

¿  
32 PTS & 1/2 (TreintayDósPuntos ; Ymedio)  
?

Pregunta sobre el Intermedio entre Danza y Diseño

Catalina QUIJANO SILVA

\* *Departamento de Diseño – Facultad de Arquitectura y Diseño – Universidad de Los Andes*

*Bogotá, Colombia, [caquijan@uniandes.edu.co](mailto:caquijan@uniandes.edu.co)*

*Asistentes de Investigación: Camilo Nemocón y Carlos Mario Rodriguez*

**Resumen:**

A partir del *Medio Cuerpo* y del *Medio Espacio*, se plantean nuevas formas de escribir la danza en sus dos escenarios principales: su *Escritura* (el *Entrenamiento*) y su *Lectura* (la *Representación*). Tomando a lo humano como fin, comunicándolo por medio de la metáfora del árbol y utilizando elementos formales de diseño como el número 32, el círculo, las matrices de composición precolombinas y el color, se dispone una gramática para la creación del movimiento danzado. El *Medio Cuerpo* genera la partitura escrita del movimiento danzado que busca evaluar la exactitud de los movimientos que el bailarín clásico ejecuta. El *Medio Espacio* busca ofrecer al bailarín contemporáneo una superficie de 32 sensores de presión donde el peso del cuerpo y el tiempo juegan son vitales. En el primer caso se enfatiza sobre la precisión de los resultados, en el segundo en multiplicar la sorpresa y el resultado aleatorio.

**Palabras claves:** *Diseño, Investigación.*

*Cuerpo, Danza, Coreografía, Diseño Gráfico Multimedia, Diseño de Interacción, Notación Gráfica, Representación*

## 1. Introducción

El proyecto *32pts&1/2 (TreintaYDósPuntos ; YMedio)*, uno de los ganadores de la convocatoria 2009-2010 para la financiación de proyectos de Investigación y Creación del Departamento de Diseño de la Universidad de Los Andes, lanzó la hipótesis de una posible evolución de la danza con el fin de analizar el movimiento del cuerpo y trabajar coreográficamente a partir de los **Medios**. Surgió del querer proyectar nuevas posibilidades para trabajar de manera diferente el espacio y el cuerpo con el fin de entender mejor esta disciplina y sus posibilidades. En este proceso, todas las opciones que plantean el diseño y la danza son tan protagonistas como necesarias. Centra hoy la atención en la reflexión y creación de nuevas herramientas para entender los alcances del movimiento del cuerpo que baila y que entrena con constancia y disciplina. Construye en el respetar, admirar, querer comprender y estudiar las posibilidades de expresar con los elementos Tecnológicos, con la representación gráfica y con el cuerpo, la relación espacio-temporal que abarca un universo tan amplio que va desde el Ballet Clásico hasta la Danza Butoh, pasando por las formas de Instalación Artística. Va de extremo a extremo; del pensamiento y los modos de creación occidental hasta expresiones orientales tan atípicas y nuevas (para nosotros) donde el bailarín tiene múltiples formas de comprender y de expresar el tiempo en su cuerpo, adentrándose en la precisión del micro-movimiento, de la llamada “inmovilidad” o “no-danza”; así como de la precisión física y mecánica ligada a la exactitud del tiempo y la métrica musical. Este proyecto abre la puerta a explorar nuevas herramientas para la creación en danza que unida al diseño y la tecnología, producen nuevos intereses, inquietudes y posibilidades. El fin no es únicamente la seducción de un público a partir del virtuosismo del cuerpo o la espectacularidad de la puesta en escena. Lo interesante, no es sólo todo el juego de piruetas, saltos o variaciones. Es el encuentro con la perfecta armonía de los **Medios**, el perfecto equilibrio de “*prototipos vitales*”, de esos cuerpos que están en permanente cambio de forma, de peso y de información corporal por ser humanos. “*Prototipos reales*” que buscan repetir con exactitud lo aprendido en el entrenamiento diario y plasmar con emotividad y energía una existencia y un movimiento en el presente. El resultado de la danza no es únicamente lo que el cuerpo produce de manera visual tangible en la relación espacio temporal. Es también la reunión de esos silenciosos instantes, de esos **Inter-Medios**, a veces tan invisibles al ojo pero están llenos de vitalidad y hacen de ésta una de las expresiones más fascinantes de la **Escritura de un arte vivo**, de la **Lectura de un arte en vivo**.

## 2. ¿

### Danza= Diseño

?

*“Correr de puntillas equivale a ir regando puntos por el suelo”<sup>1\*</sup>*

Podría ser un poco confuso pensar que el Diseño Gráfico es un puente ideal para comprender las bases coreográficas y de movimiento. Podría también parecer lejano el creer que un *plié*, un *tendu* y una o dos manos en la barra permiten comprender el valor del punto y la línea sobre el plano. Sin embargo, pensar una actividad desde su “paralelo”, ha sido un proceso que en lugar de confundir, ha aterrizado la búsqueda que comencé desde hace ya algunos años. Esta incluye al cuerpo, al diseño gráfico, la fotografía y los llamados *Nuevos Medios*, y su importancia no radica únicamente en el resultado estético y físico de una pieza finalizada. Está en todo el proceso de reflexión y de creación: la conceptualización, la elaboración y la construcción de una pieza física o visual que envuelve algo mayor a lo “real”: a lo visible, a lo tangible.

Por mi parte, no puedo concebir el diseñar gráficamente sin pasar por el cuerpo. Ni el bailar sabiendo que cada pedazo de éste, al moverse o al estar presente, traza líneas invisibles y crea formas tangibles en el espacio. Estoy consciente de que el cuerpo corta el aire al desplazarse aunque éste sea mínimo y parezca insignificante y crea marcas gráficas en el presente. Es por ello que las dos dimensiones que plantean estas dos actividades, aparentemente muy lejanas, se han mimetizado en mi cabeza (y en mi cuerpo, claro está) para reflexionar y crear *el Medio por el Medio en el Inter-Medio* (valga la redundancia del término, necesario para comprender que lo que crean cuerpo y diseño están inscritos totalmente en la unidad de tiempo). Es una oportunidad para entender las dos disciplinas se funden en una sola creación, donde pase a ser el cuerpo una escritura gráfica; o donde el diseño de un espacio, condicione al cuerpo y esto conscientice al ser humano sobre el impacto y la precisión que tienen su peso y su gravedad. Son dos escenarios de interacción y de encuentro, donde el **MEDIO CUERPO** y el **MEDIO ESPACIO** se unen para permitir la comprensión, experimentación y creación en diseño y danza; donde las dos disciplinas son necesarias en igual medida y responden al tiempo y las herramientas contemporáneas de creación y de análisis.

Este *Inter-Medio* es muy importante de considerar, sino todo se estaría evaluando desde un tiempo que no necesariamente aborda a una importante preocupación contemporánea: el **Desarrollo Tecnológico** cuya influencia sobre el pensamiento actual del diseñador, aporta nuevos elementos a sus hipótesis y a sus creaciones.

<sup>1\*</sup> Wassily KANDINSKY. *Punto y Línea Sobre el Plano. Contribución al análisis de los elementos pictóricos*. Página 35. Ediciones Coyoacán, 1994. ISBN 970-633-000-394

## 2.1 Crear en el **Medio**, por el **Medio**, en el **Inter-Medio**

*“El medio es aquello que viene después de algo y después de lo cual algo viene” 2\**

Los tiempos cambian. Y algunas preguntas. Siendo el Diseño (Gráfico Multimedia y de Interacción) y la Danza dos escrituras donde se conjugan signos, se estudian formas visuales que se asemejan. Es importante preguntarse sobre qué se quiere analizar de este encuentro y por qué no simplemente se estudian las dos por separado como tradicionalmente se viene haciendo. ¿Cuál es el objetivo de generar un punto de encuentro donde coexistan Danza y Diseño? ¿Qué permite entender la una a través de la otra?

Si bien Danzar y Diseñar son actividades distintas, las dos pueden coexistir en un lugar y un tiempo común. Y éste está, hoy, en constante movimiento y desarrollo, lo que da una nueva perspectiva. El pensamiento y los alcances del diseñador, está muy influenciado por la evolución y las nuevas posibilidades y avances que brinda la tecnología. Por su lado, bailarines y coreógrafos sueñan con utilizar este desarrollo para sus propuestas, explorar como lo hiciera Merce Cunningham en los años 50, quien utilizó correctamente las herramientas y nunca perdió el norte de sus objetivos en lo peligrosamente fascinante del mundo numérico. No se quedó en el encantamiento, en el adorno, en el disfraz, en lo espectacular. Por ende, no es en vano la necesidad de explorar y concluir si es conveniente pensar la danza por el diseño y el diseño a través de la danza teniendo a la tecnología actual y las nuevas aproximaciones al tiempo y al espacio como mediadores de este proceso. Explorar este **arte vivo** desde un plano mucho más técnico, sin olvidar su humanidad. Lograr, por el diseño y la tecnología, que en lugar de que se deshumanicen las creaciones (sean predecibles, programadas y calculadas), sean mejor un espacio donde la espontaneidad, la sorpresa y un nuevo **arte en vivo** dé al espectador y al coreógrafo un nuevo campo de creación y nuevas formas de transmitir su conocimiento, en un lugar donde se mezclen la técnica y la plástica.<sup>3\*</sup>

La tecnología no debe ser nunca la finalidad. Pero sí la oportunidad de no pensar todo igual, de crear nuevas reflexiones. Debe ser el mediador para potencializar una precisión o brindar artísticamente nuevas opciones en coreografía y en imagen. Que la danza deje de acompañarse por un diseño y que más bien éste se convierta en su **partenaire**. Que diseñar sea un acto de pasar por el cuerpo, y no limitarse a la cabeza y las manos.

2\* Poética de Aristóteles. Editorial Monte Ávila editores Latinoamérica. 7 Numeral 133. *“Completo es, en realidad, lo que tiene principio, medio y fin. Principio es aquello que necesariamente no está precedido por otra cosa y aquello después de lo cual otra cosa existe o llega a existir. Fin, por el contrario, es aquello que por naturaleza, necesariamente o en la mayor parte de los casos, viene después de otra cosa y aquello después de lo cual ya nada viene. Medio es aquello que viene después de algo y después de lo cual algo viene. Es preciso, pues, que los argumentos bien contruidos no comiencen en cualquier parte ni en cualquier parte concluyan, sino que se ajusten a las ideas antes expuestas”.*

3\* *“La danza me parece un arte fascinante, y también intuyo que en este momento se encuentra en un punto de transformación importante. 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>>, Stanley Rosner, p41. <<Merce Cunningham>>, CELANT Germano. Ed Charta, 1999. ISBN 88-8158-216-3*

Esto implica necesariamente *estar* en ese **InterMedio**; que no sea simplemente el instante que permita identificar un antes y su después. Sino que sea un presente con un tiempo nuevo, donde las dos disciplinas coexistan, se escriban y se lean desde la técnico. Pero sin olvidar lo humano.

Pero *¿qué escribir?* y *¿qué leer?* Son las verdaderas inquietudes.

### 3.

¿

Qué escribir

?

#### **EL MEDIO CUERPO: Entrenamiento y Representación.**

*Para Cunningham su función (la del cuerpo) es la de un objeto más que la de un sujeto. Eso le permite hacer avanzar más que nadie el estudio de los gestos y los movimientos, como si el bailarín pudiera volverse una tercera persona, malleable y transparente, a la que se pudiese someter a cualquier técnica.” \*4*

El escribir lo que hace el cuerpo en la relación espacio temporal utilizando al Diseño (gráfico, multimedia y de interacción) y al Cuerpo, se considera desde dos instancias claves para la danza y se plantean desde el título del proyecto que no es evidente pero que ilustra el concepto desarrollado para los dos tipos escrituras que se plantearon:

*\*32pts&1/2* corresponde al entrenamiento físico. Es exacto, matemático y universal. Corresponde al **ENTRENAMIENTO (de un arte vivo)**, al momento en el que el bailarín aprende a utilizar su cuerpo.

*\*TreintaYDósPuntos ; YMedio* corresponde a la segunda escritura. El título está mal escrito, con mayúsculas, sin espacios y con tildes en lugares que no existen adrede. El título es una ilustración gráfica de lo que esta escritura significa y busca, la cual no entra dentro de un orden matemático. Es poética y el error hace parte de la creación. Corresponde a **LA REPRESENTACIÓN (el arte en vivo)**.

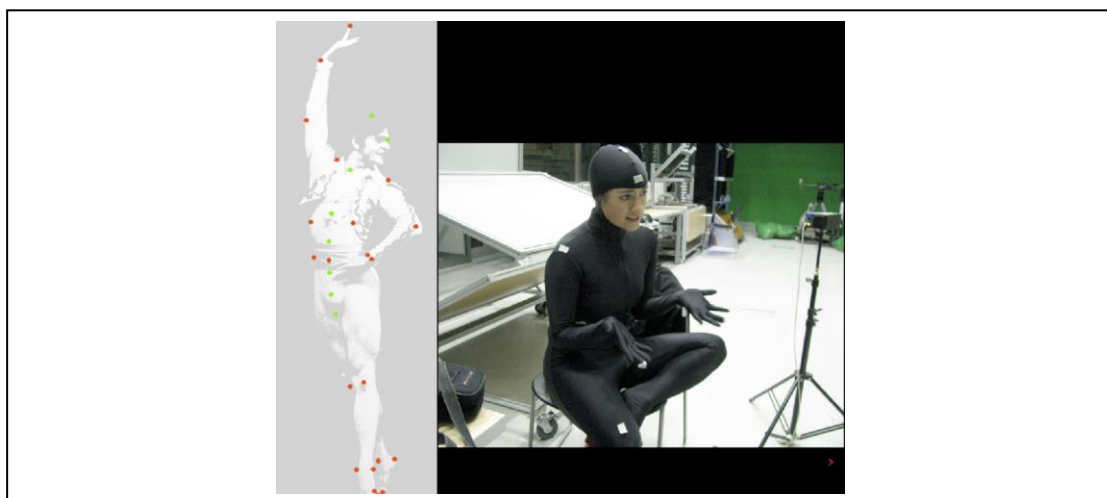
Por un lado, en el proyecto, el **ENTRENAMIENTO** corresponde al aprendizaje del manejo del cuerpo, donde, por lo general, un Maestro se encarga de leer al cuerpo y dará pistas al bailarín con el fin que éste domine su vehículo de expresión. Por más de que todos tengamos un cuerpo, no significa que sepamos qué hacer con él, ni cómo utilizarlo. Y no necesariamente todo el que baila sabe utilizarlo de manera correcta. Es por ello que se busca una aproximación exacta, matemática, que pueda medir los alcances físicos del bailarín y lo que debe trazar con exactitud en el espacio (que es medido tecnológicamente). Se evalúan posiciones y las dinámicas que están ligadas al tiempo musical. Hasta el momento, la mayoría del aprendizaje es un arte vivo y no se ha recurrido a ningún *Medio* tecnológico que tal vez precise mucho más lo que aprende un bailarín y brinde un mejor control del cuerpo y ante todo concientización de cómo se mueve de manera correcta el cuerpo.

4\* CELANT Germano , <<Hacia lo Imposible>>, p21. <<Merce Cunningham>>, Ed Charta, 1999. ISBN 88-8158-216-3

Por otro lado, existe **LA REPRESENTACIÓN**, donde todo lo aprendido es ahora transmitido al espectador para

que éste lo lea. Y este momento, no se construye únicamente por el cuerpo del bailarín, sino por todos los elementos de diseño y de arte que lo acompaña y que contextualiza y da potencia lo que el coreógrafo busca que se lea. Entran al juego el vestuario, la iluminación, el maquillaje, la escenografía, la imagen gráfica, la narrativa, entre otra serie de elementos que ayudan a construir *la obra*. Son elementos que refuerzan la emotividad del bailarín y la mayoría, son elementos quietos, estables, programados, calculados. No son elementos con vida propia. El objetivo de utilizar la tecnología, en muchos casos más que a nivel decorativo, es bonito mas no interesante. Ya que cada representación es diferente por la emotividad y las condiciones físicas del bailarín, por lo cual su cuerpo está en constante cambio. El bailarín primero es un ser humano y no un robot. Si la Representación basa los elementos de imagen que acompañan al cuerpo, ésta es en su mayoría programada y por ende siempre será la misma. Es por ello que la lectura se ve fragmentada y es importante encontrar que la tecnología misma sea ese *Medio* donde unificar estas lecturas y darle una vida propia a la imagen. Que lo que “acompaña” usualmente al bailarín, deje de hacerlo y más bien se convierta en su *partenaire* y que tanto imagen como cuerpo se construyan de manera simultánea y que cada nueva lectura tenga la misma estructura pero traiga consigo la sorpresa de un cambio mínimo donde la emotividad del bailarín, su precisión o su equivocación, hagan parte de la construcción de la obra. Esto se busca porque es más honesto y porque lo tecnológico dejaría de ser una frontera, para ser otro elemento vital de la creación artística.

Sin embargo existen miles de formas de moverse. Y sólo el moverse es ya una danza misma, así no sea de carácter artístico. Es por ello que el proyecto aborda la reflexión desde dos estudios que se oponen en cuanto al aprendizaje, objetivo de comunicación, los elementos sonoros, musicales y formales de la representación. Se oponen en dinámicas de movimiento y en tiempos, en respiración, en formas narrativas. En muchos aspectos parecen el agua y el aceite. Sin embargo, tienen en común unos puntos específicos que ayudan a comprender el cuerpo. Son 24 puntos físicos que corresponden a varias articulaciones y extremidades, 7 energéticos situados en la columna vertical del cuerpo, y que corresponden a los chakras (fundamentales dentro de la emotividad y el manejo corporal) y finalmente al cuerpo mismo en su totalidad que es en sí un solo punto que contiene a los otros 31 y los unifica. Son entonces 32, de allí el nombre numérico que acompaña al proyecto. (Ver Figura 1,2 y 3).

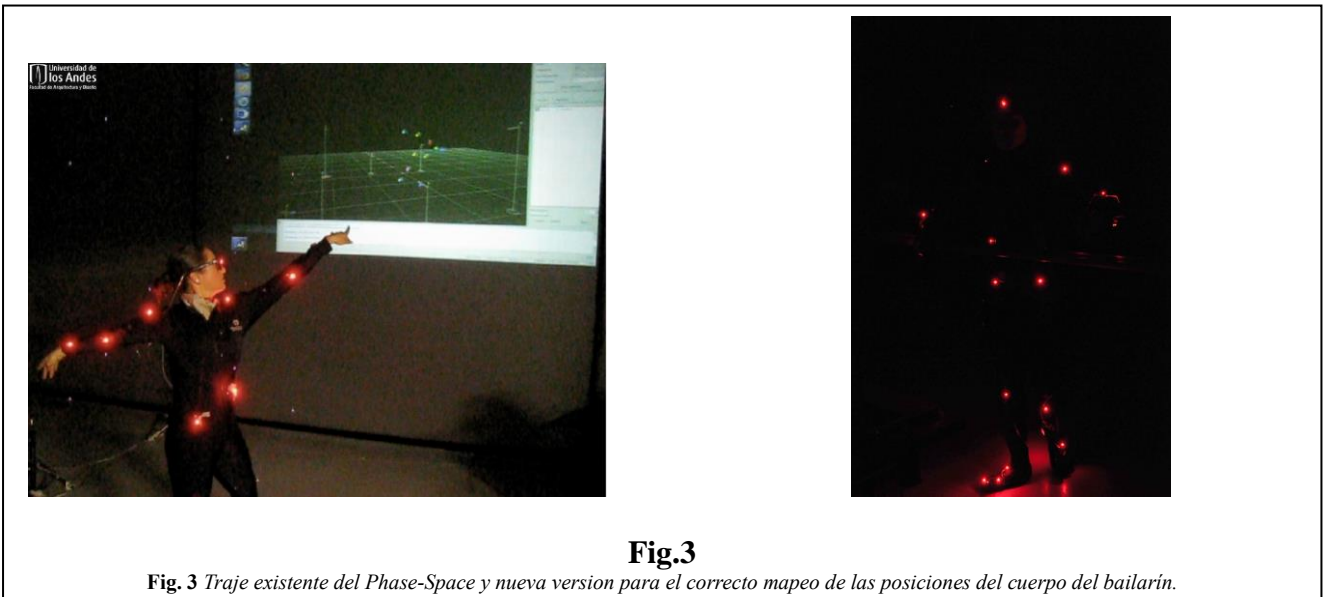


**Fig. 1** 32 puntos que van a ser mapeados y que hacen parte de la esencia a tener en cuenta para el control del cuerpo y traje que se va a utilizar para reubicar los puntos según las necesidades de la línea que debe tener en cuenta el bailarín para dibujar con su cuerpo en el espacio.



**Fig. 2**

**Fig. 2** Los puntos verdes equivalen a los 7 chakras. Están situados en la vertical del cuerpo (la columna y ayudan al correcto funcionamiento energético de la cuadratura del cuerpo. Los otros puntos (rojos) corresponde a las extremidades, a las articulaciones, y a partes muy específicas de detalle (ver pies) que logran ver el correcto uso de la rotación en el cuerpo del bailarín. Éste se asemeja sin duda a un árbol: Siempre una pierna de base sólida; y el resto debe fluir, creando rectas pero de manera orgánica (nada aparte de la luz dibuja una línea recta en la naturaleza.)



**Fig.3**

**Fig. 3** Traje existente del Phase-Space y nueva versión para el correcto mapeo de las posiciones del cuerpo del bailarín.

posibilidades de ese rastro en el tiempo, según las cualidades artísticas de expresión y de representación que permiten recrear desde el diseño, una extensión gráfica que haga clara y visible el signo que ésta dibuja y espera comunicar. Siendo el mundo de la danza enorme, y muy diverso, fue importante para el desarrollo del proyecto, que se retomaran expresiones muy extremas entre sí, que se estudian casi en opuesto. Así, el cuerpo y la representación serían mediadores del pensamiento y de la creación, utilizando los recursos y las virtudes de la tecnología. Dos formas de estudiar el movimiento del cuerpo, no sólo en la parte física sino en su objetivo artístico, aparecerían entonces en la mesa del proyecto para plantear un pensamiento que pueda aplicarse, por qué no, a otras formas de abordar la danza. Son pues el *Ballet Clásico* y la *Danza Butoh*, los dos LENGUAJES CORPORALES para la reflexión de este proyecto.

### 3.2

¿

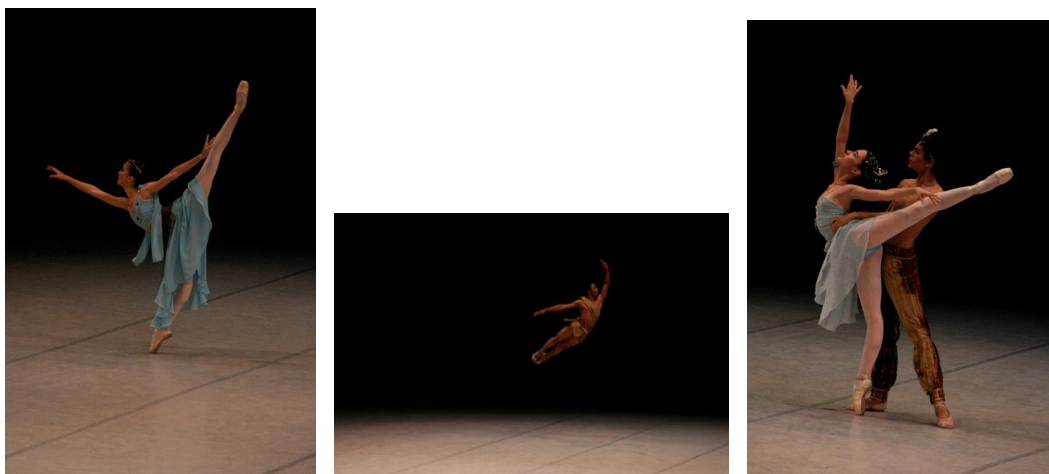
#### Los Opuestos se Atraen

?

*La danza es el pasaje de la memoria, del transmitir, de la urgencia, del medium\*5*

El cuerpo es en sí ya un diseño, una arquitectura. Pero que no es estable, es vital. Está en constante transformación y dependiendo de cómo se trabaje a diario, ésta edificación se modifica, se forma de maneras distintas y encuentra modos para desplazarse en el tiempo y el espacio. Dos lenguajes de movimiento que se oponen en muchos aspectos (El Ballet y el Butoh), llegan, sin embargo, a reencontrarse en una lógica corporal, en un lugar común.

**El Ballet Clásico\*6** (Ver Fig.4), a rasgos generales, se basa en el aprendizaje de posiciones anti-naturales, donde el caminar paralelo y natural del ser humano, se ven modificados y trabajados a partir de la rotación de las extremidades del cuerpo y del trabajo de posiciones abiertas. También existe una cuadratura corporal que nunca se modifica, que permite identificar casi de manera matemática si el cuerpo está realizando o no los movimientos correctamente. Es una expresión que parece rígida y a la vez es elástica y hasta “melcochuda”. Se estudian posiciones y tiempos musicales precisos, donde existe ya, un lenguaje construido de pasos y dinámicas que son imposibles de modificar (en su base) y cuyo aprendizaje exige al cuerpo un esfuerzo enorme, constante y de extrema disciplina. Hay un interés a las dinámicas, los saltos y la verticalidad del cuerpo en el espacio. Y la búsqueda del equilibrio es fundamental. Es una expresión que se basa en una formación de extrema precisión, constante y cuya puesta en escena, acude a la literatura para construir su historia narrativa. A la iluminación, al color y al diseño gráfico para consolidar lo que se quiere decir. Acude a la música en vivo de partituras que tienen ya siglos y que tan vigentes como antes, vibran con esa esencia atemporal. También a múltiples elementos visuales que actúan como compañeros esenciales de escena que apoyan a la correcta lectura de la pieza. Es un arte muy occidental, nacido en Francia en el siglo XVI.



**Fig. 4**

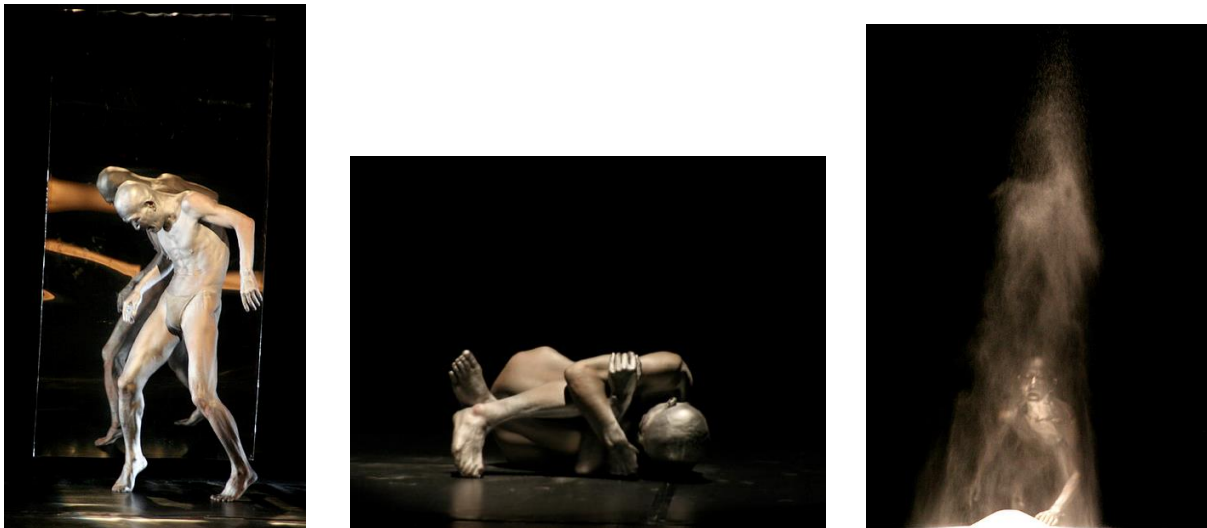
**Fig. 4** Estudiantes de la Escuela Nacional de Ballet Nacional de La Habana, Cuba. Fotografías de Catalina Quijano Silva durante el Concurso de Variaciones organizado en el marco del Encuentro de Escuelas Internacionales para la enseñanza del Ballet. Abril 2010, La Habana, Cuba

\*5 FONTAINE Geisha. <<Les danses du temps>> p37. <<Merce Cunningham>>, Ed Charta, 1999. ISBN 88-8158-216-3

\*6 Conversaciones y Estudio con la Maestra Colombiana de Ballet Clásico (fallecida en 2007), Priscilla Welton. 1999 – 2007



Por su parte, a grandes rasgos, la **Danza Butoh**, creada hacia 1950, es opuesta al Ballet en varios aspectos. Conserva así como el ballet a la columna como eje principal del cuerpo que encuentra el equilibrio. Pero por su parte, no está interesado en la finalidad del movimiento en un tiempo preciso, que parece encontrar la estabilidad, sino en las transiciones que permiten llegar a los puntos extremo de movimiento. Exige una conciencia total de nuestra condición de transformación y enfatiza en la conexión energética que existe con La Tierra (con todos los elementos de la vida y de la muerte) y con la presencia y existencia de los que nos rodean (a través del tercer ojo, que es, según los que practican este arte, por donde verdaderamente ve y percibe el ser humano.). Está basado en la precisión de movimientos exactos pero milimétricos, que están asociados a estados del consciente y del inconsciente, a otro tipo de tiempo que se vive en el cuerpo. La vitalidad es esencial y se traduce no por movimientos de alto impacto y dinámicas ascendentes y veloces, sino por el sentir interno y casi tranquilizador de la sangre, el corazón y todos los músculos que están asociados entre sí y que permiten la comunicación de los movimientos. Más que una dinámica ascendente, está asociado al piso, las caídas y la horizontalidad del cuerpo; es un cuerpo que pesa y que pertenece a la tierra. Que tiene una gravedad. No altera la fisionomía paralela natural del cuerpo, es casi como una traducción de lo más primitivo de cómo podríamos movernos o simplemente existir. No hay reglas, es una danza que cada bailarín construye. Eso sí, teniendo en cuenta que no es una danza que brille por la espectacularidad de lo que la acompaña. Muchas veces es simplemente el silencio, la respiración o los sonidos mismos del intérprete y ningún tipo de elemento que adorne y desconcentre. Está basado en la transformación y por ello toca temas que a muchos les parece transcendentales, pero que simplemente hacen parte de la humanidad misma. Es una danza oscura, que no es fácil de asimilar y que está bastante alejada de lo que la sociedad occidental ha impuesto como noción de tiempo. En Danza Butoh se es caballo, se es árbol, se es pájaro, se es felino, se es metal que se transforma en mercurio. En **Danza Butoh** se es nada, se es simplemente una energía conectada con lo que vive o muere un país, y hasta varios rincones del mundo de los cuales no somos ni levemente conscientes. 7\*



**Fig. 5**

**Fig. 5** *Performancia del Maestro de Danza Butoh Ko Murobushi. Obra <<Quick Silver>>. Fotografías tomadas por Catalina Quijano Silva evento realizado en la Universidad de Los Andes. Auditorio Mario Laserna. Marzo 9 de 2010.*

Estas expresiones parecen y son lejanas. Sin embargo, practicarlas, en paralelo permiten entender de inmediato una serie de relaciones a nivel físico y de estructura por las cuales se asemejan. Lo importante es **pasar por el cuerpo mismo**, el cual ya muchos olvidan. El mover el cuerpo, enseña a pensar de otra manera la actividad de diseñar.

7\* Estudio de esta técnica con el Maestro Ko Murobushi. Febrero y Marzo de 2010

8\*BERNARD Michel, <<De la creation choréographique>>, p.247 – 252 <<Quelques réflexions sur le butô>>. Centre National de la Danse, 2001. ISBN: 2-914124-12-0

Se necesita es una nueva *conciencia del cuerpo*, donde bailarines, coreógrafos, diseñadores y personas del común entiendan que los *Medios* facilitan estos procesos.

¿Cómo la tecnología y el diseño permiten llegar a un estado de conciencia diferente? Cómo en vez de alejarnos más y más de nuestra humanidad, pueden acercarnos a ella y hasta mimetizarse en nosotros mismos? Somos seres visuales, y por ende la gráfica (que envuelve el estudio de los signos) puede ser el **intérprete y la solución**.

### 3.3

¿

**Qué leer**

?

**EL MEDIO ESPACIO: Interpretación y signo**

*“La base de las danzas es el movimiento, es decir el cuerpo moviéndose en el tiempo y en el espacio”<sup>9\*</sup>*

El cuerpo no se lee si no se le designa un espacio donde pueda escribir. Y aún así, ver esa lectura resulta difícil ya que la danza es efímera y no queda registro para entender el rastro gráfico que deja. Ya sea para entenderla o recrearla. Y si bien los dos tipos de danza evaluados son casi opuestos, hay puntos en común que permitirían estudiar y entender lo que sucede en los dos procesos de Escritura del Medio Cuerpo. Aunque tanto el Ballet como el Butoh pasan por estas dos instancias, las características principales de cada una de estas ellas podrían ayudar a identificar más fácilmente esas nuevas herramientas del diseño que permitirían una lectura de la danza y propongan una evolución desde el diseño utilizando la tecnología.

El Ballet, por su verticalidad, exactitud, y por la importancia que le da a la métrica musical, fue pensado para hacer el análisis del entrenamiento. Acá la libertad es poca, y si se tiene en cuenta al entorno digital, se busca la perfección y así **NOTAR LA COREOGRAFÍA**.

El Butoh, por su afinidad con la horizontalidad, la representación de los ciclos y de la muerte, las transformaciones, el estudio del micro-movimiento y su afinidad con el suelo está más ligado a la aleatoriedad y a la sorpresa, al peso del cuerpo y la gravedad. Está más ligado a generar otra sensación de tiempo, diferente a la que estamos acostumbrados, a la sorpresa y a las nuevas posibilidades que puedan generarse en la representación. Acá la libertad se premia y la infinidad de resultados visuales diferentes se acentúa. Es la **CREACIÓN COREOGRÁFICA**.

<sup>9\*</sup> CUNNINGHAM Merce, <<Merce Cunningham>>. <<La coreografía y la danza>>, p35. Ed Charta, 1999. ISBN 88-8158-216-3

Este **Medio Espacio** y el **Medio Cuerpo** encuentran entonces una intención de escribir la danza y dos lecturas. Pero para ello, se necesita encontrar ese **Inter-Medio** donde la Tecnología y el Diseño (Gráfico, Multimedia y de Interacción) se unan y permitan que en el tiempo real, esta manifestación efímera y que resulta gráficamente muy difícil de entender, encuentre algunas posibilidades de representación y sean condicionadas por los movimientos y la expectativa que tiene cada tipo de danza; sin olvidar sus diferencias, pero también aprovechando sus similitudes.

4.

¿

**INTER-MEDIO**

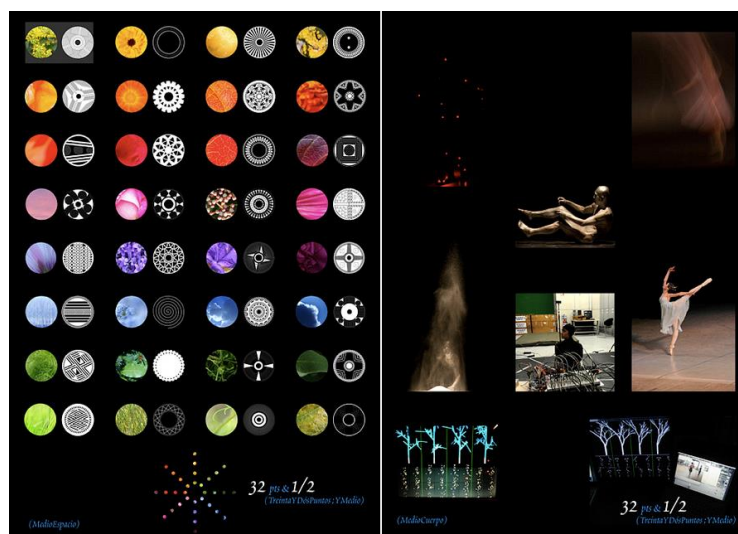
?

**DONDE NACEN LAS PROPUESTAS DE DISEÑO**

*“¿Cómo los coreógrafos escogen el desarrollar una coreografía en su duración? ¿Piensan ellos la coreografía como un objeto global que evoluciona en su entre un inicio y un fin?(...) ¿O como un conjunto de ppropuestas que operan en líneas de fuga, lo que equivale a la concepción de un tiempo intenso? ¿Cuál es la línea temporal predominante? \*10*

¿Cómo servirse del Diseño Gráfico, el Diseño Multimedia y de la Interacción para que la Danza pueda tener algún tipo de registro de cómo ésta se estructura y se desarrollan movimientos de baja y de alta complejidad? El objetivo fundamental es escribir la danza a través del diseño a partir de los procesos indicados con anterioridad teniendo en cuenta los lenguajes y los **Medios**. Así nacen las dos propuestas que fueron exploradas en el proyecto, y para la cual cada una lleva su nombre.

Se lanza la metáfora de trabajar gráficamente el cuerpo del bailarín con la metáfora del árbol, que es una de las imágenes fuertes con las que trabaja un bailarín su cuerpo.



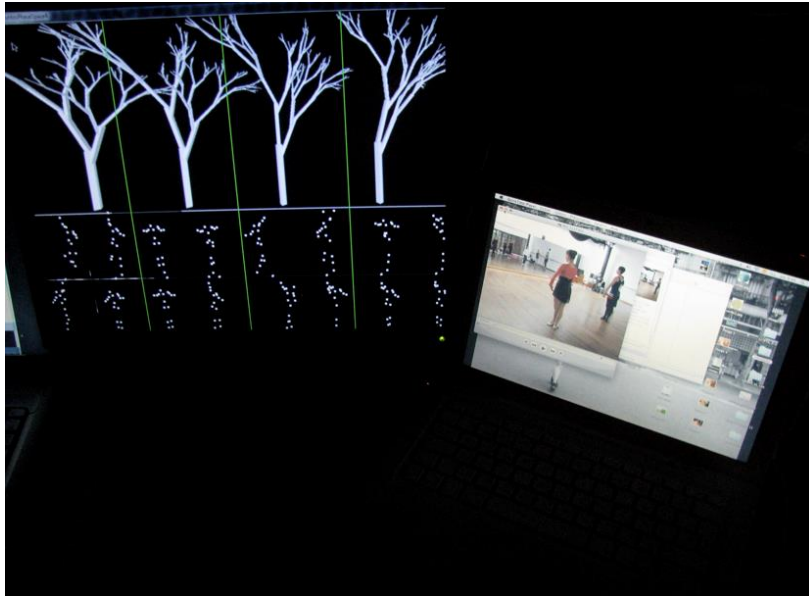
**Fig. 6**

**Fig. 6** Infogramas que ilustran los dos tipos de Medios (Cuerpo y Espacio) que plantea el proyecto de investigación.

10\* FONTAINE Geisha. <<Les danses du temps>> p63. Centre National de la Danse, 2004. ISBN: 2-914124-23-6

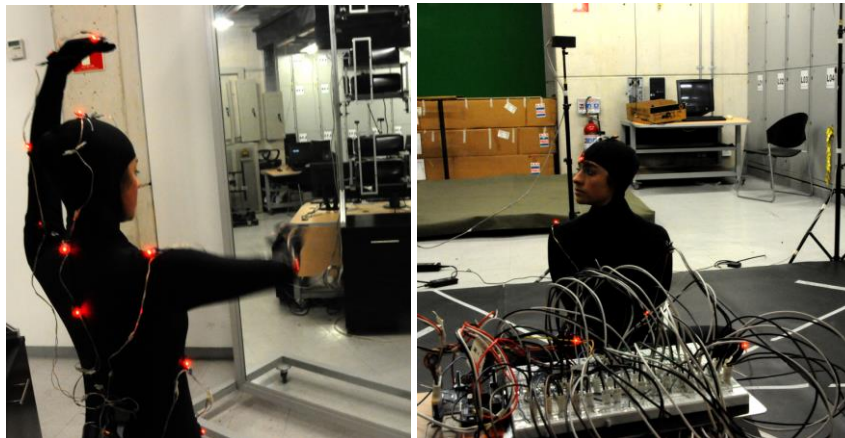
#### 4.1 EL ENTRENAMIENTO : 32pts&1/2

Es una herramienta con intención pedagógica que permite entender la correcta utilización del cuerpo a nivel físico y mecánico para el correcto entrenamiento en danza clásica. Está pensado para la **Notación Coreográfica** y reflexiona sobre el correcto uso de las herramientas digitales contemporáneas que precisen el trabajo corporal en ejercicios que duran 32 tiempos musicales. No se busca remplazar nada en el proceso. Es más un afán de lograr un equilibrio entre tecnología y humanidad (*Fig.7 a 12*).



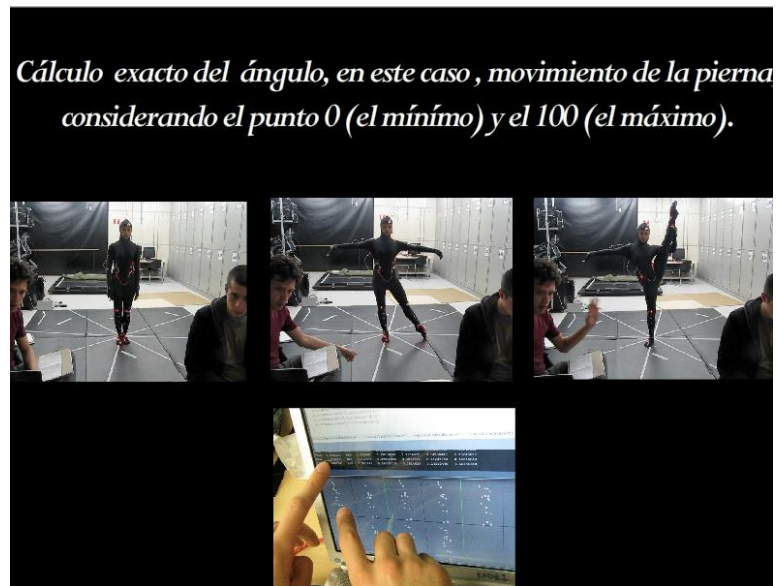
**Fig. 7**

**Fig. 7** Interfaz a la que se quiere llegar: a partir del cuerpo, realizar una “partitura gráfica” que sea una escritura a la vez precisa y que ilustre de la manera más orgánica y natural posible, los ejercicios clásicos de 32 tiempos musicales.



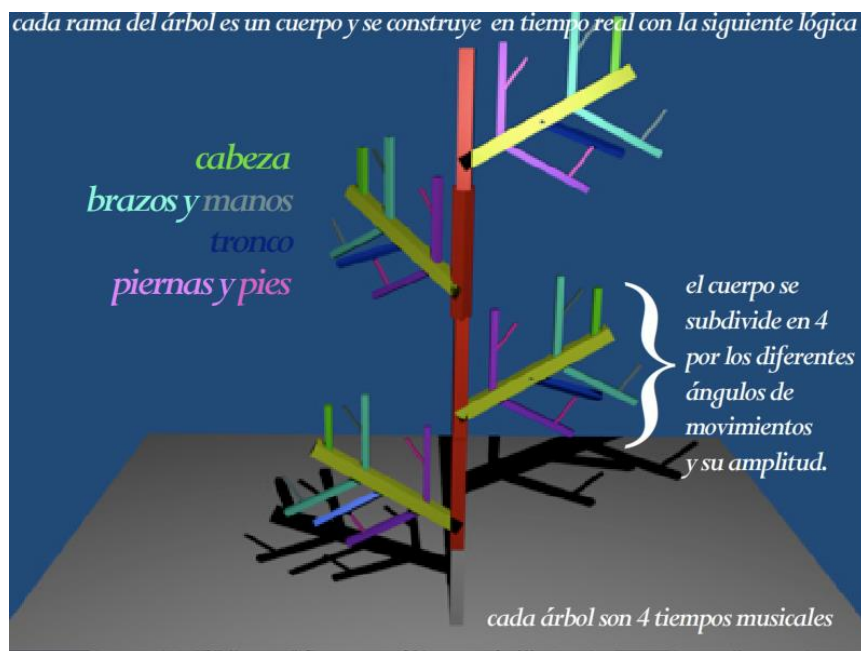
**Fig. 8**

**Fig. 8** Traje y bailarina. Realizado a partir de la tecnología del Phase-Space pero implementando los puntos estratégicos para mapear el correcto uso del cuerpo en el bailarín clásico



**Fig. 9**

**Fig. 9** Trabajo con bailarina clásica profesional. Cálculo de todos los extremos de movimiento que pueda alcanzar.



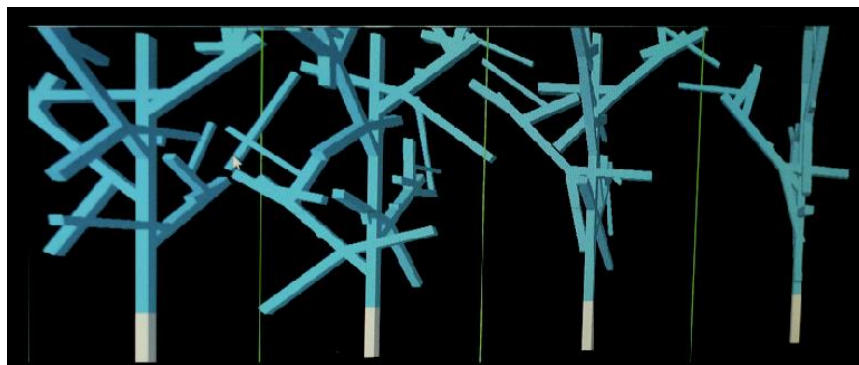
**Fig. 10**

**Fig. 10** Lógica para la construcción del árbol



**Fig. 11**

**Fig. 11** Primer prototipo. Construcción en tiempo real de la partitura. No están los ángulos aún. Sólo la lógica del cuerpo en movimiento. Los puntos dibujan en cada uno de los 32 tiempos musicales la posición exacta del bailarín.



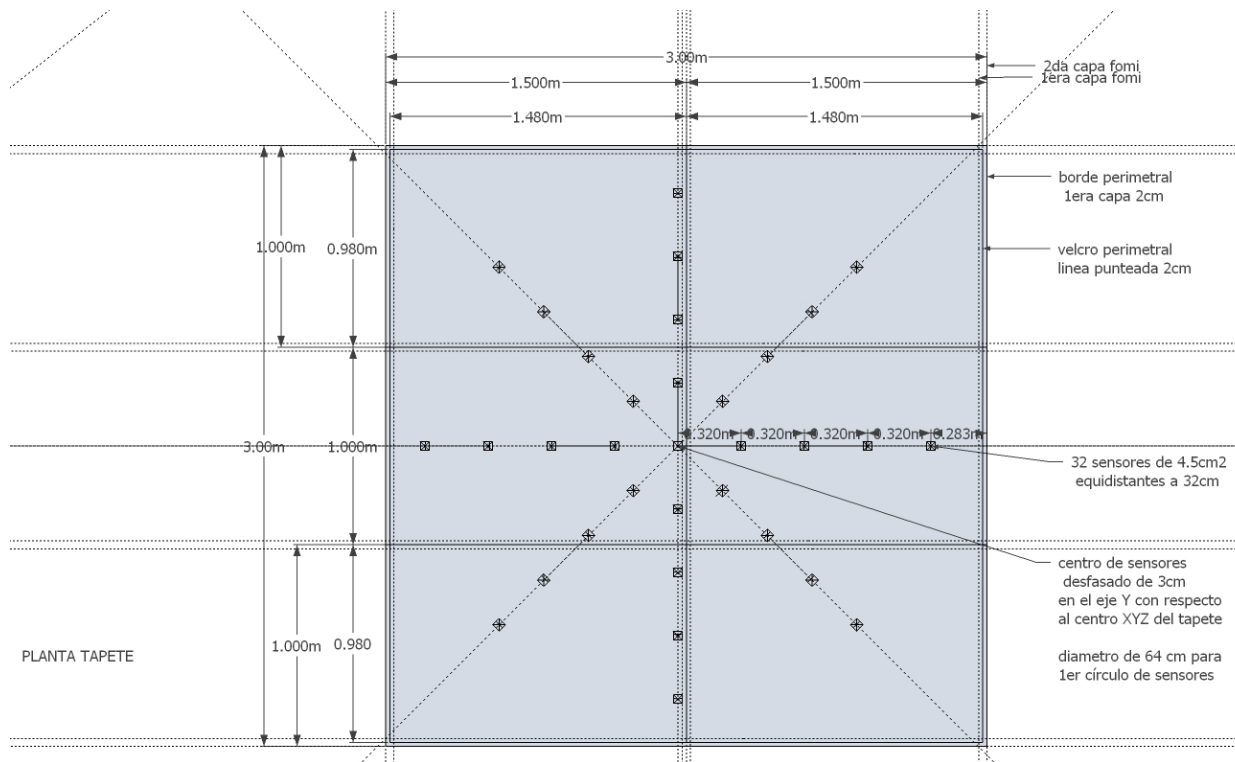
**Fig. 12**

**Fig. 12** Construcción de la partitura de los árboles con el trabajo de ángulos máximo y mínimo que puede alcanzar el cuerpo del bailarín.

#### **4.2. LA REPRESENTACIÓN: TreintaYDósPuntos ; YMedio. (Fig13 a 16)**

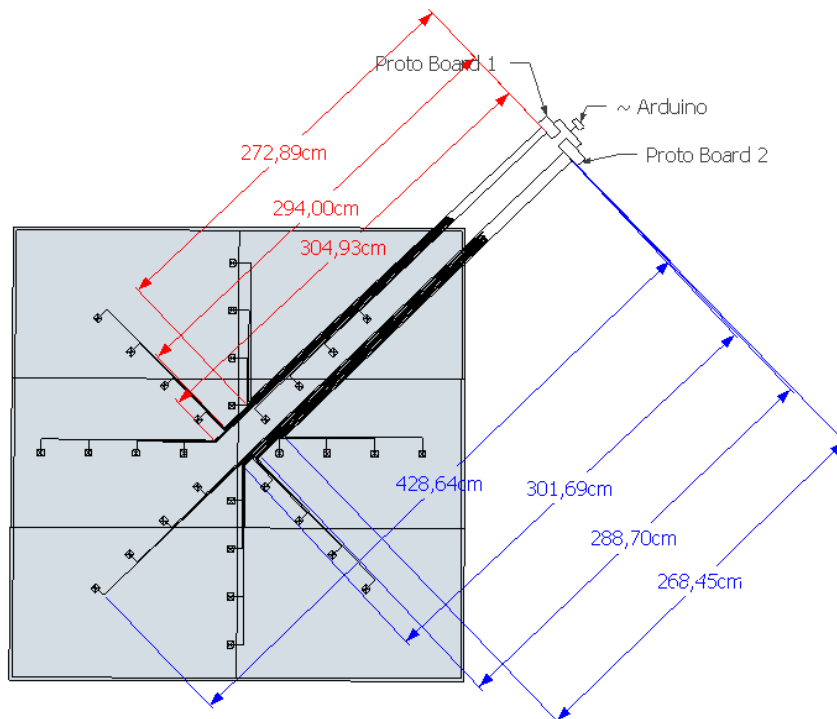
Es un entorno formal (color, luz, gráfico, sonoro), que existe por la acción o presencia del cuerpo. Está pensado para la creación coreográfica y reflexiona sobre el correcto uso de las herramientas digitales contemporáneas que potencialicen las posibilidades corporales; que multipliquen la sorpresa y la aleatoriedad. No se busca remplazar nada en el proceso, es más un afán de lograr un equilibrio correcto de tecnología y el error humano.

Está basado en elementos formales de diseño: el número 32, el círculo, el color y el prototipo real (el cuerpo).



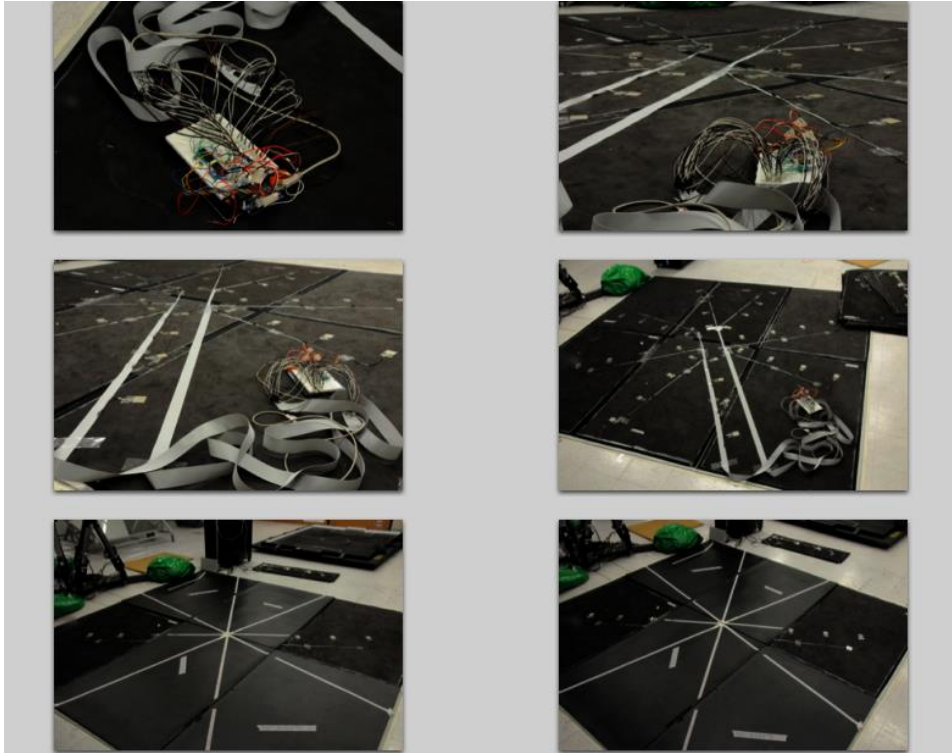
**Fig. 13**

**Fig. 13** Plano de la arquitectura del prototipo final.



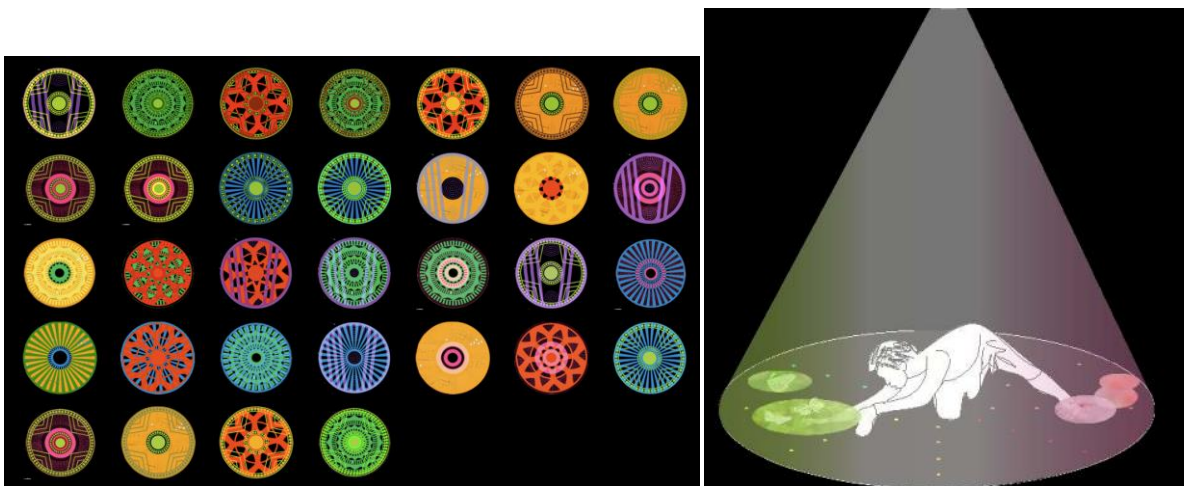
**Fig. 14**

**Fig. 14** Plano de la construcción electrónica.



**Fig. 15**

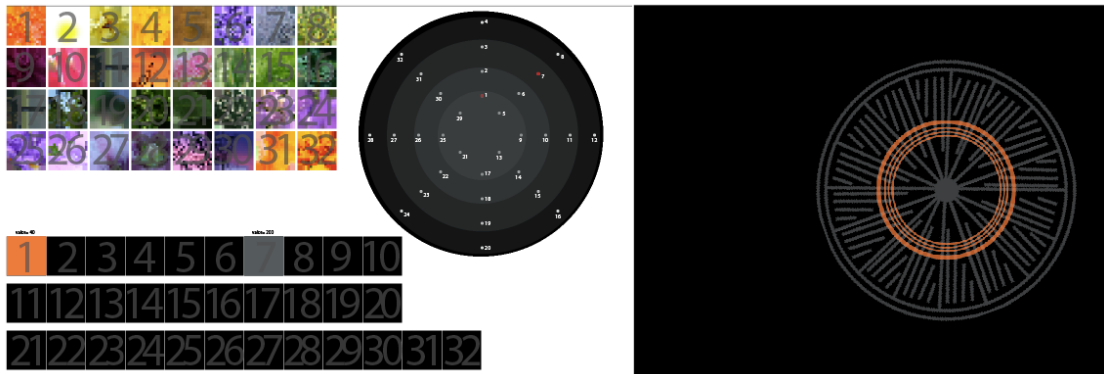
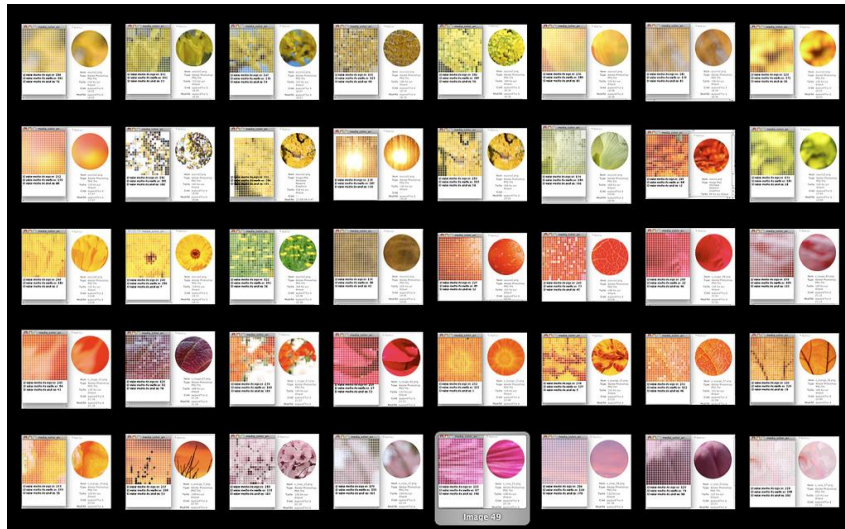
**Fig. 15** Fotografías de la construcción: Materiales, proto-boards, cableado, encintado, armado



**Fig. 16**

**Fig. 16** Diseños circulares que se forman en la proyección, generados por la presencia corporal en el espacio, más exactamente sobre los sensores de presión y lógica de la proyección





**Fig. 16**

**Fig. 16** *Interfaz de visualización desarrollada. A cada punto le corresponde una imagen de 256 colores que se activa con el peso del bailarín realiza la visualización de un tipo de representación circular que sera proyectado en tiempo real y tendrá movimientos de rotación. En este caso, se activan 2 colores de los sensores 1 y 7 que corresponden a las composiciones concéntrica y radial, dando esta imagen como propuesta gráfica que sera proyectada en la superficie y demarcará el espacio circular. Muestra de dónde proviene el color (material fotográfico)*

## 5. Conclusiones

Este proyecto permitió explorar unas nuevas posibilidades para la creación coreográfica y para entender el rastro visual que deja el movimiento. Es una oportunidad para entender a través del diseño y del testimonio gráfico, una expresión efímera. Es la introducción a una exploración emocionante tanto para bailarines como para diseñadores interesados en estudiar el cuerpo en el *InterMedio Tecnológico*.

## 6. Bibliografía

- BERNARD Michel**, <<De la creation choréographique>>, Centre National de la Danse, 2001. ISBN: 2-914124-12-0.  
**CELANT Germano**, <<Merce Cunningham>>, Ed Charta, 1999. ISBN 88-8158-216-3  
**KANDINSKY Wassily** *Punto y Línea Sobre el Plano. Contribución al análisis de los elementos pictóricos*. Ediciones Coyoacán, 1994. ISBN 970-633-000-394  
**FONTAINE Geisha**. <<Les danses du temps>>, Centre National de la Danse, 2004. ISBN: 2-914124-23-6  
**Poética de Aristóteles**. Editorial Monte Ávila editores Latinoamérica, 2000.