Ponències VIII ENCONTRE INTERNACIONAL DE FILM DE DANSA I MÚSICA (Dénia, Alacant)

Ponencias VIII ENCUENTRO INTERNACIONAL DE FILM DE DANZA Y MÚSICA (Dénia, Alicante)

Carmen Martínez Samper
Teresa Colomina-Molina
David López-Ruiz

Özlem Oğuzhan
Şive Neşe Baydar
Kevser Akçil

Jose Javier Luis Tello
Joan Bernat Pineda
Rafel Arnal

Ponències VIII ENCONTRE INTERNACIONAL DE FILM DE DANSA I MÚSICA (Dénia, Alacant)

Ponencias VIII ENCUENTRO INTERNACIONAL DE FILM DE DANZA Y MÚSICA (Dénia, Alicante)

Carmen Martínez Samper
Teresa Colomina-Molina
David López-Ruiz
Özlem Oğuzhan
Şive Neşe Baydar
Kevser Akçil
Jose Javier Luis Tello
Joan Bernat Pineda
Rafel Arnal

Comité científico:
Dra. Isil Altun —Kocaeli University—
Pr. Kevser Akcil —Sakarya University—
Dr. Oscar Casanova López —Universidad de Zaragoza—
Dr. Joaquín Escuder Viruete —Universidad de Zaragoza—
Dr. Manuel Adsuara Ruiz —Universidad de Zaragoza—
Dra. Dolores Furió Vita —Universitat Politécnica de Valencia—

© Autora Carmen Martínez Samper
© Autora Teresa Colomina-Molina
© Autor David López-Ruiz
@ Autora Özlem Oğuzhan
© Autora Şive Neşe Baydar
© Autora Kevser Akçil
© Autor Jose Javier Luis Tello
@ Autor Joan Bernat Pineda
@ Autor Rafel Arnal
@ Per l'edició L'Eixam Edicions S.L.

Edita / coordina: Joan Bernat Pineda y Rafel Arnal
Foto portada: composición Rafel Arnal
Patrocinado por: Riurau Film Festival y Escola de Cinema Riurau

Colabora: Conseil International de la Danse UNESCO, Centre Coreogràfic de Dénia, Riurau Film Festival, Sakarya University, Kocaeli University -Turquía-, Universidad Politécnica de Valencia, Universidad de Zaragoza, Universidad de Murcia i Culturarts —IVAC— Generalitat Valenciana

Editorial: L'Eixam Edicions
ISBN: 978-84-15180-79-1
Dipòsit Legal: V-2493-2021
Imprime: www.imprentabotella.com

Ponències VIII ENCONTRE INTERNACIONAL DE FILM DE DANSA I MÚSICA (Dénia, Alacant)

Ponencias VIII ENCUENTRO INTERNACIONAL DE FILM DE DANZA Y MÚSICA (Dénia, Alicante)

Setembre 2021
Septiembre 2021

El cuerpo que danza. Dualismo mutable entre lo efímero y la eternidad

Carmen Martínez Samper

Introducción

Sobre lo efímero y la frágil eternidad de la obra de arte existe una distancia difusa que, dentro de un mismo ámbito, nos traslada a una reflexión sobre el valor del tiempo, sin pretender quedarnos en una de las orillas de un río que no detiene sus aguas, como decía Aristóteles, y la mutabilidad de cuanto acontece, de una u otra forma, permanece en la memoria. En los límites posibles, al tratar ambos conceptos, nos afectada esa extraña sensación del instante. El historiador Sigfried Giedion (1888-1968) habla de la historia del arte como "un presente eterno", como una réplica constante que está presente en nuestros días y consideramos que la posibilidad de cambio está enraizada con los orígenes, en la eternidad de la que nos habla el autor. Será una forma de abordar esa calma que da la representación del movimiento, de la vida, de la danza antes de la caza, del pastoreo, de la serenidad pero también de la guerra. Entre siluetas dibujadas en los abrigos rupestres y las figuras filiformes de Giacometti hay un sentido lineal de la existencia al igual que imaginamos esos hilos que unen el presente con un posible y quizás improbable más allá. En esta serie de imaginarios hay siempre una vida latente. Una impronta gestual, un movimiento que podría haber sido, que ha sido, que es. Un signo que en la vida cotidiana es una huella de paso y en el arte una acción efímera, un presente que en la memoria se transmuta en la posibilidad de lo eterno.

En cada caso, en cada etapa, habitamos entre pliegues y dobleces, preparamos el cuerpo con los primeros movimientos (pliés) de flexión y doblamos suavemente las rodillas para acercarnos al suelo; nos levantamos y sobre los talones (relevés) la tensión vuelve a dibujar las fibras tensas en una compostura esbelta, donde el cuerpo es una estructura que se mantiene sobre la frágil posición de un cuerpo en equilibrio. Es una idea que me acompaña. El

equilibrio, la búsqueda de un soporte sobre el que apoyarse.

> Cual a pasitos.
> Pequeñas sacudidas.
> Apresuradas. Tibias.
> Apenas la anchura de una
> losa, de media losa.
> De un pie, de medio
> pie. Huesos flexionados unos
> sobre otros, otros sobre el pie.
> Falanges encogidas.
> Artesanía del andar caduco (…)
>
> (Chantal Maillard, 2007, p.151)

En estas primeras anotaciones, donde en el arte visual y la danza se "componen" en escenas mágicas, se replantea la representación del cuerpo humano en secuencias que mantienen el ritual con armonía, de movimientos cautivados por ese instante elegido que el artista, el mago, o la mujer que tal vez también fue autora, plasmó en piedra un imaginario. Un mural, un retablo ante el que se invoca con devoción el deseo de alcanzar el sustento y mejorar la vida. Quien sabe…

De lo dicho, destacamos el elevado sentimiento que produce la contemplación de la danza. La interpretación de un argumento carente, en muchos casos, de palabra. Un espacio para visualizar la coreografía de un pasaje imaginario, la performance, la obra viva. Allí donde lo vivido termina con el último movimiento y solo nos queda la experiencia vivida y sentida.

En este tema, en el que vinculamos la danza con el arte, a la hora de componer la obra, podemos establecer paralelismos para alejarnos de los ejemplos habituales en los que nos apoyamos para explicar las diferentes formas de disponer los elementos dentro del espacio de un cuadro. Todo sucede así. La vida es un aprendizaje constante. Después de asistir a la representación de "El lago de los cisnes" del Ballet Nacional Ruso en el Teatro Olympia de Valencia, descubrí nuevos modelos que facilitaron la comprensión de este tema. Seleccioné imágenes y sobre ellas tracé las líneas curvas, diagonales, circulares,... todo aparecía estructurado y en equilibrio. Era la forma de entender la composición, y transmitir este conocimiento, invitando a

analizar este tema para estudiar el espacio del cuadro y la escena. Lo que sucedió en la escena se plasmaba en imágenes fotográficas.

> Algunas prácticas, apoyadas en el movimiento del cuerpo, exploran la situación del mismo, referida a su propiedad de ser trascendente: «al lado de», «a distancia», «arriba-abajo», vertical-horizontal. Se trataría de análisis de exploración en la espacialidad orientada del cuerpo, de una tematización del espacio corporal que se realiza sobre todo en la acción y en el movimiento propio.
>
> (Marchan, 1974, p.242)

Los pasos

La composición en la danza, el posible trazado que dibujo en mi cuaderno de notas, una vez interiorizado, guía los pasos y marca los tiempos en los que se reproduce la acción, las pausas, el desplazamiento, la arruga y el pliegue; atienden a un esquema que, pautado como en una partitura escrita (para el espacio) transmite su contenido en un dictado visual, por medio de unos "signos", de pasos seguros y desplazamientos rasgados sobre el suelo, entre los siseos de las zapatillas y la cadencia de la respiración. Esta estructuración de los movimientos y el modo cómo se puede establecer el estrecho diálogo entre los cuerpos que dibujan en el aire, como los escultores Julio González y Pablo Serrano dibujaban ritmos espaciales con el metal, y como se desdibujan, llenando el espacio con la repetición de un orden para subrayar, una y otra vez, esta armonía corporal que se despliega entre los brazos que se abren y en los pies que "sisean" continuamente en un cuchicheo indiscreto, con el roce de las zapatillas, sobre la superficie del suelo del escenario.

La coreografía transmite las ideas que conforman el argumento de la composición, por medio de imágenes y movimientos que enlazan y desenlazan cada paso, cada curva, cada salto. Es el arte de la obra viva donde lo efímero puede ser eterno. Un movimiento "gráfico" con un lenguaje propio que cada bailarín o bailarina interpretará, aportando su pasión, sin olvidar que cada una de las letras que conforman el texto, en su conjunto, tienen su lugar antes de ser ejecutada tras la orden de moverse. Se trata de un "apoderarse" del espacio; de hacerlo nuestro donde fluyen las miradas de quienes observan como un mundo de movimientos ordenados se desliza frente y ante nuestros ojos. El cuerpo se transforma en una línea que se deja llevar por el pincel del cuerpo; se

recoge y crece en sí mismo. Veloz o lentamente, poniendo el acento, el pulso y el ritmo en la elasticidad del junco.

Los bailarines describen formas de manera individual y en grupo, cerrando y abriendo esquemas, conjuntos de formas y composiciones que se suceden en el espacio, en la escena, en la calle, en la estación del metro, en el salón de la casa. Estudiamos la composición partiendo de la pintura y, sin embargo, es en la danza donde su estudio puede ser más eficaz y esclarecedor para los estudiantes de arte. Los bailarines dibujan con sus movimientos círculos, arcos, líneas paralelas… y, a través de sus trazados, como representación del argumento seguido, con una intención visual concreta. Por ello, me interesa el punto de vista que ofrecen los asientos del primer piso, para sobrevolar, levemente con la mirada, el suceder de los movimientos (con una mirada "casi" cenital).

Cuando los movimientos se desarrollan al mismo tiempo, por varios participantes, la necesidad de coordinación es esencial. Un trabajo de ensayo, repetido y aprendido hasta interiorizar la evolución de los saltos, piruetas, ondulaciones infinitas; ese diálogo, del que hablábamos anteriormente, no debería romperse.

El espacio por donde la escultura en movimiento se desplaza, prioriza un orden porque la coherencia de la composición así lo exige. Escultura en movimiento y trazados, como líneas que señalan los desplazamientos en un dibujo invisible, cuyo trazado debería lograrse al impregnar las suelas de las zapatillas o las plantas de los pies con colores, para que cada paso dado no se desvaneciera al dar el siguiente y el otro, y el otro... si las huellas permanecen, la imagen visual de lo acontecido sobre la escena, será una permanencia de lo que acontece; cada día caminamos, nos paramos, retrocedemos, para abandonar el camino y volver a retomarlo. Es, posiblemente, nuestro sino: continuar.

De nuevo el grito "a proscenio" nos lleva a adentrarnos en el argumento. La preparación, el ensayo, todo debe salir de dentro hacia los brazos, acurrucados, a veces, en un recogimiento fetal; los pasos, siempre los pasos, que suenan en el suelo como en un deslizamiento, pero la idea es mover y levitar es pura imaginación. La sensación de peso desaparece.

El reflejo

El espejo y la barra de madera. La preparación nos lleva al reflejo. Al cuerpo propio y su reflejo en una asimetría formal. De cara a nosotros mismos, con una distancia que nos individualiza del sujeto que se muestra al otro lado. De nuevo lo virtual entra en la escena de la representación. No es fruto de la tecnología sino de la realidad reflejada que nos lleva a una doble identidad. Nuestra realidad y su reflejo. El espacio que piso y el espacio que veo. Si me alejo en otra dirección, alejada del espejo, mi imagen se desvanece.

> La danza, tan poco objetivable, tan difícil de asir y tan efímera, se transmite, se aprende y se experimenta desde la potencia del cuerpo, desde lo que el cuerpo, también tan difícil de asir, es capaz de hacer. Lo que el cuerpo hace se nos suele escapar, porque no siempre podemos articular su evidencia material y experiencial en términos del lenguaje o porque no siempre tenemos la manera o las palabras para traducir el experimentar en decir.
>
> (Mora, 2015, p. 119)

En cada expresión artística hay una identidad manifiesta, un acervo cultural que se muestra entre bambalinas, entre lienzos pintados con historias o colores representativos. Esos paisajes que soñamos frente a la obra que se representa, que se imagina, que una vez representada se desvanece, a veces.

La bailarina Alicia Alonso (1920-2019), a sus noventa años, respondió lo siguiente a la pregunta: ¿usted sueña que baila?

> -Sí. Algunas veces, no todos los días. Estaría muy cansada. Es que yo siempre estoy pensando en la danza. A veces me agoto. ¿Usted sabe que yo no puedo oír música? La escucho y ya la estoy viendo 'traducida' al movimiento. En un concierto termino siempre agotada. Si yo pudiera sacarle fotografías o películas a lo que pienso, no se imagina los tremendos ballets que estrenaría.

El reflejo del movimiento también está más allá del propio retrato, de la mirada que nos devuelve el espejo. Por ello, me detengo en unas bellas palabras extraídas de la autobiografía de Isadora Duncan:

> Nací a la orilla del mar. Mi primera idea del movimiento y de la danza me ha venido seguramente del ritmo de las olas…

Lo aprendido a través de la observación y la mirada debe mantener una

estrecha relación con el conocimiento del propio cuerpo, como en la representación artística, más propia de las artes plásticas. Pasemos a otro nivel, la pintura y la danza.

Edgar Degas. Toulose Lautrec

> La visión del cuerpo como instrumento es compatible con una noción de cuerpo que lo asimila a un objeto, y en particular a un objeto que se puede manipular para lograr un fin, cuya función preponderante es ser manipulado. Se trata de un cuerpo que se controla, que es posible controlar y que se debe controlar para lograr un fin. Un cuerpo que puede transformarse en un obstáculo cuando no se logra controlar.
>
> (Nora, 2015, p. 125)

Las clases del ballet clásico y las actuaciones de un cabaret parisino nos muestran dos caras diferentes de la danza y sus mujeres. Los ojos de los pintores, en los que nos detenemos por ser los más reconocidos en esta temática, nos llevan a dos modos diferentes de entender la vida, el arte y el cuerpo femenino como parte de la danza. El antes y el después. Lo público y lo privado. Muchas de las figuras representadas serán anónimas y otras, por aparecer en carteles, conocemos sus nombres como sucede con la bailarina de can-can Jane Avril (1868-1943), que tantas veces pintó Toulouse Lautrec en los espacios del Moulin Rouge de París, principalmente.

> (…) en julio de 1893 debutó en el café concierto "Jardin de Paris", encargando para la ocasión este cartel a Lautrec debido al éxito obtenido con Ambassadeurs el año anterior. Se hizo una tirada de 3.000 ejemplares que decoraron las calles parisinas, siendo la obra muy alabada por la crítica. La bailarina aparece sobre el escenario en su frenético movimiento - la llamaban la "Melinite" por su manera de danzar comparándose con el potente explosivo - mientras que en primer plano hallamos el cuello de un violonchelo y la mano del músico, sirviendo una orla en la que se aprecian ciertos aires modernistas para enmarcar la figura de Jane Avril.[1]

En ambos casos, se captura el instante como en una fotografía precisa pero el proceso es más lento. Una dedicación minuciosa para captar el movimiento y

[1] Artehistoria. "Jane Avril". Disponible en: https://www.artehistoria.com/es/obra/jane-avril

representarlo. En la imagen se debe percibir el antes y el después de la acción. He ahí donde radica la dificultad y en un mismo periodo, dos estilos interpretan estas series de bailarinas. Su flexibilidad, sus vestidos, la placidez frente a la algarabía, lo cotidiano de las escenas, en algunos casos, rompen con la habitual composición de las pinturas y el encuadre es tan apresurado, que parece fruto de la inmediatez y el instante. Un afán por no dejar escapar la acción concreta y el pincel como la cámara se lanzan a impresionar la sensible superficie que dotará de perpetuidad los movimientos de los cuerpos en las diferentes sesiones. La danza y la pintura, la litografía o la escultura son ámbitos que se convierten en compañeros interdisciplinares para que el cuerpo se represente en movimiento.

> El interés de Degas por retratar los ambientes urbanos y la expresividad del cuerpo humano se acentuó en el preciso momento en el que se encontraba con la ingente cohorte de personajes (técnicos teatrales, profesores o estudiantes de danza) que ocupaba los espacios de la Ópera de París. Otros ambientes –el café, la calle, las carreras de caballos– van y vienen en su pintura; sin embargo, Degas ya no abandonaría la Ópera.
> (…) su obsesión por el detalle, la aparente fugacidad de las escenas que plantea y su célebre ruptura del encuadre tradicional –descentrando la escena principal en el lienzo– lo que provoca que **el espectador se sienta un auténtico voyeur ante sus pinturas de ballet**, porque Degas no sólo nos cuenta lo que sucede en escena sino, sobre todo, aquello a lo que el público nunca accede o apenas presta atención.[2]

La pintura es otro reflejo, un espejo donde el cuerpo se manipula con la materia y el color, con el trazo y la gestualidad. La coreografía es una forma de hilvanar acciones sucesivas en las que el cuerpo está presente en un espacio envolvente que lo envuelve.

Las diferentes escenas que componen la representación del cuerpo en movimiento, en este caso las piezas de ballet en particular, trascienden el hecho del movimiento aleatorio y, sin embargo, queda un resquicio por el que sale a la luz la personalidad del intérprete. La identidad de quien aprendió en un continente concreto bajo los matices de una cultura con luz propia. Un acto

---

[2] Matamoros, Elna. "El Paraíso de Degas". El Cultural, 2019. Disponible en: https://elcultural.com/el-paraiso-de-degas

social que no verbaliza pero que hace universal el mensaje, la historia, el placer de contemplar la armonía del relato. También hay tragedia en el drama; hay censura y silencio. Hay persecución y ruina… pero sobre todo hay vida y esfuerzo. Hay valores culturales y posibilidades de encuentro en acciones interdisciplinares donde la música, el movimiento, las artes plásticas y visuales se funden en un mundo de expresión entretejida, en un amplio sentimiento de proyectos que se renuevan y se funden.

Referencias bibliográficas

Cage, John. Escritos al oído. Murcia: Coleg. Oficial Aparejadores y Arquitectos Técnicos, 2014.

Duncan, Isadora. Mi vida. Ciudad de La Habana: Ed. Arte y Literatura, 1985 [1921], p. 48.

Gesscinska, Alicja. La música como hogar. Una fuerza humanizadora. Madrid: Ed. Siruela. Ensayo. Serie mayor 110, 2020.

Mallard, Chantal. Hilos. Barcelona: Ed. Tusquets, Colecc. Nuevos textos sagrados, 2007, p. 151.

Marchán Fiz, Simón. Del arte objetual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad «postmoderna». Madrid: Ed. Akal, 2007, p. 242.

Mora, Ana Sabrina. "El cuerpo como medio de expresión y como instrumento de trabajo: dualismos persistentes en el mundo de la danza". Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas [en linea]. 2015, 10 (1), 117-130 [fecha de Consulta 10 de Junio de 2021]. ISSN: 1794-6670. Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=297042319007

Nórido, Yuris. La jiribilla.Revista de cultura cubana."Alicia Alonso: La danza es la esencia de la palabra". Mayo de 2018. Disponible en: http://www.lajiribilla.cu/articulo/alicia-alonso-la-danza-es-la-esencia-de-la-palabra?fbclid=IwAR0qkPiI6Htt-cPBjPqHSoflCBoo9JC16_J8fEvHrIJg0ikhDta0j-z48row

Enseñanza educativa del arte abstracto a través de la expresión corporal y plástica: emoción, ficisidad y ritual

Teresa Colomina-Molina

David López-Ruiz

No entendemos el arte abstracto

Los comienzos del arte abstracto se remontan a la prehistoria, no es un producto inventado por el mundo occidental durante las últimas décadas de expresión artística (La Rubia de Prado, 2009). Y, sin embargo, en la actualidad todavía, hay gente con serios problemas para comprender y valorar la pintura abstracta. Para muchos este tipo de arte carece de sentido, les parece una broma o un garabato realizado por la mano de un niño. Este fenómeno impide valorar y respetar la labor de numerosos artistas que forman o han formado parte de nuestra herencia y extenso acervo cultural. Lo peor todavía está por llegar cuando es el propio alumnado de los Grados de Educación o Máster de Profesorado el que tiene problemas para su comprensión, ya que el arte abstracto es un contenido reflejado de forma muy breve en el currículo educativo, aunque esto no exime de la obligación de saber impartir y explicar adecuadamente. Si interpelamos a nuestros estudiantes sobre la cuestión del arte abstracto, la mayoría de ellos considera que la expresión artística figurativa tiene mayor calidad y autenticidad. El razonamiento al que llegan les hace confundir las numerosas técnicas que sustentan el realismo con la validez de la expresión del artista. No conocer las reglas, la motivación o vivenciar los procesos que llevan a los artistas a producir obras abstractas, hace que inevitablemente se compare la abstracción con lo figurativo, produciendo todavía mayor confusión. Llegar a la eliminación de estas barreras no siempre resulta fácil por la escasa formación que en estos niveles educativos tienen y la falta especialización que en ellos existe. Resulta de vital importancia poder facilitar herramientas de comprensión que favorezcan la adquisición de conocimientos de forma práctica, y así de esta manera lograr que su asimilación sea fácil y directa. Con el fin

último de intentar el logro de cerrar estas fisuras se han ideado una serie de prácticas y ejercicios basados en una variedad de disciplinas artísticas, y que tienen como nexo común lo abstracto para trabajar en el aula con alumnado que cursa estudios que le habilitarán en la labor docente.

El misticismo: origen de la expresión artística

El origen de las artes escénicas como son la danza y el teatro, además de otras disciplinas como la pintura y la música se remonta a las ceremonias o rituales primitivos de la prehistoria. En la noche de los tiempos podemos visualizar a los primeros seres humanos imitando a otros seres, de carácter real o imaginario, que bailan y se contonean expresando con sus cuerpos recubiertos de pintura al son de un ritmo percutido en una celebración, un ritual o una invocación. La práctica de estos rituales chamánicos ha servido a la humanidad de enlace entre el mundo físico y el mundo espiritual, generando una confrontación entre los planos real/onírico, concreto/abstracto, veraz/fantasioso y real/intangible (Tangarife, et al., 2018).

En estas celebraciones para los investigadores teatrales Cesar Oliva y Francisco Torres-Monreal (2000) todos los integrantes se implican por igual, son hitos intraficcionales. No hay público como ocurre en un espectáculo escénico. Ya que para afirmar que existe el hecho teatral se debe dar una situación en la que un ser actúa mientras es observado por otro (Peter Brook, 1987). Por tanto, las interpretaciones que se realizan en este periodo de la historia son preteatrales, anteriores a la dramatización escénica, pues todavía no existe el teatro como tal, ni la adjudicación de un texto a la acción, pero están ligadas a la fisicidad de los actuantes.

En cuanto a las pinturas rupestres que se realizaban en la época por nuestros antecesores en diversos puntos de la geografía, ya fuesen estas figurativas o geométricas, según afirma Eliade (2008) aparecen en el interior de las cuevas, nunca en la entrada, protegidas y como símbolos dotados de cierto poder y misticismo. Ante estos supuestos podemos aseverar que entre el origen de la expresión corporal como preámbulo del teatro físico y la pintura abstracta hay mucho recorrido conjunto que ha caminado en la misma dirección y con intencionalidades compartidas. Ambos tienen en común: un origen emocional,

pero sobre todo místico.

Utilización pedagógica del rito en la enseñanza artística

Aunque este último punto parece que nos aleja de nuestro empeño para enseñar arte abstracto, en realidad se va intentar servirnos de la esencia del ritual como base para preparar el clímax y el contexto de trabajo. En la actualidad el director de escena e investigador escénico Eugenio Barba trabaja sobre métodos ritualistas en sus ensayos y montajes teatrales en su compañía Odín Teatro con sede en Dinamarca. Ya que en su opinión ahondar en la pre-expresividad interpretativa permite adquirir una mayor organicidad del gesto alejada de la huella cultural que cada individuo posee (Barba, 1994).

La intencionalidad que manifestamos es trabajar en clase con el gran grupo teniendo como objetivo principal acercar al alumnado a los procesos de creación, ejecución y comunicación mediante un juego de la abstracción, teniendo como principal herramienta el cuerpo, y haciendo así, un uso de la fisicidad y el estudio de las emociones. Para ello, se tienen otros objetivos específicos: adentrarse en el ritual y los procesos de repetición mecánica; expresar mediante el cuerpo las sensaciones y emociones que afloran en el alumnado y explorar la correlación corporal con aquellos elementos morfológicos y dinámicos de la pintura abstracta como son el punto, la línea, el plano, el color, la forma y la textura, ya que cada uno de ellos tiene su propia capacidad de motivar y generar emociones.

Y es que, por otra parte, son muchos los pintores abstractos que han sentido o reflejado cierto misticismo, espiritualidad y ritualidad en la elaboración de sus obras. Cabe recordar a modo de ejemplo la obra "De lo espiritual en el arte" Kandinsky (1989); el carácter sacro y místico de las reveladoras pinturas de Mark Rothko (Gutiérrez, 2010) o el interés chamánico de la danza primitiva para Jackson Pollock (Bajou, 2008).

Antecedentes y formación previa del alumnado

Antes de comenzar la práctica casi la totalidad de nuestro alumnado manifiesta tener carencias de comprensión para con la pintura abstracta, aunque han estudiado esta materia en etapas anteriores, solo se ha realizado de modo

teórico y de forma muy breve sin llevar a cabo una aplicación práctica. Igualmente, la mayoría nos expone que siempre han intentado razonar la imagen visual y buscar un parecido con la realidad. Cuando no encuentran un objeto que identificar se sienten frustrados, lo que les lleva a no saber qué pensar, lo que denota de una falta de cultura visual. Tampoco conocen o no son capaces de explicar adecuadamente las correlaciones existentes entre las artes escénicas como el teatro o la danza contemporánea con la pintura abstracta y la música. Es decir, algún ejemplo de los vínculos que comparten la música atonal y pintura abstracta (Velilla, 2018) o los experimentos realizados por Kandinsky con sus acuarelas y el bailarín Alexander Sacharoff (1886-1963).

Expresión corporal y pintura abstracta: práctica artística

En este apartado se va a explicar las necesidades que como docentes hemos creído convenientes para trabajar con nuestro alumnado en un proceso que parte de la relajación y se adentra en el campo de la abstracción a través del cuerpo y las emociones. Entendiendo esta propuesta como una práctica abierta y flexible para ser adaptada según las necesidades de cada grupo-clase. Es fundamental pedir a los y las estudiantes que utilicen ropa y calzado cómodos, prendas ajustadas, pero con cierta elasticidad, tipo *leggins* que permita el movimiento con libertad y al mismo tiempo observar la estructura corporal. Así, como tener acceso a un aula amplia y diáfana, pues en los rituales o actividades parateatrales el espacio de acción es un todo escénico, donde no existe un lugar acotado para la experiencia escénica (de Vicente, 2017).

- La primera actividad que realizamos es hacerles escuchar unas canciones. La primera melodía es instrumental y la segunda tiene letra, aunque en un idioma que no conocen. Se les pide que bailen y se muevan por el espacio libremente. Todos los estudiantes son capaces de disfrutar de la música, en mayor o menor grado prefieren una música a la otra, pero aseguran que no tienen problemas para seguir el ritmo marcado, ni para expresar la emoción que cada una de ellas les produce. En este punto se les hace tomar conciencia de que la música es también una abstracción, que para ellos el hecho de que la canción tenga una letra o un mensaje es irrelevante para dejarse llevar por la melodía. El simple hecho de escuchar y de sentir la música crea en ellos una sensación emotiva que les permite realizar un movimiento.

- La segunda actividad se basa en diversos ejercicios de respiración donde el ritmo se marca con el pulso de un tambor. Sienten que un ritmo rápido eleva las constantes vitales produciendo excitabilidad y un ritmo lento por el contrario les relaja. Algo parecido a lo que ocurre en las ceremonias rituales (Cadarso y González, 2016). Seguidamente se realiza una variante en la que el alumnado camina por el espacio y cuando suena un golpe de tambor realizan libremente una figura con el cuerpo, creando un registro físico de la emoción que sienten en ese instante, de forma rápida y sin pararse a pensar. El propósito de este juego es trabajar la escucha y la desinhibición, ya que el alumnado de educación no tiene costumbre de realizar improvisaciones en las que involucre su anatomía como canal de comunicación, y a la vez se pretende vivir una experiencia sensorial y física, aunando estrategias y procedimientos que servirán para la posterior solución de los problemas planteados (García, Pérez y Calvo, 2013).

- La cuarta actividad versa sobre analizar diferentes pinturas abstractas de artistas conocidos, tales como Joan Miró (1893-1993), Vasili Kandinsky (1866-1944), Jackson Pollock (1912-1956), Mark Rothko (1903-1970), Willem de Kooning, Piet Mondrian (1872-1944), Kazimir Malevich (1879-1935), etc…a partir de este punto, el alumnado trabajará en grupos de entre cinco y ocho componentes y deberá utilizar la expresión corporal, entendiendo esta como "la disciplina que permite encontrar un lenguaje corporal propio, una forma de comunicación y expresión con y a través del cuerpo" (Torrent y Castañer, 2009, p.111) para de este modo, mostrar las emociones que pueden extraer del color, del trazo y la textura de cada cuadro. En esta parte es necesario advertir al estudiante que el ejercicio no trata de realizar un cliché interpretativo, es decir, si el color rojo fuese asociado con el amor, la fuerza o la pasión, no valdría componer juntando los dedos índice y pulgar de cada mano la imagen simbólica de un corazón. No han de confundir una simple señal o gesto icónico con un movimiento. También se les tiene que avisar de que no existen movimientos correctos o incorrectos. Es algo más profundo, se trata de investigar, de sentir en el propio cuerpo la energía que proyecta cada cuadro elegido, canalizar y expresar lo que les hace sentir porque tal y como expresa Marta Graham (1995) el cuerpo no miente, tiene su particular forma de narrar, incluso con mayor claridad que las propias palabras.

- Por último, el alumnado formará un solo grupo favoreciendo de forma transversal la cohesión del alumnado como colectivo (Pliego, 2011). Entonces, llegado este momento se ha de elegir la pintura de un artista abstracto y formular su propia interpretación cinética creando una representación coreográfica a modo de coral. Ya que consideramos interesante que experimenten la energía grupal del colectivo.

Tras finalizar la totalidad de la práctica se cree conveniente realizar una sesión de puesta en común que les permita reflexionar sobre todos aquellos parámetros, emociones, motivaciones y limitaciones que han sentido y qué efecto o significado tiene para ellos ahora las obras abstractas escogidas.

Conclusiones

Estas actividades que han sido formuladas a lo largo de varias sesiones están compuestas de un trabajo experiencial y experimental que aúna bajo el mismo epígrafe lo corporal y espiritual del ser humano. A través de las herramientas propias de la expresión corporal se han analizado los diferentes elementos compositivos de la pintura abstracta, lo que ha ayudado a realizar un posterior trabajo conceptual, y ha supuesto para los estudiantes una mejor comprensión de algunos de los mecanismos que pueden servir de guía para llegar a la abstracción.

Existe una inclinación general que viene de las etapas educativas más tempranas de emplear los mismos instrumentos de interpretación que se utilizan en la comprensión del arte figurativo para con el arte abstracto. Lo que al final resulta en una carencia en la formación artística del alumnado (Garbayo y Miralles, 2016), y esto ocurre porque en las escuelas no es común tener acceso a una variedad de materiales específicos que les permita investigar aquellas manifestaciones artísticas menos academicistas. Por otra parte, muchos docentes no están dispuestos a usar la pintura de forma que se "desperdicie", manche al alumno o el espacio en el que trabaja. Apenas se profundiza en estos contenidos, ni siquiera de forma teórica en aquellos cursos en los que toca estudiar arte, que tampoco son todos; siempre se explican los mismos conceptos empezando por la antigüedad y dada la complejidad de los currículos educativos y la cantidad de ítems que llevan asignados, rara vez se

llega a impartir la época contemporánea o no se le da la importancia y profundidad que debiera. Si nos centramos en aprender sólo las características que rigen el arte abstracto, pero no se acomete en él cómo se llega a su elaboración y resultado se hace muy ardua la comprensión.

El alumnado durante esta secuencia ha tomado mayor protagonismo, pues ha trabajado como partícipe y creador de un código de signos corporales distinto al lenguaje al que está habituado. En clase no es común trabajar con el cuerpo como agente emisor, aunque en la actualidad comienzan a observarse tendencias que abogan por introducir métodos de expresión corporal con buenos resultados educativos, se continúa otorgando una mayor preferencia por orientar al individuo al uso de su capacidad mental y racional. Y es que no han pasado en balde milenios entre el ser humano primitivo y nosotros, somos, de algún modo, todavía herederos directos de la antigüedad clásica y de la idea de mímesis aristotélica de las artes, al menos, en el ámbito de la formación educativa. El espíritu creador por excelencia es el genio loco que todos poseemos, ávido por buscar modos y formas de plantear nuevos retos. Por esta razón, creemos de vital importancia componer pedagogías autocreativas para el profesorado de todas las etapas educativas para despertar así en la sociedad un interés por la experiencia artística. Y es que el arte es algo más profundo y serio que el mercadeo de una galería o una casa de subastas. Es un don propio y diferenciador de nuestra humanidad. Una forma de expresión que como legado nos ha acompañado desde siempre y debemos fomentar en las futuras generaciones, ya que el arte es una herramienta poderosa que nos enseña a descifrar el enigma de lo que somos. Es necesario saber diferenciar los gustos personales que son muy loables de no estar capacitado para entender o desentrañar la simbología y la codificación en la que se fundamenta una corriente artística.

Si volvemos a cometer el error de facultar únicamente a un colectivo o un grupo reducido de la sociedad con las herramientas necesarias para apreciar el arte en cualquiera de sus formas o extensiones, las artes continuarán siendo un capricho elitista, o peor aún dejarán de tener sentido y se extinguirán.

Referencias bibliográficas

Barba, E. (1994). La canoa de papel. Tratado de antropología teatral. Argentina, Catálogos editora.

Brook, P. (1987). *El espacio vacío*. Playa, ciudad de La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y educación.

Cadarso, y González, (2016). El sonido que sana: Manual práctico de sanación a través del sonido. Madrid, España: La Esfera de los Libros.

De Vicente, C. (2017). Teatro crítico latinoamericano: Elementos teóricos para desarrollar un campo de investigación. Revista de la Academia, (24), 25-70.

Eliade, M. (2008). Historia de las creencias y las ideas religiosas I: de la piedra a los misterios de Eleusis. Barcelona, España: Paidós Orientalia.

Garbayo, L. y Miralles, L. (2016). La imagen abstracta: de la imagen prohibida a una herramienta más en el aula. En Tortosa, M. T., Grau, S., Álvarez, J. D. (coords.). XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria. Investigación, innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinares. (pp. 1918-1927). Alicante: Universidad de Alicante.

García, I., Pérez, R. y Calvo, Á. (2013). Expresión corporal. Una práctica de intervención que permite encontrar un lenguaje propio mediante el estudio y la profundización del empleo del cuerpo. Retos. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, (23), 19-22.

Graham, M. (1995). La memoria ancestral [Ángela Pérez, Trad]. España: CIRSE Ediciones.

García-Parra, Á. G. (2010). Los templos de Rothko. DC PAPERS, revista de crítica y teoría de la arquitectura, (19), 217-236.

Kandinsky, V. (1989). De lo espiritual en el arte. [Elisabeth Palma, Trad.], México D.F., Ediciones Premia-La nave de los locos.

La Rubia de Prado, L. (2009). Nexos antropofilosóficos. La abstracción en el arte prehistórico y las vanguardias. *Gazeta de Antropología*, *25*(2), 1-25.

Oliva, C. & Torres, F. (2000). Historia básica del arte escénico. Madrid. España: Catedra.

Pliego, N. (2011). El aprendizaje cooperativo y sus ventajas en la educación intercultural. Hekademos: Revista educativa digital, (8), 63-76.

Tangarife Puerta H. F., Ceballos L. A., & Rodríguez Osorio J. E. (2018). Chamanismo, enteógenos y arte contemporáneo. *Cultura y Droga*, *23*(25).

Torrents, C., & Castañer, M. (2009). Las consignas en la Expresión Corporal: una puerta abierta para la creatividad y la creación coreográfica. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, *30*(3), 111-120.

Hijas de Deméter: Danza del Vientre, del Ritual al Espectáculo

Özlem Oğuzhan

"El mundo también arde así, déjalo arder,

¡Muévete mi mujer hechicera!"

Sezen Aksu, Rakkas

La danza es el canto del cuerpo. Aunque solo una persona canta esta canción, es la historia común de las culturas entrelazadas y de eras que vienen una tras otra. Por eso, la danza es una forma de transmisión y se transforma en cada generación al igual que en la cultura oral; se suma o resta. Se redetermina por los valores de la estructura cultural por la que atraviesa. Por tanto, esta transformación no solo está relacionada con los movimientos o el ritmo que componen la danza, sino también con el significado cultural y la función de la danza. Este artículo pretende construir una analogía entre la danza del vientre y la mitología griega. Esta relación basada en esta similitud forma la base para argumentar cómo la danza del vientre y el cuerpo femenino evolucionaron e instrumentalizaron del pasado al presente y se transformaron del ritual al espectáculo.

Cabe decir que en el mundo griego, que forma la base de la vida moderna, lo celeste se empareja con lo masculino (Urano) y lo femenino con la tierra (Gaia) desde el principio. Más tarde, el dominio de Zeus sobre todos los dioses hizo que lo "divino" se integrara con lo "celestial" y, por lo tanto, se trasladara a las siguientes culturas. La tierra, por otro lado, indica el ciclo de vida de las personas desde el principio hasta el final de la vida. Venimos de la tierra, nos alimentamos de la tierra y volvemos a la tierra. Esta secuencia femenina, que

comienza con Gaia, continúa con Rea y Deméter: Deméter, la diosa del trigo con el pelo de oro. Este culto a la diosa madre, que los romanos llamaban "Magna Mater", corresponde a Cibeles en Anatolia. En los estudios realizados en Catalhoyuk y otros hallazgos arqueológicos, se determinó que antes del establecimiento de la soberanía masculina, las mujeres eran el símbolo de autoridad y sabiduría, y el cuerpo femenino estaba directamente relacionado con la fertilidad, es decir, cultivo/cosecha y reproducción/nacimiento.

Sin duda, tanto la cosecha como parir son procesos dolorosos y agotadores ya que se relacionan con lo terrenal y lo humano. Dar a luz como reproducción y continuidad de la vida es bastante difícil pero milagroso. Sin embargo, no es solo un proceso físico, sino que es una metáfora para describir la reorganización individual y cultural de uno mismo y de su propia vida, independientemente del género. Hay que decir que este renacimiento espiritual se acelera por las coincidencias, los eventos repentinos, las influencias descontroladas. Esta transformación está relacionada principalmente con el viaje del héroe. Se puede decir que parir convierte a cada mortal promedio en un héroe. En otras palabras, ya sea material o espiritual, el parto está relacionado con el dinamismo. Es decir, ya sea que se use el significado literal o metafóricamente, dar a luz es doloroso e impredecible.

Desde los primeros seres humanos hasta la actualidad, la representación de la danza se ha utilizado para protegerse de lo desconocido, alejarse del miedo, establecer una comunidad y saltar desde los umbrales de la vida. Por esta razón, a veces se reproducen escenas de caza para la abundancia, y a veces se pide misericordia a los dioses. El lugar de la danza, que se realiza con cierto ritmo e imitación, es la tierra, que es el punto de partida de la vida. Aunque no es posible determinar el origen de la danza del vientre, se estima que se basa en tal ritual. El dinamismo es fundamental en este género de danza. El fuente de sus figuras, lo que se imita y escenifica es la reproducción e imitación de la reacción corporal de una mujer ante el dolor y sufrimiento durante el parto. Otro aspecto destacable de esta danza es que se realiza descalzo. Las hijas de Deméter dan a luz con la fuerza que obtienen de la tierra poniéndose en contacto con ella.

De hecho, se puede decir que es similar al Flamenco en cuanto una reacción al

dolor físico o espiritual. Sin embargo, aparte de esta similitud, estructuralmente, la danza del vientre se diferencia de las formas de danza occidental en muchos aspectos. La diferencia más evidente es que, si bien las danzas occidentales generalmente están diseñadas moverse con pasos, con las figuras básicas de la danza del vientre el cuerpo se dobla, tiembla y ondula. En otras palabras, temblar y sacudir el cuerpo son los movimientos que el cuerpo exhibe cuando entra en éxtasis causado por el dolor o el placer. El desplazamiento más común es darse la vuelta sobre sí mismo.

Al realizar la danza del vientre, también se utilizan muchas herramientas como: bastón, tul, látigo, etc. Sin duda, estas herramientas auxiliares tienen significados simbólicos. Por ejemplo, en las sociedades que no tenían la dominación masculina, lo femenino se representaba junto con la sanación y la serpiente, es decir, el ciclo de la vida. El bastón o anteriormente látigo que se utilizaba en la danza representa al sanador y la serpiente. Sin embargo, al igual que la transformación en la función o equivalente social de la danza del vientre, la transformación provocada por el pensamiento masculino en el culto Magna Mater se manifiesta en muchos ámbitos. El mundo griego actúa casi como un umbral en la transición a la cultura dominante masculina. Lo femenino no pudo evitar que su bastón y su serpiente se cayeran en manos de lo masculino (ver Hermes, Asklepios). Uno de los ejemplos más recientes de esta situación es la Plaza Cibeles de Madrid. Cibeles, que puede llamarse la diosa principal entre muchas diosas femeninas en Anatolia, fue romanizada en esta plaza, que ella nombró. La estatua fue colocada en un carro tirado por caballos y las fuentes fueron puestas alrededor de la estatua, que son símbolos de la prosperidad del mundo masculino. Sin embargo, Cibeles y otras diosas a menudo eran simbolizadas por cerdos debido a su fertilidad en las comunidades que dominaban. Cibeles, que es fértil y que posee muchos pechos está representada en Anatolia con el sol y los leones sentados a ambos lados. Sin duda, el monumento de esta plaza debe considerarse como el mundo masculino que exhibe a la mujer domándola, para ponerlo en términos de la cultura de guerra romana, vertir en las calles el cuerpo de su rival derrotado. El verbo “domesticar” se usa aquí conscientemente porque cualquiera experiencia cultural implica un esfuerzo y una experiencia para domesticar. El hecho de que la danza del vientre se aleje de su valor de culto y se convierta solo en un

espectáculo puede considerarse como un proceso de domesticación del cuerpo femenino.

El lugar de la mujer en la cultura masculina puede entenderse con la dicotomía naturaleza-cultura, que es la distinción más fundamental en la historia del pensamiento occidental. La cultura ha surgido con la repetición de las condiciones que lo masculino domestica, es decir diciplina, opera con reglas y lo hace específico de sí mismo. Con esta distinción, Nietzsche describe el surgimiento de la tragedia en la oposición de Apolo - Dioniso en la mitología, y en otro aspecto, en la edad de oro griega. La tragedia es la unión de contrarios. El primero de estos polos opuestos es la mente racional de Apolo; Él es el dios de la forma, el orden, así como la música y la previsión. Dioniso, por otro lado, es el dios de la creación y la destrucción, la instinción, la embriaguez, osea el caos. Dioniso se puede describir con “dinamismo” (como mencioné en la danza del vientre), propone acciones performativas, no trabaja con un plan predecible y está constantemente en busca de lo femenino/su madre. Sin embargo, a Apolo no le gustan las mujeres que no están domesticadas. Nietzsche define a Apolo con la frase “Conócete a ti mismo" en el Templo de Delfos. Sin embargo, se puede decir que Dioniso se relaciona con "perderse a sí mismo". Se suspende la razón y se llama de nuevo el orden desordenado de la naturaleza. La armonía ideal surge con el enfrentamiento de estos dos (Nietzsche, 2019). En el contexto de este estudio, Dioniso y Deméter son los personajes más alejados del Olimpo, para ser precisos. Uno busca a su madre, el otro busca a su hija. Esta búsqueda es muy apasionante y determina sus historias. Desde otro punto de vista, se puede decir que están fuera del grupo de dioses. Además, la naturaleza descrita anteriormente con la tierra y la mujer también está a disposición de Deméter. Con tal sentido del ritmo y el movimiento, la danza del vientre se realiza descalzo imitando el parto con el fin de integrarse con la naturaleza.

Los comentarios sobre el origen de la danza del vientre son muy diversos. La historia de esta danza no se ajusta al punto de vista de clasificación y definición que forma la actitud apolínea del mundo científico. Ya que la historia de esta danza no es lineal. Al igual que el tiempo de lo femenino (determinado por la luna y es cíclico), las figuras utilizadas en esta danza son cíclicas y entrelazadas. En turco, “la danza del vientre”, y los danzantes se llaman

“dansöz”, “zenne”, “köçek” y “çengi”. Independientemente del género del danzante, los bailarines se consideran femeninas y se ven parte del espectáculo. Aunque el traje varía de una región a otra y de un período a otro, los pies descalzos y el cinturón brillante, escamoso y llamativo que se pone a la cadera no han cambiado durante muchos siglos. Este cinturón simboliza sin duda la fertilidad y el nacimiento. A partir de mediados del siglo XX, las bailarinas del vientre comenzaron a usar zapatos con tacones, por lo tanto se corta el contacto con la tierra y los danzantes ya aparecen en los medios. Cuando miramos hacia atrás en su desarrollo en Anatolia, se puede decir que esta danza llegó a Anatolia con las Batallas de Marj Dabiq (Mercidabık) y Ridaniya (Ridaniye) en el siglo XVI y se convirtió parte de la cultura. Esta nueva danza de Egipto también cambió la percepción de la danza en el Imperio Otomano y adaptó diferentes formas. Además da una idea de cómo se percibía el Imperio Otomano desde el exterior. Esta danza, que ha sido fuente de inspiración para muchos pintores occidentales por el misterio del harén en el palacio, además como se predominan las cualidades femeninas, ha sido identificado con el harén. El carácter herético de esta danza, que se dice que fue traída a Anatolia por los gitanos en Egipto, ha desaparecido y se ha convertido en una danza que se realiza en el lugar más céntrico. Este proceso ejemplifica la transformación de la danza de un ritual a un espectáculo en el palacio. Aunque el espacio público se dividía en el harén (el lugar dónde se reunen solo las mujeres) y selamlık (el lugar donde se reunen solo los hombres), esta danza continuó existiendo en ambas áreas a lo largo de la historia del Imperio. Sin embargo, por otro lado, hay comunidades que mantienen la tradición herética como el estilo de vida. Esta danza se realizaba principalmente por la población gitana en Anatolia, y se ha especializado tanto en su música como en sus figuras. Este baile, que también se encuentra en las notas de viaje de Evliya Çelebi, se ha convertido en parte de la vida cotidiana en el barrio Sulukule, donde se encuentra la gran población gitana. La danza del vientre entra en las cantinas, la prensa sensacionalista y el cine en las décadas de 1950 y 1960. (Duymaz, 2016).

Este baile, que fue reprimido por la cultura masculina se extendió desde las salas de palacios hasta las portadas de las revistas, dejó de ser un ritual y se convirtió en parte del mundo del espectáculo. Primero, se desprendió de la tierra, dejó de ser una representación de los dolores del cuerpo y luego se

redujo a ser una especie de espectáculo. Las bailarinas del vientre alimentan la imagen de "mujer mala" debido a su atractivo sexual.

Como el cuerpo femenino, esta danza está atrapada en un tabú que hay que disimular. El cuerpo femenino se redujo a la sexualidad en esta danza y se convirtió en "prohibido pero deseado", "exhibido pero oculto" en espacios públicos. Hay que pensar como un proceso cultural muy importante ver a Nesrin Topkapi, el nombre legendario de la danza del vientre en Turquía, en la televisión estatal de un solo canal en la noche en que entramos en 1980. Ahora este baile se ha convertido en un programa de televisión y su calidad de entretenimiento se ha vuelto masiva. Se ha reducido a parte de la industria del entretenimiento. Hoy en día, este baile sigue existiendo en bodas, diversos entretenimientos y cursos profesionales. Sea lo que sea, ha perdido su calidad ritual y se ha convertido en un espectáculo con una sexualidad predominante.

El cuerpo es, en términos foucaultianos, el campo de juego del poder. Se puede decir que el cuerpo femenino y la danza del vientre, que el mundo masculino ha domesticado arrancándola de la tierra y fetichizándola, llevan las huellas de esta disciplina, que solo se pueden ver cuando se mira con mucho cuidado. Lo femenino y el cuerpo femenino, sin duda, pueden recordarse a sí mismo rastreando estas huellas, es decir los traumas colectivos e individuales, en su propio dinamismo. La danza, y especialmente la danza del vientre, es un billete de vuelta a la memoria colectiva.

Que Terpsícore esté contigo...

Referencias bibliográficas

Doğa Duymaz (2016), "14 Madde ile Türkiye'de Dansöz Tarihi" (Historia de la Bailarina de la Danza de Vientre en Turquía con 14 elementos), listelist.-com/turkiye'nin-dansöz-tarihi/ 8 de julio de 2016, acceso: 6 de marzo de 2021

Friedrich Nietzsche (2019), El nacimiento de la tragedia, Mustafa Tüzel (trad.), Estambul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Reflexiones Sobre la Película: La Historia de Lisboa. Sacudida del Cuerpo. Fragmentos

Şive Neşe Baydar

"En plena luz del día hasta los sonidos brillan"

Fernando Pessoa

1

¿Qué significa si la cámara realiza una grabación por sí misma o mediante la sacudida del cuerpo todo lo que pase por la lente como una extensión del ojo?

2

La sacudida; el cambio de la construcción del mundo, la imposibilidad de distinguir los caminos por los que caminamos con seguridad, la bifurcación de los caminos o la invisibilidad de ellos, quizás aún perderse más. No poder encontrar el camino a casa, pasar por las mismas calles una y otra vez y no llegar a ninguna parte. Ya no habrán los caminos cómodos. Encontrar un camino de nuevo, buscar, deslizarse el suelo que conoces bajo tus pies, sacudirse el cuerpo y la mente…

3

La separación de la imagen y el sonido, contemplar las diferentes posibilidades de representación y realidades que porta cada uno, la diferencia de fuentes de información, volver a pensar el silencio del cine mudo, pensar que el mundo ya no puede existir como un lugar donde coinciden el sonido y la imagen, oponerse a las imagenes que se imponen sobre lo que ve el ojo, sacudir la imagen…

4

Si bien todo el talento del cine es sumergirnos en la realidad representacional que observamos y hacernos olvidar la existencia de la cámara, la cámara registra la sacudida del cuerpo que significa la revelación del medio. La presencia del cuerpo que filma, el ojo y la cámara, las diferencias del tiempo entre el sonido y la imagen, un espacio entre el ojo y la visera de la cámara como enfoques que se pueden llamar anti-película fuera del lenguaje del cine tal y como lo conocemos, nos hace cuestionar de nuevo la distancia entre la realidad y la representación.

5

Los siguientes títulos históricos que traspasan los límites del lenguaje cinematográfico que conocemos como contradicciones en la historia del cine, se unen en el contexto de La Historia de Lisboa.

En 1914, nace Charlot, el personaje creado por Charlie Chaplin.

En 1929, El Hombre de la Cámara se filma por Dziga Vertov.

En 1929 o en 1930, Walter Ruttmann filma Fin de Semana (Wochenende). "Está hecha de una banda sonora, así como hay películas 'mudas', es una película 'ciega'." (J.Y. Jouannais, 170)

En 1963, Andy Warhol filma Sleep (El Sueño), dura 5 horas y 20 minutos.

En 1973, Guy Debord filma La Sociedad del Espectáculo (escribe el libro del mismo nombre en 1967).

En 1983, Sony introduce Betamovie, la primera grabadora de vídeo comercial.

En 1994, Win Wenders realiza el documental La Historia de Lisboa.

En 1995, se anuncian las reglas de Dogma y Dogma 95 cayó en el 2005.

6

A través de una escena se establece una relación con la anti-película Sleep (El

Sueño) de Andy Warhol (1963). La película contiene un registro de imágenes estáticas y de no ficción en un corto período de tiempo sin interrupciones. En La Historia de Lisboa, Winter, está filmado en una cámara de video por una niña mientras duerme. La niña usa la cámara como un juguete. El rodaje de la película no se interrumpe y de repente encontramos una imagen pixelada del video que nos hace alejar de la escena.

7

La Historia de Lisboa, como documental y registro de la ciudad “La película realmente cuenta la historia de un director que, al hacer una película sobre Lisboa, duda y vascila sobre la posición de la imagen del cine como representación de la realidad. Luego el director decide hacer un experimento. Captura imágenes de la ciudad sin mirar por el visor de la cámara y al mismo tiempo se deja “arrastrarse por la ciudad” irreversiblemente. El experimento se basa en la suposición de que estas imagenes tienen una relación más fundamental con lo que representan.” (Perniola, 65) ¿Es posible registrar el tiempo de la ciudad?

8

Las reglas del Dogma de 1995 determinan cómo se hará el cine con 10 elementos. “Dogma 95 es un movimiento fílmico experimental iniciado el 13 de marzo de 1995 por los directores daneses Lars von Trier y Thomas Vinterberg. Este movimiento evolucionó posteriormente a lo que se conoce como el Colectivo Dogma 95, también llamado Hermanos Dogma, con la participación de Kristian Levring y Søren Kragh-Jacobsen. El movimiento se quebó por sus fundadores en 2005. El Dogma 95 fue un movimiento fílmico vanguardista iniciado por los directores Lars von Trier y Thomas Vinterberg, quienes redactaron “Manifiesto del Dogma 95” y el “Voto de Castidad”. El manifiesto guarda un claro parecido con el artículo "Une certaine tendance du cinéma français" escrito por François Truffaut en 1954 en la revista Cahiers du Cinéma.

La Celebración (1998), de Thomas Vinterberg se considera la primera película del Movimiento Dogma 95.

Normas establecidas por Dogma 95 son las siguientes:

1. Los rodajes tienen que realizarse fuera del estudio. La decoración y set de fimación no deben moverse adentro. (Si la historia requiere una decoración especial, se debe buscar una localización adecuada fuera del estudio).

2. El sonido nunca debe producirse separadamente de las imágenes o viceversa. (No debe usarse música, a menos que se produzca en el escenario).

3. Se rodará cámara en mano. Se permite cualquier movimiento o inmovilidad que se logra con una cámara en mano. (La película no debe filmarse donde esté la cámara; al contrario, el rodaje debe ocurrir donde esté la película).

4. La película debe ser a color. No se permite una iluminación especial. (Si la luz es muy poca para filmar una escena, la escena debe eliminarse o se le puede colocar un foco a la cámara).

5. Los efectos ópticos y los filtros están estrictamente prohibidos.

6. La película no debe tener una acción o desarrollo superficial. (No debe ocurrir asesinatos, no pueden mostrarse armas, etc.)

7. Se prohíbe la alienación temporal o espacial. (El cortometraje debería tener lugar aquí y ahora).

8. No se aceptan películas de género.

9. El formato de la película debe ser de 35 mm (estándar de la Academia).

10. El director no debe ser mencionado en los créditos.

Además, el director promete evitar los nombres personales, afirma que ya no es un artista y evita crear "una obra" ya que para él los momentos son más importantes que el conjunto. Promete que su objetivo final es sacar la verdad de sus personajes y del escenario y que lo hará lo mejor que pueda aunque no

incluye factores estéticos. (Fecha de acceso: 16 de mayo de 2021)

Las reglas de Dogma contienen sugerencias que invitan a reflexionar sobre las maneras de hacer película. Cinco Obstáculos (2003), de Lars von Trier es un ejemplo que se enfoca en filmar una película criticándolo.

9

El mundo que conocemos, observamos y escuchamos se percibe con una integridad como la suma de las partes del cuerpo a través de nuestras sensaciones y adquiere una existencia sensorial como resultado de varios procesos. La coincidencia del sonido y la imagen en la película nos ayuda a crear un dato integrado entre las sensaciones del cuerpo. Por otro lado, la separación del sonido, el cuerpo y la imagen temporalmente tendrá el efecto contrario de esta percepción completa. ¿Esta pérdida de coordenadas entre las sensaciones podría abrir la posibilidad de restablecer el mundo que conocemos?

10

La Historia de Lisboa de Win Wenders es un buen ejemplo de cómo las sensaciones pueden formar datos en términos del cuerpo en la ciudad y su relación con el mundo exterior. Esta película se puede leer como una desaparición, la desaparición del director. Además, esta película nos hace repensar sobre la memoria del cine documental como herramienta de grabación. La cámara y el ojo como una herramienta de imagen, la distancia entre el ojo y el sonido, y la relación / falta de relación entre la imagen y el sonido nos hacen desviarnos hacia nuevos caminos.

11

Acerca el cine moderno Arslan dice: “El cine moderno nos recuerda nuestra incorporación en la construcción de nuestra realidad. Nos recuerda que, al igual que en la locura, puede haber unos umbrales, unos pliegues de límites internos, que permiten negociar, construir, reproducir una y otra vez la realidad y al mismo tiempo, lo que puede provocar que no se establezca en un momento determinado. Es por eso que todas las películas modernas también tratan sobre la posibilidad / imposibilidad de una película, y al mismo tiempo

cómo puede ser creíble. La paradoja del cine siempre se hace eco de la paradoja de creer "(U.T. Arslan, 138)

La deficiencia que sabemos que existe entre los pliegues mencionados nos lleva a ciertas aceptaciones en la trama debido a la estructura del cine y al avance de las técnicas de montaje. Y nosotros, como público, completamos esta deficiencia temporal y espacial con una integridad que se construye en la mente.

12

No es lo que ve el ojo, sino lo que registra la cámara. La 'biblioteca de imágenes invisibles' nunca nos aparece como la película dentro de la película. Lo que estamos viendo no es más que la aventura de la filmación. Vemos a un niño que lleva una cámara en una bolsa. La desconexión entre el visor de la cámara y el ojo realiza una grabación con el movimiento del cuerpo. Además, las grabaciones realizadas a través de una cámara colocada en un coche abandonado, en un basurero se almacenan como los datos de la 'biblioteca de imágenes invisibles' creada por la ciudad, y solo se expresan en la película. Es casi como un sueño.

13

Mario Perniola, en su libro Arte y Su Sobra analiza la relación entre la filosofía y el cine en La Historia de Lisboa (1994), de Win Wenders. "Por ejemplo, el tema de La Historia de Lisboa es la experiencia de la insuficiencia de la imagen".

Quizás sería más apropiado llamarlo una crítica a la construcción de la imagen, porque Wenders rompe todas las relaciones que hemos establecido con la imagen, abriendo una distancia que nos permite reconstruir la relación entre la representación y el representado.

14

¿Es posible registrar el cuerpo? Sí. Estas imágenes en movimiento crean una experiencia sensorial de cómo se puede experimentar el cuerpo como un registrador fuera del sonido y la imagen, en lugar de un cuerpo ópticamente reducido a la vista.

15

En El Arte y Su Sombra, Perniola dice: "La magia de La Historia de Lisboa se basa precisamente en la audición". (Mario Perniola, 63) Recoger los sonidos de una ciudad mezclando en el aire, crear una grabación de sonido, ser audible para una ciudad.

16

El movimiento entre el cuerpo, la imagen y el sonido incluye sin duda una crítica dirigida al cine documental. Wenders experimenta si es posible trascender la realidad del cine poniendo distancia entre las sensaciones. La película termina con una escena donde el director y el ingeniero de sonido comienzan a todo de nuevo con una cámara aplastada por un tranvía.

17

La pintura Niños Jugando A Los Dados, de Murillo establece una relación con La Historia de Lisboa, en la que Friedrich Monreo y Philip Winter rodan una escena con la cámara rota el final de la película con una alegría infantil, despreocupada.

18

Las palomas, el sonido del sol, la lentitud del tiempo, la gente descansando, los trabajadores, los vagos, el acueducto, el barco, “según él, hubo desapariciones de noche”, los binoculares, “el cine retrata ese momento con sombras”, “El sonido de la ausencia de Friedrich”, los niños, perderse, temblar, perder el control, me llega el sonido, registrar el temblor del cuerpo, el silencio del niño, interrumpir, fluido…

19

Cuestionar las posibilidades de hacer película, poner distancia entre todos los conflictos y superposiciones, ver y probar nuevas posibilidades.

20

“Las cosas que se sueñan solo tienen este lado... No podemos ver el otro lado... No podemos darles la vuelta... El problema con los seres en la vida es que

podemos mirar por todos lados. Sin embargo, solo podemos ver este lado de los sueños... Al igual que nuestras almas, solo tienen un lado". (Pessoa, 418) Cine; un sueño, una sombra luminosa, un sonido brillante.

Referencias bibliográficas

Umut Tümay Arslan, Kat Cinema ve Etik, Ed. Metis, marzo de 2020

Perniola Mario, El Arte y Su Sombra ¿Qué Queda del Arte?, Ed. Iletisim, 2015

Fernando Pessoa, Libro del Desasosiego, Ed. Can, 2013

Recursos de Internet: https://en.wikipedia.org/wiki/Dogma_95

Paseo Urbano Como Representación Artística: La Transformación del Flâneur y El Caso de Christina Kubish

Kevser Akçil

El acto de caminar es básicamente una actuación que activa la percepción del espacio y del tiempo, arrastra el cuerpo a la búsqueda del significado mismo y se abre a la experiencia. Caminar como acción; Ha sido objeto de investigación social, cultural y geográfica, así como de investigación artística, y ha encontrado su contraparte práctica en el arte. En este estudio, el arte de la performance, que ha sido aceptado desde la década de 1970, y la relación entre el movimiento corporal y el entorno del cuerpo, su transformación como método artístico en el siglo XXI con los desarrollos tecnológicos, se examinan a través del proyecto de caminar urbano de performance y artista de sonido Christina Kubish. La performance discutida en el texto se ha asociado con los conceptos modernos de Flâneur de Charles Baudelaire y Walter Benjamin, *Psychogeography* y *Dérive* (drift) de Guy Debord. Las marchas en las calles abandonadas de París en el siglo XX enfatizaron las relaciones de espacio público y poder; Al mismo tiempo, su andar, que es una acción cotidiana de llevar el arte a la calle, ha abierto un debate en el contexto físico, espacial y sociopolítico. En el siglo XXI, el artista, que camina corporalmente en las cambiantes y transformadoras estructuras urbanas, al margen de la existencia virtual, es la cámara, la pantalla, etc. Está en la posición de ser seguido tanto como seguido por múltiples posibilidades digitales. Flâneur contemporáneo según la obra de Kubish; Es una figura que busca las huellas de lo invisible y lo inaudito a través de herramientas tecnológicas, que aún no logra plasmar con su propio poder en la densidad de la imagen, el sonido y el movimiento urbanos.

La producción cambiante y las relaciones económicas después de la Revolución Industrial provocaron transformaciones sociales y sociales. Migrando de la naturaleza, de pueblo a ciudad, el artista ahora se ha convertido en una figura que mira la ciudad, no la naturaleza. Así, se ha remodelado el papel del artista y se han producido teorías sobre una acción cotidiana ordinaria. El arte se ha acercado a la ciudad, a la vida; el artista, en cambio, se orienta hacia sí mismo, la experiencia, el acontecimiento y lo momentáneo. Una de esas figuras artísticas son las figuras de Bohemia, Dandy y Flâneur que observan la vida urbana en El pintor de la vida moderna de Charles Baudelaire, viajeros urbanos. A menudo pintor o poeta, Flâneur de Baudelaire es una figura de la ciudad moderna temprana, observando, deambulando por París en el siglo XIX. En el siglo XX, Walter Benjamin reconsidera el concepto de Flâneur de Baudelaire, en el que él mismo escribe sobre sus experiencias urbanas con las calles, aceras y pasajes más grandes del siglo pasado. Benjamin básicamente critica el modernismo y el capitalismo como forma de vida en sus textos, en los que define a Flâneur como el hombre silencioso en la multitud (2012). Con la influencia del entorno político de la época, artistas y activistas marcharon hacia las áreas abandonadas de París en 1921 con el fin de enfatizar el orden urbano, la conexión entre el espacio público y las relaciones de poder, simultáneamente con los textos de Benjamin contra el orden que permitía influir a través del consumo y organizar la vida diaria.

En la década de 1950, bajo el liderazgo de Guy Debord, los miembros de la Internacional Situacionista se propusieron crear situaciones que trastocaran la rutina con acciones activas y colectivas en las áreas de la ciudad, que veían como espacios de libertad. Las situaciones destinadas a transformar la vida urbana se han asociado con los conceptos de Psicogeografía y Dérive (vagar, deambular). El concepto de psicogeografía se basa en revelar el efecto de lo urbano en la conciencia y el afecto individual, y en la experiencia subjetiva y la determinación de la dirección del individuo en lugar de un mapa espacial dado. Según las Internacionales Situacionistas, tal transformación solo es posible con la pérdida de rumbo y los encuentros inesperados que se producen durante los vagabundeos, que son el equivalente operativo del concepto de Dérive, y Flâneur, que antes observaba la ciudad con un enfoque romántico,

ahora observa con actitud lúdica, con relaciones emocionales con el entorno, el pasado, lo invisible, realiza caminatas basadas en la sensación y la experiencia que aumentan la sensibilidad entre las huellas del sujeto y el individuo (Debord, 2015, pp.311-316). Ha hecho posible la posibilidad de experimentar y transformar la ciudad con una vista paralela a la calle, en contraposición a la vista de pájaro de la cartografía moderna.

El acto de caminar como actuación artística se desarrolló en la década de 1960 con actitudes vanguardistas y antiartes como Fluxus, Dada y la Internacional Situacionista. Centrándose en las acciones y el movimiento políticos, el artista se alejó de la producción de objetos y se volvió hacia los eventos y acciones cotidianos e instantáneos, y se combinaron disciplinas como los espectáculos corporales, el sonido, la danza, la literatura y la música con el lenguaje de las artes visuales. En la década de 1960 surgieron cambios culturales y sociales en las calles, movimientos de masas y activistas de crítica política y formas alternativas de expresión artística. Así, el proceso y el propio artista se convirtieron en una herramienta de performance, el caminar como una performance estética; Por lo tanto, el arte de la interpretación ha sido reconocido como un arte único.

En el siglo XXI, las ciudades bajo el bombardeo de información han transformado la experiencia visual de Flâneur. Las ciudades son ahora nodos de redes de comunicación globales y se ven como hiperespacio de flujo de imágenes. Según Paul Virilio; (Citado de Virilio por Robins 2013, p. 222); "La ciudad virtual de hoy está ubicada en tiempo real, pero en un espacio irreal". Por lo tanto, la ciudad ya no es solo la región geográfica en los mapas, está en todas partes gracias a todos los medios, y es una ciudad mundial. En el contexto posmoderno, Dérive ahora es posible en hiperespacios. En la relación visual con el mundo, la distinción entre adentro y afuera se ha derrumbado, y la experiencia de mirar y ver corporalmente ha estado bajo la influencia de dispositivos tecnológicos. Tanto los excursionistas románticos como los modernos son observadores que prefieren la soledad, que sin embargo intentan liberarse de la rutina urbana diaria para explorar.

Henri Lefebvre sugirió analizar los ritmos para comprender la vida cotidiana y los problemas actuales en libro del *Ritimanálisis*. (2017, p. 14) Según Lefebvre (p. 40) "Donde hay interacción entre un lugar, un tiempo y un consumo de energía, hay ritmo". Ir más allá de los ritmos diarios, mantener la distancia y observar los acontecimientos, examinar el rumbo; mientras que dejarse llevar por el fluir, la producción y la melodía de los ritmos de la vida cotidiana facilita la captación de lo esencial, revela las potencialidades liberadoras de la ciudad moderna. Por tanto, el Flâneur es una figura de ritmos dentro de los ritmos que ponen en marcha la acción colectiva. Como dice Lefebvre, un rittanalista es alguien que puede "escuchar una casa, una calle, una ciudad como si escuchara una sinfonía o una ópera. (p. 14) "Como punto de contacto, el cuerpo contiene ritmos sociales y biológicos. "Nuestros ritmos biológicos de sueño, hambre y sed, excreción etc. se están volviendo cada vez más condicionados (p. 15)". Durante el paseo urbano, el movimiento del cuerpo depende del movimiento y ritmo de la ciudad. Los estados fisiológicos como los latidos del corazón, los pasos e incluso la distancia que establece la mirada se mueven en un ritmo cíclico dialéctico. De hecho, "La materia (matière) son multitudes (o moléculas, partículas), es un cuerpo. La multitud es un cuerpo, el cuerpo es una multitud (una multitud de células, fluidos, órganos) (p.70) ".

Según Bauman (1998, p. 83), Flâneur, que trata de imágenes de movimiento ininterrumpido, es una figura en constante movimiento a pesar de todo tipo de condiciones difíciles. Aunque el movimiento ofrece la oportunidad de escapar y resistir contra todas las dificultades, y por tanto una especie de libertad, Flâneur es una figura que busca el derecho a la vida y la seguridad, como un refugiado o inmigrante que se ha visto obligado a escapar de una especie de caos. . Aunque esta figura se encuentra aislada en el caos urbano, juega un papel importante en la producción de la creatividad colectiva.

La relación colectiva de sujetos y objetos entre sí y todos los demás factores en las obras de arte participativas y / o interactivas se puede pensar con *La Teoría del Actor-Red* de Bruno Latour (2005). Según esta teoría, más allá de la relación bilateral sujeto-objeto, existen múltiples relaciones en la estructura de la red

con las acciones mismas y otros objetos, hechos y eventos entre ellos. Por tanto, la relación del Flâneur contemporáneo, que realiza un paseo urbano, con la ciudad no es sólo bilateral, sino múltiple. Mientras vaga por las calles, las calles se acercan a él. Con el autobús pasando, gases de escape, polvo, polen, etc. varias partículas penetran en su cuerpo, las sustancias orgánicas se reencarnan en el cuerpo. Si bien deja un rastro de su ADN en el semáforo que toca, se convierte en el hogar de miles de tipos diferentes de bacterias desde el lugar donde toca y recibe radiación a diferentes velocidades desde estaciones base cercanas. Deja un rastro para todos los sentidos a cada paso. Junto a su ritmo biológico y físico, es uno de los elementos de repetición rítmica en el movimiento urbano. Varias cámaras, dispositivos digitales que lleva y todos los demás activos que encuentra pueden rastrear su recuento de pasos y latidos del corazón. Transformado en una especie de figura intersomática, el Flâneur contemporáneo monitorea e influye en su entorno mientras camina, junto con muchas otras fuentes de datos además de su propio cuerpo. Es observado e influenciado al mismo tiempo.

Christina Kubish, quien utiliza diversos materiales técnicos como medio de expresión artística, ha trabajado con el sistema de inducción electromagnética desde la década de 1970 y ha realizado producciones abiertas a múltiples lecturas e interpretaciones con grabaciones de video y sonido. Christina Kubish (2017), quien se autodefine como intérprete, artista sonora, compositora e investigadora, realizó performances andantes para sus sentidos del sonido y el tacto con auriculares especiales en las calles, como un Flâneur, en su obra llamada *Electrical Walks*, produjo en 2004 y aún continúa. El artista alemán utilizó tapones para los oídos sensibles especialmente diseñados para explorar los campos electromagnéticos del entorno urbano. Kubish ha abierto los auriculares a la experiencia de otros y ha usado cajeros automáticos, sistemas de radar, metros, luces de neón, antenas, tapas de registro, etc. en la ciudad. Al acercarse y tocar todo lo material, creó un análisis de ritmo de las ciudades. Los datos que registró caminando, tocando y escuchando lo urbano; transformó las ondas electromagnéticas de las ciudades en paisajes sonoros. Al hacer sentir lo invisible durante la experiencia corporal, interrumpió el orden jerárquico entre los sentidos de la vista, el tacto y el oído. Por ello, acercó el cuerpo, que busca y

escucha el ritmo único de las ciudades y la intensidad del sonido, a todo tipo de objetos relacionados con la ciudad; reveló lo invisible de la vida a través del objeto y presentó las psicogeografías de audio de las ciudades. Este trabajo, que se abrió a la investigación sobre lo externo, también reveló la propia energía del cuerpo durante el transcurso de este trabajo. Así como no todos los sonidos de la ciudad durante el paseo son iguales según la persona que los oye, no todas las personas vistas tienen el mismo sonido.

Tras ser vivida por primera vez en 2004, la obra de Cristina Kubish ha sido aplicada y expuesta por sexagésima quinta vez en Oxford, Berlín, Londres, Riga, Nueva York, México, Copenhague, Portugal y por último en 2018. Cada vez, se trazaron diferentes ondas de sonido electromagnéticas. Estos mapas también abren un debate sobre la intensidad de la frecuencia y el nivel de radiación al que está expuesto cualquier viajero durante una excursión. Por tanto, aunque las posibilidades tecnológicas han llevado a Flâneur al entorno de la red digital, los mapas online y las plataformas de realidad virtual, todavía hay información que se puede revelar sobre la vida y la vida cotidiana a través de paseos urbanos.

Referencias bibliográficas

Baudelaire, C. (2013). *Modern Hayatın Ressamı* (Pintor de la Vida Moderna) (Trad. A. Berktay). Estambul: Publicaciones de comunicación.

Bauman, Z. (1998). *Küreselleşme ve Toplumsal Sonuçları* (La Globalización y Sus Consecuencias Sociales) (Trans. Sinan Okan Çavuş). Estambul: Can Publications.

Benjamín, W. (2012). *Pasajlar* (Pasajes) (Trans. A. Cemal). Estambul: Publicaciones de Yapi Kredi.

Debord, G. (2015). *Sanat Manifestoları içinde Sitüasyonist Tanımlar* (Definiciones Situacionistas en el Manifiesto de Arte) (Ed. Ali Artun) (Trans. Elçin Gen). Estambul: Publicaciones de İletişim.

Debord, G. (2015). *Sanat Manifestoları kitabı içinde Dérive Kuramı Bölümü* (El capítulo de la Teoría de Dérive en libro del Manifiestos de Arte) (Ed. Ali Artun) (Trans. Ufuk Kılıç). Estambul: Publicaciones de İletişim.

Kubish, C. (2017). http://www.christinakubisch.de/en/works/electrical_-walks

Lefebrve, H. (2017). *Ritimanaliz Mekân, Zaman ve Gündelik Hayat* (Ritimanálisis Espacio, Tiempo y Vida Cotidiana) (Trad. Ayşe Lucie Batur) Estambul: Sel Publishing.

Latour, B. (2005). *Reassembling the Social An Introduction to Actor Network Theory* (Reensamblaje de lo social Una introducción a la teoría de la red de actores). Nueva York: Oxford University Press

Robins, K. (2013). *Görmenin Kültür ve Politikası* (Cultura y Política de la Vista) (Trans. Nurçay Türkoğlu). Estambul: Publicaciones de Ayrıntı.

Videojuegos y el cuerpo en movimiento: Más allá de la silla.

Jose Javier Luis Tello

Es sorprendente cómo nuestros cuerpos interactúan con la música y el sonido, cómo genera sensaciones y reacciones, y cómo los distintos medios audiovisuales lo han utilizado para enriquecer la experiencia del espectador. Por ejemplo, el cine y la televisión generan tensión o relajación, esperanza, alegría o tristeza a través de los efectos de sonido y la banda sonora (BSO), y además, se crea una relación o conexión que el espectador se lleva consigo más allá del momento de la visualización y que llegan a ser parte de la cultura popular. Es habitual que al escuchar el popular *Stayin' Alive* (Bee Gees – 1977), banda sonora de la película *Saturday Night Fever* [Fiebre de Sábado noche] (John Badham – 1977), nuestra cadera se ponga en movimiento y nuestros dedos índices señalen al cielo, o imitar a Uma Thurman y John Travolta en *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino - 1995) al escuchar el tema *You never Can tell* (Chuck Berry – 1964).

Un medio audiovisual más reciente y que ha sabido aprovechar y adaptar los recursos que le ofrecía la evolución del sonido y las técnicas propias del cine ha sido el de los videojuegos, que a pesar de la tan manida imagen del *gamer* sentado frente a una pantalla en la oscuridad de su habitación, también ha conseguido poner en pie a los jugadores y transmitir ritmo y movimiento en las caderas de más de uno, llegando a atraer a un público que no es usuario habitual de ocio digital.

Desde la década de los años 50 del siglo XX con la creación de *Nought and Crosses* (Alexander S. Douglas - 1952) o *Tennis for Two* (William Higginbotham - 1958)[3], en las que los desarrolladores de forma intencionada pretendían crear

[3] BELLI, Simone, LÓPEZ RAVENTOS, Cristian, 2008, Breve historia de los videojuegos, Athenea Digital, Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona, n.º 14, pp 159 – 179.

medios de entretenimiento con interacción hombre – máquina, los videojuegos han cambiado y evolucionado pasando por los salones arcade, las videoconsolas de bits variados, ordenadores y equipos *gaming*, gadgets y periféricos de distinta configuración y función, hasta los visores y complementos para Realidad Virtual.

De la misma forma ha evolucionado su lenguaje audiovisual, que cada vez se asemejaba más al de un arte tan consolidado como es del cine, pero con una clara diferencia con éste, y es que, en el videojuego, el espectador no es un elemento pasivo de la acción, sino que se convierte en el protagonista, ya sea en primera o tercera persona, al reaccionar y completar los eventos propuestos para alcanzar el objetivo final, lo cual hace que la interacción con la historia, el entorno y el resto de personajes, permita al jugador derribar la cuarta pared[4] desde fuera hacia adentro.

Si hablamos dentro del ámbito de los videojuegos, del uso de la música y del cuerpo en movimiento, debemos enfocar el tema desde dos frentes que han evolucionado simultáneamente y que van ligados a la inmersión y a la interacción con los mundos virtuales: Por un lado el hardware, los periféricos o medio físico a través del cual el usuario interactúa con la máquina, y por otro lado, las mecánicas de los videojuegos, en concreto, de los catalogados como musicales, aquellos cuyas mecánicas tienen en la música el origen o la base de las acciones del jugador convirtiendo a la música o la BSO del videojuego en parte diegética del mismo[5].

En 1996 se lanzó *PaRappa the Rapper* (NanaOn-Sha – 1996) para PlayStation (Sony – 1994), considerado el primer videojuego musical[6] en el que el jugador, a ritmo de rap, debía pulsar los botones del mando que se le indicaban por

[4] "Imaginad justo al borde del teatro un gran muro que os separa del escenario: Interpretad como si la tela no se levantara" Denis Diderot, Discurso sobre la poesía dramática, 1758.

[5] HUIBERTS, S. 2010. Captivating Sound: the Role of Audio for Immersion in Games. Tesis de doctorado. https://www.researchgate.net/publication/255968332_Captivating_Sound_the_Role_of_Audio_for_Immersion_in_Games

[6] Guinness World Records - https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/first-rhythm-action-video-game/

pantalla en el orden que iban apareciendo y en un momento concreto. Dicha mecánica creada para este primer videojuego musical se ha utilizado posteriormente en la creación de otros títulos, como por ejemplo *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North – 2004) para los retos en los que el personaje debía bailar, haciendo al jugador pulsar los botones del mando que se le solicitaban en un momento concreto, mejorando la puntuación según la exactitud.

A partir de este momento diferentes estudios desarrollaron videojuegos, periféricos y controles utilizando la música como punto de partida de todo el desarrollo e imitando esta mecánica, utilizando diferentes temas musicales como base de las mecánicas del videojuego, como por ejemplo la saga *Guitar Hero* (Neversoft – 2005), *Rock Band* (Harmonix – 2007) o derivados como *DJ Hero* (FreeStyleGames – 2009), que comercializaron sus propios controles con la forma de diferentes instrumentos.

La música ha servido como base para el desarrollo de videojuegos con muchas otras temáticas, como por ejemplo *Crypt of the NecroDancer* (Brace Yourself Games - 2015) o *Cadence of Hyrule* (Brace Yourself Games – 2019) videojuegos de exploración y aventura que utilizan la BSO como parámetro para el cálculo del efecto en juego de las acciones del personaje, siendo mejores cuando el jugador actual al ritmo de la música, o *Bullets per minute* (Awe Interactive - 2020), tal y como los creadores lo definen "*first person rhythm action rogue-like*"[7] [Acción rítmica en primera persona de tipo Rogue[8]], en el que el personaje varia el daño de sus disparos o recarga el arma más o menos rápido dependiendo de si el jugador actúa ajustando sus acciones al ritmo de la BSO.

La interacción entre humano y máquina sobre la que trataba la tesis doctoral de Alexander S. Douglas ha experimentado los principales cambios en el campo de los videojuegos, sobre todo con la evolución de la tecnología y su aplicación

[7] Página oficial de Bullets per minute: https://www.bulletsperminute.com/

[8] *Rogue* es un videojuego de 1980 que se caracteriza por que el personaje se sitúa en el nivel inicial de una mazmorra que aumenta en niveles y dificultad creándose de forma aleatoria haciendo diferente cada partida. Los videojuegos tipo *Rogue* son aquellos en los que el personaje avanza y sobrevive el mayor tiempo posible en mapas que se generan aleatoriamente y no tienen que tener final.

en el ocio digital. Todavía podemos ver en los salones recreativos diferentes tipos de simuladores y controladores para mejorar la inmersión del usuario, y la interacción con la máquina y el entorno virtual del videojuego, ya sea a través de una pistola en un *shooter* (*Duck Hunt* - 1984) o la cabina de un avión (*After Burner* - 1988) entre otros, separando al jugador del habitual joystick y sus botones. La saga *Time Crisis* (Namco – 1996) fue un popular arcade de tipo *shooter* que exigía una coordinación o habilidad extra, ya que permitía al jugador esquivar o evitar los disparos de los enemigos en juego, escondiendo al personaje utilizando un pedal que había en la parte inferior de la máquina recreativa.

Con el cambio de siglo llegaron a los salones arcade las denominadas "Máquinas de bailar" (Konami - 1998 / Amuseworld - 2000). El jugador debía moverse al ritmo de la música para pulsar con sus pies los botones que se le indicaban por pantalla con más o menos acierto. El jugador pasaba a ser parte directa del juego ya que su éxito o fracaso en el mismo dependía de sus habilidades y condición física.

Con el lanzamiento de la videoconsola Wii (Nintendo - 2006), cuyos mandos (*wiimote/wii remote*) poseían un acelerómetro y una cámara que le permitían tener una aproximación de su posición en el espacio respecto de la pantalla, apareció una nueva generación de videojuegos, y con este sencillo dispositivos levantaron a los jugadores de sus asientos para despejar un poco de espacio frente al televisor, y los pusieron a dar saltos y a hacer aspavientos con los brazos para llevar a cabo las acciones que los videojuegos les solicitaban.

Poco despues llegó Kinect (Microsoft - 2010) en la que el jugador ya no requería de ningún mando, sino que, a través de dicho dispositivo de captura óptica e infrarrojos, convertía los movimientos del jugador en las acciones del personaje tal y como la propia caja indicaba: TÚ ERES EL MANDO.

En este punto, los desarrolladores comenzaron a generar nuevas mecánicas para sus videojuegos, y esta nueva generación de controles y periféricos permitían interactuar de una forma más directa y física con los objetos virtuales más allá de mover un joystick y pulsar botones sentado, por ejemplo, disparar un arco extendiendo los brazos, usar una espada o jugar al tenis agitando los brazos. Dentro de este nuevo abanico de juegos en base a estos sistemas de

captura de movimiento (*MOCAP*[9]) surgieron videojuegos y aplicaciones de acción, aventura, deportes, gimnasia o baile.

Estos últimos, los videojuegos de bailar, sobresalieron sobre el resto de desarrollos que utilizaban este tipo de controles o periféricos debido a varios factores, como el uso de temas musicales populares o de moda, alto *replay value* [valor de juego] o rejugabilidad, y la posibilidad de jugar en grupo convirtiendo al videojuego en una actividad social, lo cual amplio el espectro de los usuarios de videojuegos abarcando un público no tan habituado a consumir este tipo de ocio. Por ejemplo, la saga *Just Dance* (Ubisoft – 2009/2021), lanzado inicialmente para Wii, pasó rápidamente a la mayoría de las plataformas en sus versiones posteriores, como Xbox, PlayStation o PC.

Este tipo de videojuegos se basaban en el seguimiento de los movimientos del jugador a través de los dispositivos mencionados anteriormente. Los movimientos a realizar por el jugador vienen predefinidos (lo que permite memorizarlos y mejorar en cada partida), teniendo que completar los movimientos dentro del tiempo establecido, y obteniendo diferentes puntuaciones según la exactitud de los mismos, permitiendo al jugador elegir entre diferentes niveles de dificultad.

Con la aparición de los visores comerciales de Realidad Virtual (RV) (Oculus – 2016) se alcanzan nuevos niveles de interacción e inmersión del usuario en el entorno del videojuego, ya que el usuario está ubicado, a través de posicionamiento espacial de los diferentes controles, dentro del entorno virtual, y gracias al visor, se elimina la necesidad de la pantalla. Lógicamente, las experiencias inmersivas o videojuegos musicales para RV no tardaron en llegar. Por ejemplo:

Beat Saber (Beat Games – 2018) es un juego de inmersión en RV en el que el jugador blande dos sables láser con los que debe cortar bloques mientras esquiva diferentes obstáculos con su cuerpo al ritmo de la música.

Pistol Whip (Cloudhead Games - 2019) o Audica (Harmonix Music Systems -

[9] Motion capture o captura de movimiento: https://es.wikipedia.org/wiki/Captura_de_movimiento

2019), ambos *shooters* en RV en las que el jugador debe ajustar sus movimientos y disparos al ritmo de la música para obtener mejores puntuaciones.

Dance Central VR (Harmonix Music Systems / MTV Games – 2019), perteneciente a la saga de juegos *Dance Central* (Harmonix Music Systems / MTV Games – 2010), lanzó su versión para RV en la que el jugador debe, al ritmo de la música, reproducir los pasos de baile indicados en la interfaz, imitando los movimientos del bailarín en escena.

Ohshape (Odders Lab – 2019), videojuego exclusivo para RV en el que el jugador combinando la posición de los mandos y el visor, debe situarse de tal forma que pueda pasar a través de las diferentes siluetas que le propone el juego, simulando pasos de baile, entre otras acciones y dinámicas que se desarrollan al ritmo de la música.

Estos son sólo algunos títulos de referencia, existen gran cantidad de videojuegos parecidos con ligeras modificaciones en sus gráficos, ambientación o temas musicales, pero las mecánicas son similares: los movimientos y gestos propuestos al jugador están creados y diseñados sobre la base de una coreografía, incitando al jugador a moverse como si bailara mientras completa los niveles del juego.

No queda duda, dentro de las posibilidades que ofrece el mundo de los videojuegos existen dinámicas que promueven el movimiento corporal y la acción física del usuario alcanzando el esfuerzo físico que requeriría una sesión de fitness y siempre partiendo de la base del ritmo que proporciona la música, ya sean temas populares o una BSO tematizada según el videojuego.

Volviendo a la reflexión inicial, sobre cómo nuestros cuerpos interactúan con la música y el sonido, queda en el aire la pregunta de cuántos jugadores imitan los movimientos aprendidos en dichos videojuegos cuando llega a sus oídos los ritmos de los temas que tantas veces han bailado para alcanzar la puntuación perfecta, o incluso para crear sus propias coreografías.

Sharqi. Conferencia - performática en modo conversación

Joan Bernat Pineda

Rafel Arnal

Rafel Arnal. Empezaste muy joven a firmar coreografías que escapaban radicalmente de las convenciones dancísticas: tu primera pieza fue estrenada en una discoteca en lugar de en un teatro, tu lenguaje coreográfico primigenio bebía más del aerobic que de la danza clásica… con todo esto, y desde la perspectiva que da el tiempo, ¿cuales crees que son los fundamentos legados de tu propuesta dancística en el ámbito de la danza contemporánea valenciana y estatal?

Joan Bernat Pineda. Mi frescura, no tomar drogas ni alcohol, John Travolta en *Fiebre del sábado noche*, la música de los años 80 y la mirada intuitiva de una amiga mía que me dijo que debía absolutamente canalizar mi energía a través de la danza. Eso fue lo que me indujo a adentrarme en el mundo de la coreografía. El fuerte contraste de mi entorno pueblerino y mi cosmopolita visión del mundo ante una profesión dancística anclada en la búsqueda de maestros y coreógrafos, hizo que cualquier movimiento que considerase raro y bonito se convirtiera en la cimentación de los pilares de lo que sería mi vocabulario coreográfico.

Ya que tus referencias, en el inicio de tu carrera, se escapaban del ámbito académico ¿Qué tipo de movimientos te llamaban más la atención? ¿Has sido más un bailarín grávido o ingrávido? Nos resulta especialmente interesante, ya que lo comentas, conocer los referentes, maestros y coreógrafos, que han

influído en tu obra.

La ingravidez siempre fue atractiva para mi, pero las convenciones dancísticas de la mayoría de las maestras y coreógrafos que frecuentaba en mis tres primeros años de formación, pertenecían a una estética ballética e idealizada, donde un paso y un bailarín debían luchar siempre contra la gravedad. Me cansé de algo que era incluso inalcanzable para muchos de ellos. Finalmente, en 1988 y con una grandísima suerte, estudié en la School for New Dance Development y la Tanzafabrik de Berlin, cuyo profesorado eran discípulos de Steve Paxton, y este a su vez de John Cage. La formación que recibí se centraba principalmente en la creación coreográfica desde el riguroso respeto hacia los límites de tu propio cuerpo, eso contribuyó rotundamente a entender la gravedad y la cuadrupicidad como los elementos más importantes de toda mi composición coreográfica entre 1989 hasta 1997.

Entiendo que a partir del momento que estudias con los discípulos de Paxton, abandonas la lucha contra la gravedad y empiezas a abrazar el suelo en tus movimientos y coreografías…¿podría decirse que ese es un aspecto básico de la Nueva Danza, el abandono de la ingravidez en pro de un entendimiento del peso del cuerpo y su juego con la gravedad? Este aspecto me lleva a pensar en otras disciplinas de danza como la Capoeira brasileira, el Sabar senegalés o ciertas prácticas del cuerpo derivadas de las artes marciales…

Rotundamente si, y no solamente tiene que ver con lo Afro, sino también con toda la cultura árabe: cristianos, judíos y musulmanes, a través del Dabke, danza árabe por antonomasia.

Curiosa ha sido tu relación con la música aplicada a tus creaciones. Haciendo un repaso exhaustivo por todas tus piezas, prevalece la música en directo -

que coincide con tus primeras obras: *Bajo el puente... Con los labios doloridos* (1989), *La mecànica quàntica* (1990) o *Nux Vómica* (1994), entre otras - por encima de la música grabada como ocurre en *La caiguda* (1996), *Dansa de cambra* (2011) o *Dabke's Deconstruction (2018)* que se da más en tu última etapa de creación escénica. ¿A qué se debe este cambio de tendencia?

Por dos cosas: en primer lugar, la posibilidad de contar con presupuesto y disponer de apoyo económico en las primeras producciones, hacía posible que mis coreografías quedasen inscritas en lo que para mi era una creación coreográfica en toda regla la música ocupaba el lugar que le correspondía; es decir, para mi, la verdadera y maravillosa utilidad de la música era que fuese bailada. En segundo lugar, por evidenciar y continuar lo anteriormente citado, pero aseverando el poder manipulador del cuerpo en movimiento sobre los sonidos musicales de los grandes de la música, donde la estética contemporánea de la danza influía sobre músicas, como el barroco, transformando completamente su estética auditiva a través de las producciones absolutamente contemporáneas en las que inscribía a esos compositores clásicos.

Entonces, la danza es capaz de modificar la percepción de una pieza musical por el simple hecho de ser bailada, ¿es así? tu reflexión me lleva a pensar en Keersmaeker y su obsesión por llevar a la danza piezas aparentemente poco "bailables" como la *Die Grosse Fuge* de Beethoven, ¿qué tiene la música histórica de interesante para un coreógrafo como tú? ¿por qué utilizar música de Vivaldi para una pieza de danza contemporánea?

Por el dinero y la falta de empatía del ente musical hacia la danza.

Mis coreografías se caracterizaban por la utilización de músicos en directo, estos últimos financiados desde el presupuesto destinado a la coreografía y a los bailarines, es decir, bailarines y músicos recibían la misma cantidad económica en mis producciones. Poco a poco mi frescura e ilusión respecto a lo

que debía ser un espectáculo de danza (danza y música), fue desvaneciéndose al observar el comportamiento de la música respecto a la danza. Su supremacía ahogaba el oficio del coreógrafo en todos sus ámbitos: educación, exhibición, profesión, autoría y derechos, etc. En 2003 decido trabajar con música registrada, de más de 300 años de antigüedad, primero por el factor económico y segundo para hacer evidente que la danza imprime otro tipo de emociones cinéticas, transformando la apreciación estética, sensorial y emocional de esa misma música que ha sido escuchada previamente.

¿En que modo es importante para ti la música en tus creaciones? A la hora de escoger el diseño sonoro o la música para tus piezas, ¿lo haces antes o después de tener la coreografía cerrada?

Como he dicho antes, la música es indivisible de la danza. Respecto a la relación compositiva entre música y danza, lo hago a posteriori de la creación de la coreografía.

¿Siempre ha ocurrido así, que añades la música después de crear la coreografía?. Y en relación a esto, ¿sueles modificar la coreografía, o adaptarla, una vez escoges la música como banda sonora de tus coreografías, atendiendo a nuevas sensaciones o ritmos aportados por la influencia sonora de la pieza musical?

Para mi, esto de la composición coreográfica y musical es lo mismo, los fragmentos espacio-temporales, ya sean un paso o un sonido, se superponen unos a otros en el proceso compositivo.

Me gusta especialmente la adaptación coreo-cinematográfica de la música de Vivaldi en tu pieza de videodanza *Suite* (2003), parece que la música y la

danza estén hechas la una para la otra. ¿Cómo conseguiste ensamblar tan bien ambas propuestas? Entiendo que el realizador, Ruben Díaz de Greñu, tuvo mucho que ver con el buen resultado de la pieza audiovisual.

Efectivamente, su predisposición física a la hora de utilizar la cámara en este film de danza, hizo que se convirtiera en una especie de pareja de baile, lo cual, le permitió poder realizar tomas de la pieza casi imposibles de imaginar o prever en la planificación del rodaje. Su cámara se comportaba como si se tratase de un bailarín protésico.

Una de tus piezas, *Trio* (1998), está compuesta para ser bailada sin música, tan sólo con el sonido emitido por los pasos y las respiraciones de las bailarinas a modo de la música diegética en el cine. A pesar de ser un gran hallazgo escénico que funciona perfectamente bien en esta pieza, no has vuelto a utilizarlo en creaciones posteriores… ¿crees que el uso de la música es estrictamente necesario para la danza en escena? o dicho de otro modo, ¿hasta qué punto la danza necesita de la música para percibirse en su plenitud ante un público de teatro?

La música y la danza deben ser una misma, lo contrario es una aberración deconstructivista.

Si, puede que deban serlo, pero en la escena actual de danza el hecho de no utilizar música se considera casi un acto político, y la sensación general es que falta algo si no hay propuesta sonora o música que acompañe a la danza o el movimiento. Cuando tu dejas de utilizar música en tu obra, ¿qué quieres dar a entender? dicho de otro modo ¿hay piezas que reclaman una música para completarse, y otras que precisan no tener sonido musical para acabar de estar completas? ¿dejas esta decisión en manos de lo que la propia coreografía te dicta, o en cambio lo aplicas de modo casi aleatorio?

Doy gracias a mis amigos árabes (Oriente Medio) y negros subsaharianos por constatar su oficio de músicos indivisible de la danza. Danza y Música son inseparables, por ello un bailarín y un músico son lo mismo. De la misma manera que en Occidente después de la *suite* los músicos comenzaron a hacer música sin danza, los bailarines occidentales hicimos lo mismo*[10].

En muchas de tus conferencias y escritos afirmas que la danza y la música son lo mismo. Entiendo que para ti una pieza de percusión contemporánea puede ser a su vez una coreografía de gestos, o que podemos percibir la interpretación en directo de cualquier orquesta como una masa de cuerpos que respiran y se mueven realizando una coreografía sin desplazamiento. También podemos leer la danza realizada por un bailarín o grupo de bailarines como una partitura de extremidades, alturas, dinámicas, ritmos y niveles que no se entienden sin apelar a referencias conceptuales de la música (interesante sería apuntar aquí las comparaciones de movimientos musicales y estilos dancísticos para "comprender" ese parentesco). Sin entrar a valorar los grados de similitud o las teorías con las que sustentas esta afirmación, ¿dónde se encontrarían las diferencias fundamentales entre ambas artes?

No existen en un futurible mundo globalizado. Por suerte, Occidente pierde fuerza respecto a su concepción del mundo, y los planteamientos latinos, árabes y africanos van imponiendo lo que siempre debió ser la música y la danza antes de que llegase la *suite*, la cual para los músicos occidentales supuso la supremacía de la música frente a la danza, relegando a la profesión dancística al ámbito de la prostitución y la frivolidad.

Cuando hablas de Occidente en esos términos, ¿significa que hay un Oriente

[10] La Suite es una obra instrumental caracterizada por la sucesión de danzas de distinto carácter, en Alemania se implementó la inclusión de danzas de distintos países como: Allemande (Alemania) Siciliana (Italia) Courente(Francia), etc.

que no sucumbe ante estos dictados escénicos de supremacía de la música sobre la danza? ¿podrías explicarnos más al respecto de esa dicotomía, y por qué en la tradición oriental no se produce?

La tristeza me invade solo de pensarlo. Nuestra sociedad mediterránea esta llena de ecos que siguen siendo callados hasta el día de hoy. La conversión al cristianismo de nuestros antepasados judíos y musulmanes -sobretodo aquellos cuyo perfil se inclinaba hacia el chiísmo-, desarticuló lo genuino de un gran legado músico-dancístico oriental, anclado fundamentalmente en nuestro Sharq Al Andalus: la jota aragonesa, les filaes de moros i cristians, les albaes, el cant valencià de l'Horta Valenciana y de la Marina Alta Alacantina, etc... Todos ellos dan fe de un pasado árabe arrollador donde sonidos y pasos eran dependientes unos de otros. De ahí, que la pérdida de nuestra orientalización no fuese solamente estética en cuanto a como debían sonar los instrumentos y las voces, así como, la pérdida de la herencia del dabke y su influencia en la velocidad del movimiento de los bailarines - y que más tarde sería anulada por la estilización del cuerpo impuesta por las cortes europeas - sino a un alejamiento provocado de todo aquello que pudiese tener un resquicio para con Oriente Medio.

¿Crees que una mala música o una música mal escogida puede arruinar la coreografía en la que suena?

No, la danza si es buena prevalece e interacciona en positivo sobre la música.

¿Y crees que una mala danza puede ser "salvada" por una buena música?

Si, absolutamente, pero solamente porque la música ha podido alfabetizar musicalmente y de manera masiva a la sociedad. La danza no ha podido contar con los mismos medios.

Volviendo a la videodanza, ¿por qué decides utilizar el video como soporte artístico para tus coreografías? en ese sentido ¿se trata de una deriva reduccionista hacia la mínima interacción con las otras disciplinas, como la música, que en otros momentos prevalecían de manera autónoma en tus creaciones (con sus aciertos o errores, y sobretodo sus dificultades) practicándose en directo como la misma danza, y que ahora sustituyes por un complemento más del resultado audiovisual en favor de una danza que, puede entenderse, "no la necesita" para ser bailada?

Es posible. Sin embargo, el film de danza - al ser un metalenguaje coreográfico, ya que no debemos olvidar que la creación del cine fue llevado a término por la bailarina Loïe Fuller - inscribe a la música y al sonido como un elemento más que enfatiza y acentúa la narración cinestésica audiovisual.

Me gustaría que nos hablaras ahora de tu deriva investigadora hacia otros campos de conocimiento en los que estás aplicando la danza, en concreto, de tu tendencia panarabista a tenor de los últimos artículos y participaciones en congresos en los que has participado aportando tu nueva visión de la danza y sus raíces históricas con el mundo árabe.

En Oriente Medio la música y la danza llevan juntas de la mano muchísimos siglos, de ahí mi admiración por esos países. En la actualidad, lo tradicional y lo contemporáneo en términos musicales y dancísticos se mezclan indistintamente en los conciertos del Líbano, Turquía, Palestina, Israel, etc., donde hombres y mujeres protagonizan y avalan el sentido más amplio de la diversidad: género, edad, confesión y estatus social.

Todos nosotros somos una consecuencia esquizofrénica por negar a Oriente Medio como a un referente cultural vigente. La ignorancia sobre nuestro

origen, de donde procedemos y como nos comportamos, obstaculiza la construcción de una identidad más original, integral y contemporánea. De la misma manera que la cultura popular árabe y latina aúna la sensualidad y el ritmo en sus bailes y canciones a través de sonidos y pasos polivalentes, ¿por qué no sucede lo mismo en la alta cultura occidental?. Pienso que las utopías sociales conseguidas en Occidente, necesitan entroncarse con ideas locales que aún mantengan su valor cultural y social (tal y como ocurre en Latinoamérica o en Oriente Medio), y no por ello, significar un retroceso sociocultural a ojos de muchos occidentales, los cuales, seguramente nunca habrán sentido como rasca su corazón el sonido de una guitarra y un tambor.

ÍNDICE /ÍNDEX

El cuerpo que danza.
Dualismo mutable entre lo efímero y la eternidad
Carmen Martínez Samper 7

Enseñanza educativa del arte abstracto a través de la expresión corporal y plástica: emoción, ficisidad y ritual
Teresa Colomina-Molina y David López-Ruiz 15

Hijas de Deméter: Danza del Vientre, del Ritual al Espectáculo
Özlem Oğuzhan 25

Reflexiones Sobre la Película: La Historia de Lisboa.
Sacudida del Cuerpo. Fragmentos
Şive Neşe Baydar 31

Paseo Urbano Como Representación Artística:
La Transformación del Flâneur y El Caso de Christina Kubish
Kevser Akçil 39

Videojuegos y el cuerpo en movimiento: Más allá de la silla.
Jose Javier Luis Tello 47

Sharqi. Conferencia - performática en modo conversación
Joan Bernat Pineda Pérez y Rafel Arnal 53

Edita:

L'EIXAM
EDICIONS

9 788415 180791

Patrocina:

Colabora: