palabras clave: Danza, Notación Gráfica, Coreografía, Diseño de interacción, Diseño Gráfico.

Introducción

El proyecto *32pts&1/2 (TreintaYDósPuntos ; YMedio)* lanza una propuesta de creación e investigación de nuevos lenguajes de la danza a través de la tecnología y del diseño, y tiene como fin el análisis, la comprensión y el alcance del movimiento del cuerpo en el espacio dinámico. Se complementa con la creación de una interfaz que brinda a coreógrafos y bailarines un espacio tanto para la creación como para el pensamiento coreográfico, y que encaja en el contexto de la llamada *Cultura Aumentada*. Danza y diseño, disciplinas que parecen lejanas, se funden, se complementan y permiten el análisis del cuerpo en el espacio desde esta propuesta como una reflexión paralela e interdependiente, donde las actividades el desarrollo tecnológico y las nuevas posibilidades digitales que nutren hoy de muchas y nuevas formas los procesos que existen para la creación escénica, el aprendizaje y la conciencia del movimiento corporal, son exploradas. Asimismo, los elementos para la visualización en tiempo real y las nuevas gráficas de expresión plástica, partiendo del ser humano y de algunas condiciones fundamentales como son el peso y la velocidad, se abordan y resultan visibles desde las áreas del diseño gráfico, la interacción y el entorno multimedia. En este proceso, todas las opciones que plantean el diseño y la danza son tan protagonistas como necesarias y tienen al ser humano como centro final de la reflexión. Permite un paso por culturas opuestas abordando el estudio del ballet clásico, hasta expresiones contemporáneas como la danza butoh. El proyecto construye desde el respeto, la admiración, y el querer comprender y estudiar las posibilidades de expresar con los elementos tecnológicos, con la representación gráfica y con la estructura corporal, la relación espacio-temporal con el ser humano. Este proyecto abre la puerta

a explorar nuevas herramientas para la creación en danza que, unidas al diseño y la tecnología, producen intereses e inquietudes que no necesariamente se centran en la seducción de un público por el virtuosismo de cuerpos en acción ni por la espectacularidad de la puesta en escena aunque no le son ajenos y son base de la reflexión de la creación en diseño. Se basa en ese equilibrio de “*prototipos vitales*” con prototipos de diseño. Así pues, el resultado de la danza no se basa ahora únicamente en lo que el cuerpo del bailarín produce, sino pasa su énfasis a la gráfica, el espacio, el color, la música, el vestuario y el espacio.

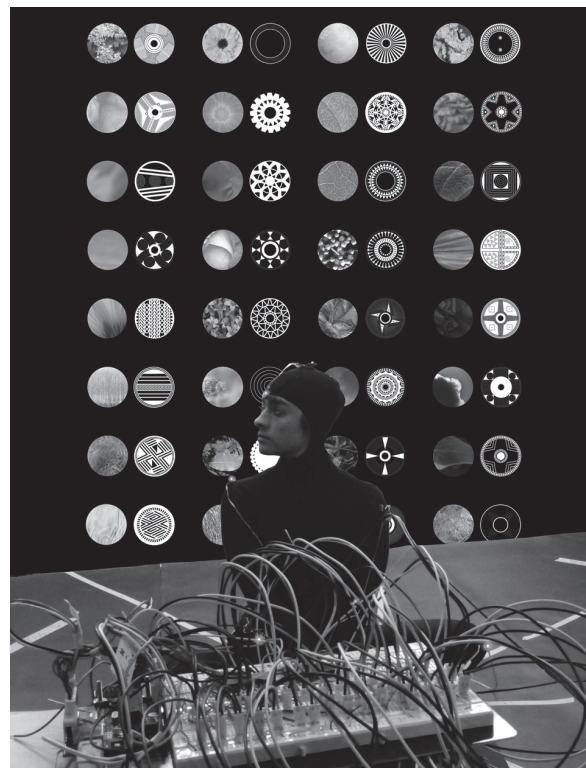


Fig.1

La creación busca llenar de vitalidad y hacer de la danza una de las expresiones más fascinantes de la *Escritura de un Arte Vivo así como Lectura de un Arte en Vivo*. (fig1)

Bailarín: Ser consciente que diseña su Espacio y su Tiempo en el Ahora

“Hoy en día los bailarines están explorando tantas esferas diferentes, y nuestras alteraciones visuales han sido tan intensas durante los últimos años, que a la danza se le ha concedido una oportunidad de ser algo más que la expresión de un interés privado, y de penetrar en el mundo cotidiano de las actividades de la gente de la calle o del escenario”. Merce Cunningham. <<La Coreografía y la danza>>. (Celant, 1999 “Hacia lo imposible” página 21).

La intersección de la danza y la tecnología que tiene como punto de encuentro en un mismo instante al ser humano y al diseño, así como una serie de preguntas y reflexiones del cómo repensar los procesos de creación en danza a través de nuevos registros visuales que permitirían entender con un nuevo lenguaje lo que el cuerpo dibuja y crea en el espacio dinámico, son el centro de investigación y de creación artística de la diseñadora Catalina Quijano Silva y acá con los resultados obtenidos durante el proceso de desarrollo del proyecto ganador de la convocatoria 2009-2010 del Departamento de Diseño de La Universidad de Los Andes (Bogotá, Colombia). El discurso no nace únicamente de un interés por los llamados Nuevos Medios. Nace de la preocupación profunda por encontrar un equilibrio de unidad con la esencia de la danza: la poética del instante. La danza es un arte que manifiesta la vida por medio de la vida, se crea y desaparece, es esencia efímera a través de cuerpos presentes y crea una emoción en el presente, pero ante todo, busca encontrar en el espacio y en el tiempo con su prototipo corporal, una traducción visual a ese mágico momento de conexión y de conciencia. Porque es el bailarín es quien marca su tiempo y el que dibuja su espacio. Lo alarga, lo acorta, lo llena, lo vacía. *El bailarín es un diseñador* en sí mismo que además de esquematizar su cuerpo y su espacio y de expresar una técnica y lo alimenta con su estado de gracia. Bailar va más allá del espectáculo y el divertimento. La verdadera intención de una buena propuesta de danza y de un bailarín se preocupa más allá del mostrar. Es un trabajo que parte del interior del ser y que exterioriza una emoción a través de la poética creando su lugar y su tiempo en el presente.

En la actualidad, los avances tecnológicos pueden representar un peligro, una amenaza para expresiones tan

puras y ricas en sí mismas como para el significado de la danza. Si bien es una herramienta que permite ampliar los significados actuales, pueden representar traducir superficialmente o sin razón a disciplinas que hasta la fecha han sido en esencia inmodificables. Sin duda cada vez más nuestro cuerpo y nuestro entorno se ven afectados por nuevos elementos que adornan o que cargan de nuevos significado nuestro andar cotidiano (no sólo en danza) y que han permitido también encontrar nuevos elementos para utilizar en la creación escénica. Existen por el contrario, nuevos elementos que permiten experimentar y vibrar desde nuevos frentes. Elementos que antes no eran posiblemente el foco de atención pero que han pasado a serlo y son generadores de nuevos lenguajes contemporáneos y de expresión. Esto es lo que trae consigo *La Cultura Aumentada* y el perfecto balance radica en no tener prejuicios ni ante la danza ni ante la tecnología para así abrirse a verdaderas posibilidades donde ni se subestime el actuar del ser humano (pues éste usualmente se equivoca), ni se pierda en la seducción y el facilismo que permite un universo numérico que se controla y se maneja “a la perfección”. Lo humano y lo técnico deben verse con respeto para así crear con criterio y con base fundamentada hacia la innovación, las nuevas propuestas y la investigación. La búsqueda no se basa en remplazar una cosa por la otra ni mucho menos en imponer una de ellas. La búsqueda radica en conservar una sencillez y lo más importante en balancear las posibilidades tanto humanas como tecnológicas. El centro debe ser el *ser humano*, que tiene emociones, que experimenta cambios físicos, que no es sólo esqueleto y carne y que su interior se construye y se ve afectado desde lo social, lo cultural y su tiempo. Por ende los avances tecnológicos del hoy son radicales en el pensamiento y en la creación. El fin es lograr relacionar e interconectar elementos y repensar procesos ante esta nueva cultura de conexiones tan permeable. El ser humano, se mueve según su tiempo. Es por ello que hoy no nos movemos igual que nuestros ancestros ni utilizamos el cuerpo de la misma forma. El tiempo modifica esa misma relación que se tiene con él y con lo que lo rodea para moverse de manera interesante a nivel artístico (ya que no todo el que se mueve, el que baila, lo hace bien). Y bien quiere decir *a conciencia*. Es entonces de interés explorar tecnológicamente y desde las nuevas herramientas que el diseño plantea, pero sin olvidar la esencia del bailarín, quien es un ser que se preocupa por el *Ahora* y crea en el *Ahora*. Está bien que tiene un cuerpo pero un cuerpo sin conciencia no crea, no comunica desde el interior,

mucho menos baila. El bailarín no es un cuerpo que se mueve en un espacio. Es un poeta que se expresa, es un narrador de vida a través de su propio cuerpo y de su emoción. Es un diseñador de Su Ya, de Su Ahora.

Los Opuestos se atraen

El proyecto aborda dos tipos de danza casi opuestas, que se originan de culturas diferentes con el fin de encontrar posibles similitudes en el proceso de creación y de escritura: por un lado el ballet clásico y por el otro la danza butoh para asimismo asignarle al diseño una función en el proceso de pensamiento y de ideación. La danza clásica a nivel profesional a rasgos muy generales se diferencia por el aprendizaje de una técnica a muy temprana edad de posiciones antinaturales para el cuerpo, donde la rotación y las posiciones abiertas son esenciales. El trabajo de cabeza, tronco, manos, piernas y pies es individual pero el todo debe crear una dinámica de movimientos fluidos y muy plásticos. La música está claramente diseñada para cada ejercicio y las coreografías son transmitidas como legado de generación a generación. No es una danza fragmentada pero sí es una técnica muy precisa, definida en posiciones y pasos. Es una danza exigente, que requiere años para el perfeccionamiento y toma tiempo entender verdaderamente cómo la mecánica pasa a ser un elemento plástico y orgánico. A su diferencia, la danza Butoh no tiene edad de inicio, no es rígida ni tiene reglas tan impuestas e inmodificables. Es una danza que cada intérprete va construyendo, que no tiene el mismo trabajo de dinámicas ni de verticalidad como en la danza clásica. Se apropia del piso, la gravedad, el peso del cuerpo, la horizontalidad, los movimientos casi imperceptibles, de un color y tiempo totalmente diferentes. Es una danza oriental oscura y su origen no viene de la corte de los reyes sino es resultado cultural y la manifestación de una guerra y por ende el significado y la reflexión que hace sobre la vida y la muerte que en su esencia es fundamental. En danza butoh el cuerpo se toma el tiempo y es como si el bailarín absorbiera cada centímetro de tierra y aire. Hay una conexión con los ciclos y la transformación. Se pasa de ser ave a ser felino, metal o mercurio, marioneta y un "n.n". No es una danza recargada, los elementos de dirección de arte son prácticamente inexistentes e incoloros, a diferencia de lo recargado que son muchos montajes de danza clásica. Todas estas oposiciones se van encontrando en ciertas similitudes corporales y espaciales y temporales al practicar cualquier de estas dos danzas. El cuerpo que tenemos es

uno y estructuralmente nos permite realizar cierto tipo de movimientos. Que la intención sea una u otra y tenga una significación diferente es otro tema. Sin embargo, el diseño de nuestro cuerpo ya no diferencia el butoh de la danza clásica y empieza a verse un manejo energético y estructural que es fundamental para una dinámica u otra. A esto se agrega un número armónico que aparece en varios elementos que permitieron la reflexión y el planteamiento de unidad del proyecto: 32 son los tiempos musicales de muchos ejercicios diseñados para el ballet (así como los 8, 16, 32, 64 y así exponencialmente), 32 son los puntos básicos de manejo del cuerpo (24 físicos, 7 energéticos y el cuerpo mismo es un solo punto en el espacio), 8 los colores del círculo cromático que en sus tonalidades llegan a plantearse como 32, y 4 la lógica de nuestros ancestros precolombinos con la cual concebían la diagramación y el diseño a partir del círculo (concéntrica, cuadrante, zonal y radial), con la cual realizaban una matriz de síntesis que al combinar lógicas permite una combinación infinita de figuras (4x4 16; 16x2 32 y así exponencialmente). Por ende el proyecto adquirió ese centro de atención y definió dos focos de exploración.

La Escritura de un Arte Vivo

Es una herramienta que permite entender visualmente la correcta utilización del cuerpo a nivel físico y mecánico para el correcto entrenamiento en danza clásica. Es traducido acá bajo la metáfora del árbol. Busca la precisión del cuerpo en la finalización de posturas que componen ejercicios de 32 tiempos musicales. (fig2)

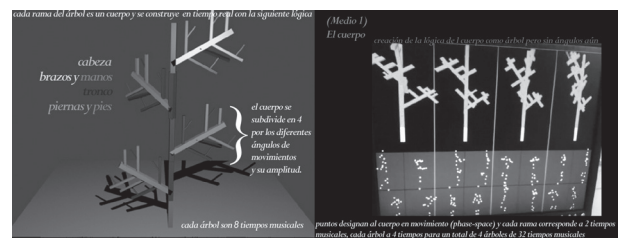


Fig.2

La Lectura de un Arte en Vivo

Es un entorno formal de interacción (color, luz, gráfico), que existe por la acción o presencia del cuerpo. Está pensado para la *Creación Coreográfica* que multiplica la sorpresa, la aleatoriedad y el error. Entre menos se mueva el cuerpo, más se mueve la imagen. Y el más mínimo desplazamiento modifica el color. Está basado en ele-

mentos formales de diseño: se compone de 32 sensores de presión y describe el círculo cromático en 8 colores con 4 puntos de interacción cada uno. Gráficamente potencializa el encuentro de nuevas gráficas a partir de las 4 formas de composición gráfica que explora la cultura Quimbaya y trabaja sobre la velocidad de visualización. (Fig.3)

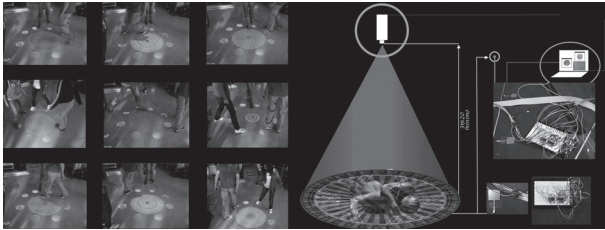


Fig.3

Conclusiones

Este artículo muestra dos tipos de notación gráfica que se estudiaron durante el desarrollo de la investigación pero ante todo como el proceso de concepción y el resultado visual dependen primordialmente de lo humano. El diseño soluciona y la tecnología ofrece un nuevo lenguaje. Pero al final, es el bailarín quien crea su tiempo y su espacio con fines de simbólicos y significativos que decantan de la cultura, la sociedad y del tiempo.

Agradecimientos

Asistentes de investigación Camilo Nemocón, Carlos Rodríguez. Maestra Priscilla Welton y Maestro Ko Murobushi. Escenógrafos Philippe Légler y Francisco Arbeláez. Bailarines Angela Córdoba y Gabriel Soto. Profesores Pablo Figueroa y José Tiberio Hernández (Departamento de Ingeniería de Sistemas. Laboratorio Colivri. Universidad de Los Andes).

Referencias

- Celant Germano. Ed Charta, 1999 Merce Cunningham. <<La Coreografía y la Danza>>, Stanley Rosner, p41. <<Merce Cunningham>>, ISBN 88-8158-216-3
- Celant Germano , <<Hacia lo Imposible>>, p21. <<Merce Cunningham>>, Ed Charta, 1999. ISBN 88-8158-216-3