

La interacción de los elementos en el arte

Gabriela Prieto Soriano

Resumen

Los elementos que hacen que algo sea percibido como arte resultan ser los componentes que definen esa manifestación, es decir, el ritmo, es asociado rápidamente a la música, sin embargo, también puede dicho concepto ser encontrado en una pintura o una danza. Por lo que, la determinación de esos elementos no es concluyentes en definir una manifestación artística en particular. Pero, qué pasa si uno de esos componentes resulta pieza fundamental para el entendimiento de dicha manifestación, en el caso de la danza hablamos del cuerpo. Esta problemática se aborda en la presente investigación, para discernir los elementos que conforman la danza escénica en la actualidad.

Para ello, se ha vinculado la práctica dancística con los avances en los distintos medios tecnológicos, ya que los adelantos en la materia han llegado a un nivel tal, que lo orgánico y la plasticidad del cuerpo humano pueden ser recreadas por medio de las nuevas tecnologías como la Inteligencia Artificial (AI), no solo al grado de emular los movimientos corporales humanos, sino como ente particular con propuesta comunicativa y coreográfica con rigor técnico y metodológico (Mateas, 2002).

Analizar nuevas propuestas dancísticas en la escena actual, específicamente de aquellas que prescinden del cuerpo para contribuir al entendimiento conceptual de la disciplina es materia de investigación.

Fecha de recepción: febrero 2022

Fecha de aceptación: mayo 2022

Versión final: agosto 2022

Fecha de publicación: junio 2023

Asimismo, se revisa una hipótesis contemporánea sobre la influencia que el entorno virtual tiene en la vida cotidiana de tal forma, que modifica la percepción y cotidianidad de los individuos, lo cual afecta las manifestaciones artísticas.

Es de interés revisar en este trabajo, bajo una investigación cualitativa, proyectos artísticos que prescindan del uso de un cuerpo humano que visualmente sean percibidos como danza, con ello, se analizan propuestas, corrientes y percepciones que trasciende a todas las manifestaciones artísticas.

Palabras clave: Danza, elementos de las artes, danza sin cuerpo, tecnología, percepción.

Abstract

The elements that make something be perceived as art turn out to be the components that define that manifestation, that is, the rhythm, which is quickly associated with music, however, this concept can also be found in a painting or a dance. Therefore, the determination of these elements is not conclusive in defining a particular artistic manifestation. But, what happens if one of those components is a fundamental piece for the understanding of said manifestation, in the case of dance we speak of the body. This problem is addressed in the present investigation, to discern the elements that makeup stage dance today.

For this, the dance practice has been linked with the advances in the different technological means, since the advances in the matter have reached such a level that the organic and the plasticity of the human body can be recreated through the new technologies. such as Artificial Intelligence (AI), not only to the degree of emulating human body movements but as a particular entity with a communicative and choreographic proposal with technical and methodological rigor (Mateas, 2002).

Analyzing new dance proposals on the current scene, specifically those that dispense with the body to contribute to the conceptual understanding of the discipline, is a matter of research.

Likewise, a contemporary hypothesis is reviewed about the influence that the virtual environment has on daily life so that it modifies individuals' perception and daily lives, which affects artistic manifestations.

It is of interest to review in this work, under qualitative research, artistic projects that dispense with the use of a human body that is visually perceived as dance, thereby analyzing proposals, currents, and perceptions that transcend all artistic manifestations.

Keywords: *Dance, elements of the arts, dance without a body, technology, perception*

Danza escénica

La danza es una práctica universal, producto sociocultural en todo tiempo y lugar. El hombre (entendido como especie humana) ha bailado desde tiempos remotos. Se sabe que la danza es una manifestación primigenia ligada a rituales, que posteriormente se transformaría generando distintas vertientes de dicha disciplina.

La danza ha evolucionado, se ha diversificado y ha trazado distintas rutas. Por ello, podemos dividirla en varias clasificaciones, según su motivación y objetivos. Una de estas rutas es la social, que puede realizarse en varios entornos con varias reglas.

Otra clasificación es la danza escénica, la cual se vincula al foro; a un escenario y es realizada con fines artísticos.

En particular, nos interesa el desarrollo de la danza escénica, que es ejecutada para ser observada; se muestra ante la mirada de los otros, después de ser estudiada según los principios académicos y es, como otras formas de danza, un arte del “silencio” (Tortajada, 2001), es decir, una manifestación artística no verbal. Otros autores como Susana Tambutti, utiliza el término danza artística como concepto equiparable a danza escénica.

La danza escénica inserta en el ámbito artístico, erige todo un campo disciplinar que se fortalece con el sustento académico, sobre todo lo técnico. Esta parte es tan importante que, hasta hoy, la división que se encuentra en muchas escuelas del siglo XXI refiere a la técnica que se enseña. Asociada a la estética que cada técnica aporta y que apoya la práctica escénica que la requiere.

Componentes de la danza escénica

¿Qué componentes podemos encontrar para que se denomine danza a una manifestación artística? Para algunos autores son cinco los elementos base de la danza: Cuerpo, acción, espacio, tiempo y energía.

Todos estos elementos están presentes simultáneamente en un baile o incluso en un breve movimiento (Perpich Center for Arts Education, 2018) empero, para otros como Alberto Dallal (2001) son ocho:

Cuerpo, espacio, movimiento, el impulso del movimiento (sentido, significación), el tiempo (ritmo), la relación luz-oscuridad, la forma o apariencia y el espectador-partícipe (Dallal, 2001, p.6).

Según la investigadora Hilda Islas (1995) el material de la danza es el cuerpo y sus procedimientos técnicos tienen que ver con su carácter kinético, irrepetible, limitado en tiempo y espacio. Esa actividad vivida por el cuerpo permite el autoconocimiento de quien lo realiza y el conocimiento del mundo; permite establecer una relación dinámica entre el sujeto y el exterior (Islas, 1995).

Dentro de esta problemática, la danza y el cuerpo o la danza y el bailarín, resultan binomios casi inseparables, pero este pensamiento puede ser un tanto corto, pues hay muchas otras cosas que definen la danza como: el La danza en la contemporaneidad se traduce en una fuerte práctica de investigación de lenguajes, donde los coreógrafos crean y utilizan sus propios códigos, al mismo tiempo que se apropian de otros, en una gran mezcla de referencias.

El elemento cuerpo

Como se ha revisado dentro de los componentes de la danza, el cuerpo es uno que dota distintos tipos de reacciones, lógicas de trabajo, estéticas, etc. Para comprender un fenómeno complejo es importante entender sus partes, por lo que esta investigación se centra en el elemento cuerpo para poder indagar y profundizar. Sobre todo, porque el cuerpo está vinculado a la práctica y ejecución de la danza, pero también a su definición, el eje de esta investigación.

Es importante comprender que el uso del cuerpo, como elemento principal para el desarrollo de la danza, se ha transformado debido a distintos factores con el paso del tiempo.

Se pretende mostrar que la concepción de la danza, ligada al proceso histórico-estético en el que se desarrolla, es fundamental para comprender los elementos que la componen, su forma de desarrollo y el entendimiento que existe entre sus hacedores y el público. Muy claro es el ejemplo que el ballet da en esta mimesis, en la imitación no solo de movimientos que fueron creando códigos, sino que estos códigos representaron historias; personajes. En esta etapa, se desdibuja al cuerpo cotidiano para dar paso a los cuerpos para la danza. Precisamente, eso es la danza escénica que trabaja una técnica para construir un cuerpo extraordinario.

No hay que olvidar el importante binomio del espectador para poder comprender a cabalidad la representación, ya que, si no se comparten los códigos, resulta complejo que el público comprenda toda la escena.

No obstante, el cuerpo no deja de ser entrenado y entendido para sobreponer cuestiones formales, incluso en las técnicas actuales de danza:

El hecho de experimentar el cuerpo no solo modificó las relaciones establecidas hasta ese momento entre cuerpo como medio y cuerpo como fin, sino también podría decirse que este cuestionamiento implicaba una doble situación: yo habito en mi cuerpo, pero a la vez, yo me represento habitando este cuerpo que es el mío (Tambutti, 2008, p.13).

En términos globales, el cuerpo se modifica según su práctica, lo observa como medio o como objeto.

La problemática es compleja cuando la danza se articula más como práctica, que, como arte, pues que el bailarín sea entrenado mayormente en una técnica que en la concepción de un fenómeno artístico, corre el riesgo de emparentar más su quehacer al ámbito gimnástico que a una postura artística.

Arte postontológico

Según Boris Groys actualmente el término “arte contemporáneo” no designa sólo al arte que es producido en nuestro tiempo. “El arte contemporáneo de nuestros días más bien demuestra cómo lo contemporáneo se

expone a sí mismo (el acto de presentar el presente)” (Groys, 2009, p.1). Es en este sentido, que resulta pertinente realizar un análisis del arte que se crea actualmente y las diversas facetas en las que se exhibe.

Nuestro presente cada vez está más influenciado por el uso de las tecnologías y por supuesto, esto se ve reflejado en el arte, no sólo como tema a desarrollar, sino incluso como materia de desarrollo, es decir, es tanto una fuente de inspiración como, una técnica artística comparada con cualquier otra.

Esta frase nos abre un nuevo tema estudiado por Javier Echeverría, quien ha desarrollado una hipótesis denominada de los tres entornos. En ella se afirma que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) “posibilitan la creación de un nuevo espacio social, el espacio electrónico o tercer entorno, cuya importancia es suficientemente grande como para oponerlo a los otros dos espacios sociales, la naturaleza (physis) y la ciudad (polis) (Echeverría, 2008, p. 70).

Una nueva modalidad de la sociedad sin que sea una finalidad específica del desarrollo tecnológico se está dando. La sociedad de la información (SI), en ella, los cambios espacio-temporal son evidentes en contraste con los otros entornos, los más importantes son que las relaciones se producen a distancia y en red como comenta Echeverría, utilizando representaciones electrónicas digitalizadas.

Como elemento de la sociedad, en esta etapa el arte es fundamental para seguir comprendiendo nuestro entorno y su evolución. Nuevas percepciones de la realidad podrían apoyar o legitimar nuevas formas de arte.

Lo ontológico en las artes es la representatividad del hombre y su entorno, aunque muchas veces este planteamiento se ha puesto en duda, no es sino en las vanguardias del siglo XX que se depone dicho pensamiento para dar paso a una toma de conciencia en las artes y se “convierte en su propia filosofía” (Dipaola, 2011, p.80) Lo postontológico en el arte refiera a la pérdida de la representación en búsqueda de la expresión.

“El arte postontológico representa un modelo dinámico de covariación entre observador, interfaz y entorno; el observador se puede incorporar como parte de ese entorno o contexto, constituyendo una cultura dispersante” (Weibel, 2000, p.33). El arte postontológico convive con la imagen animada, retando nuestros prejuicios visuales y de representacionalidad, resulta relevante analizar cómo el arte se ha transformado con estas sociedades y su influencia en el cuerpo, su percepción y conceptualización.

La danza afectada por los entornos tecnológicos.

La coreografía es más que “el proceso creativo de unir movimientos y planificar cambios en la velocidad y dirección a través de un guión detallado” (Portanova, 2013, p. 97). Es decir, para ella la coreografía tiene un contexto conceptual más amplio, más que solamente la organización de movimiento o conexión entre puntos y posiciones dispuestas en el espacio. Por tanto, en ese pensamiento, los avances tecnológicos en videodanza, motion-capture (técnica de grabación que traslada los movimientos reales de una persona a un modelo digital) y diseño de software también pueden ser comprendidos como coreográficos.

“Pensar el movimiento es cortarlo en la percepción, capturarlo en la memoria, contarlo y componerlo, en el pensamiento” (Portanova, 2013, p. 135). Por lo tanto, pensar coreográficamente implica retención, almacenamiento y manipulación del movimiento a través de su abstracción y transformación. Este tipo de trabajo es posible observarlo y analizarlo en proyectos de artistas como Antonin De Bemels, William Forsythe y Merce Cunningham, cuyas prácticas coreográficas colaborativas han incorporado creación de video, motion-capture y diseño de software interactivo.

La noción de “inteligencia coreográfica” se ha desarrollado en psicología desde principios del siglo XXI, en respuesta no solo a las observaciones de los científicos sobre el pensamiento involucrado con el movimiento, pero también para bailar, del ejecutante, por la forma de pensar y saber cómo se desarrolla la coreografía. (Leach y deLahunta, 2017)

En los trabajos sobre Objetos coreográficos que ha realizado Forsythe, ha señalado que el valor de la danza es tan importante que es necesario que pueda transferirse a otras esferas. Con el empleo de la tecnología, así como de ambientes digitales, el campo de la danza se ha expandido, la interacción con otros ambientes se ha potenciado. Lo cual conlleva a pensar que la danza se está construyendo con otros conceptos.

Problema de investigación

Los avances en materia tecnológica han llegado a un nivel tal, que lo orgánico y la plasticidad del cuerpo humano pueden ser recreados por medio de las nuevas tecnologías como la Inteligencia Artificial (AI). No solo

al grado de emular los movimientos corporales humanos, sino como ente particular con propuesta comunicativa y coreográfica, con rigor técnico y metodológico (Mateas, 2002). Se desconoce cómo este fenómeno ha incidido en el quehacer de los involucrados en la danza, desde los creadores (coreógrafos) hasta los ejecutantes y en el público en general. Asimismo, conocer si estas nuevas manifestaciones inciden en la definición actual de danza. En función a esto se plantean las siguientes problemáticas:

- ¿Es posible explorar otra forma de expresión por medio del movimiento sin la utilización del cuerpo?
- ¿Sin cuerpo, dicha expresión seguiría siendo danza, o una nueva forma de manifestación artística?
- ¿La danza del siglo XXI puede acoger una nueva forma de experimentación kinésica sin la utilización del cuerpo humano?
- ¿Es esencial para el público el cuerpo humano como elemento en la danza?

Tipo de estudio

Se empleó un método cualitativo exploratorio utilizando la técnica de grupos focales ya que pertenece al nivel cualitativo, donde se consideraron categorías de análisis que posteriormente serán empleadas para la creación de la guía de tópicos. Al ser exploratoria, intenta indagar para llegar a un planteamiento preciso, pues al momento, la información se encuentra en desarrollo, a fin de obtener nuevos datos que abonen al seguimiento y progreso de nuestro tema.

Investigación teórica

La investigación teórica sobre el tema fue la base para analizar el concepto de danza estudiada por diversos autores. Se revisaron y analizaron materiales para diferenciar propuestas creativas artístico-cinéticas que hayan prescindido del cuerpo humano, y que su obra se conciba como danza por el creador y/o por los críticos y/o por los espectadores. Con el fin de realizar un comparativo que describa características de las obras. Lo anterior, se realizó tanto en una perspectiva histórica iniciando en el siglo XX, así

como en la actualidad, para contar con un hilo conductor de sucesos histórico estéticos que aporten a la comprensión del tema.

Grupos focales

El desarrollo de grupos focales fue la base de la segunda etapa de la investigación. Debido a la naturaleza de la indagación, como parte nodal de la investigación cualitativa del presente proyecto, se realizaron tres grupos focales, ya que este tipo de herramientas tienen como objetivo interiorizar en los grupos o comunidades para poder describir detalladamente las características de los actores, ideas, experiencias, actitudes, percepciones, así como las interacciones que se generan en el grupo.

Para dar inicio al planteamiento del grupo focal se trabajó en establecer los objetivos, siendo los siguientes:

- Analizar mediante la aplicación de la técnica de grupo focal la percepción de la danza escénica del siglo XXI mediante el uso de la tecnología.
- Diseñar una metodología con tres grupos focales formados por profesionales en artes visuales, profesionales en danza y no profesionales en artes.
- Analizar las transcripciones obtenidas en las grabaciones y generar un sistema de categorías que sustente la interpretación del discurso.
- Analizar la diferencia en cuanto a la percepción del uso de tecnologías en la danza del siglo XXI entre los grupos focales.

Posterior al análisis del marco teórico y la revisión de los casos localizados bajo las premisas estéticas antes señaladas, se determinó que una aportación más robusta a la investigación sería realizar distintos grupos focales para no solo tener información de un determinado sector, sino contar con otros puntos de comparación, ya que era de interés saber si una persona con diferente formación podría tener alguna tendencia estética o conceptual.

Analizar en tres grupos focales con integrantes que tuvieran una característica distinta, logró que los datos recolectados fueran mucho más robustos para examinar las constantes y variables en el momento de la interpretación.

Procedimientos

Se revisaron múltiples propuestas artísticas de distintos creadores y especialidades diversas, sin que alguna categorización previa fuera una variable importante, es decir, se examinó material de distintas disciplinas: danza, artes visuales, diseño, performance, video arte, entre otras, haciendo caso omiso de sus descripciones o críticas.

Las piezas debían contar con las particularidades más representativas para apoyar el tema de investigación. La tipología a revisar fue la siguiente:

1. *Sin cuerpo humano dentro de la escena.* La pregunta central de la presente investigación radica en analizar si en el siglo XXI, la definición de danza debe estar obligatoriamente centrada en que es una manifestación artística basada en un cuerpo humano en movimiento, como muchos autores o especialistas en el tema lo mencionan. Para adentrarnos en la resolución de este cuestionamiento y como parte de la metodología empleada en la investigación, se revisaron propuestas artísticas que, a pesar de ser creadas por un ser humano, no se observa un cuerpo humano en la propuesta, es decir, ningún bailarín o ejecutante en escena; tampoco una simulación o representación antropomórfica en el espacio que se le permita observar al espectador ya sea de forma física, o en un registro de cualquier formato de reproducción digital.

2. *Cualidades y calidades de movimiento con rangos similares a los ejecutados por un bailarín.* Los bailarines mantienen un entrenamiento riguroso, formal y constante para poder dominar el uso del cuerpo. Lograr realizar movimientos determinados no es sencillo, pues para ello se deben potenciar habilidades en cada ejecutante. En la indagación de proyectos que fuera realizados sin un bailarín o ejecutante, pero que tuvieran cualidades y calidades de movimiento como si se observara a uno, puede ser revisado bajo los términos que empleó Rudolf Laban.

3. *Con una propuesta coreográfica.* La coreografía es el arte del movimiento elaborado, desarrollado a través de una larga historia de técnicas. La composición coreográfica es un proceso creativo complejo que explora una variedad de procedimientos formales que pueden resultar en creaciones artísticas únicas. De forma muy sintética, podemos decir que la coreografía se puede definir como una combinación de movimientos humanos en secuencia.

Como comenta Sarah Fdili, existen relaciones entre movimiento y significado que van de la sintaxis a la semántica, y como tal, no solo reconocemos que la coreografía es un lenguaje, sino también, requieren una sistemática abstracción del movimiento (Sarah Fdili, 2015). Es decir, es una propuesta con estrategias semánticas basada en movimiento, estructura y expresión.

4. *Utilización de elementos sonoros.* La danza ha sido asociada a la música desde tiempos remotos. Antiguamente, la danza y la música eran binomios que no se podían desasociar, por estar relacionados con las manifestaciones de los pueblos primitivos. Asimismo, este binomio (danza y música) se puede revisar a lo largo de la historia, sobre todo, asociada a creaciones dancísticas del ballet clásico.

Dentro del universo que se estaba estudiando, era muy común encontrar ejercicios que pudieran ser seleccionados al tener varios rasgos interesantes para revisar, pero recurrentemente si el ejemplo no contaba con música o elementos sonoros, se convertían en un trabajo mucho más visual que escénico. El objetivo central, era localizar proyectos que se emparentaban con trabajos escénicos y no solo visuales. Para este trabajo un elemento sonoro podría tratarse de cualquier sonido que estuviera asociado a la propuesta creativa.

5. *Utilización de elementos tecnológicos para su ejecución.* Tecnología, es una palabra de origen griego, formada por *téchné* (arte, técnica u oficio) y *logía* (el estudio de algo). Es la aplicación de un conjunto de conocimientos y habilidades con el objetivo de conseguir una solución que permita al ser humano desde resolver un problema determinado hasta el lograr satisfacer una necesidad en un ámbito concreto. Un aparato tecnológico surge cuando hay una necesidad concreta que resolver. Para hallar una solución a un problema, los científicos analizan y trabajan con diversos materiales con el objetivo de diseñar un artefacto apropiado. La tecnología, abarca este proceso, desde la detección de la necesidad inicial hasta la aplicación en concreto de lo creado.

Para el estudio, se buscaron trabajos que fueran realizados con ayuda de algún artefacto, es decir, que fuera evidente el uso de algún recurso creado por el hombre; un instrumento que fuera utilizado como recurso escénico, aunque no necesariamente fuera su función habitual. Por ejemplo, ventiladores, imanes, bicicletas, luces, entre muchos otros. O bien,

que hubiera una intervención a un objeto o elemento con ayuda de algún implemento tecnológico para recrearlo, modificarlo, moverlo, etc.

6. *No eran realizados solamente por tecnología digital.* Para efectos de la investigación, así como para comprobar que no solo en un ambiente digital se presenta el fenómeno que se está indagando, se abarcó una amplia gama y diversidad de opciones a revisar. Por ello, no solo se tomarían en cuenta trabajos en formato digital o binario.

Análisis de los ejemplos artísticos seleccionados

Posterior a la revisión de distintos trabajos con alguna de las características antes señaladas, se seleccionaron las siguientes obras para su análisis detallado: Maxim Mezentsue con su pieza Metal Dance de 2011, Apparition del 2004, obra interactiva y multimedia concebida y dirigida por Klaus Obermaier, en colaboración con The Ars Electronica Futurelab[1], obra Ghost Peloton 2014 de la compañía Phoinix Dance Theater[2], Pathfinder[3]; investigación coreográfica realizada por Raphael Hillebrand, Christine Joy Alpuerto Ritter y Honij Wang y la pieza fue desarrollada por el coreógrafo y codificador Christian Mio Loclair. La obra de Juan Domínguez, específicamente su pieza My only memory[4]. Lucid creación del director artístico Anouk van Dijk, con los ejecutantes Lauren Langlois y Stephen Phillips. El trabajo del fotógrafo Clark Kleiner[5], denominado Between[6]. La pieza Transe/Pose de Magali Charrier[7] y por último el trabajo de Daniel Wurtzel autodenominado escultor cinético, en particular su pieza Pas De Deux / Magic Carpet del 2011[8].

De forma anexa, se podrá revisar un cuadro comparativo con las piezas seleccionadas, en donde se analiza de forma global el trabajo de los artistas y colectivos seleccionados en el que se observan los seis puntos antes mencionados como parte de la tipología del trabajo de investigación. (Anexo 1).

[1] <http://www.exile.at/apparition/project.html>

[2] <https://www.phoenixdancetheatre.co.uk/>

[3] <https://vimeo.com/111361109>

[4] <http://juandominguezrojo.com/performance/my-only-memory/>

[5] <http://www.carlkleiner.com/>

[6] <https://vimeo.com/268809524>

[7] <https://www.magalicharrier.com/>

[8] <http://www.danielwurtzel.com/index.cfm>

Con el análisis de las categorías que se establecieron y al realizar el cuadro comparativo de los trabajos más representativos, se determinó que la pieza de Daniel Wurtzel Pas De Deux / Magic Carpet del 2011, era la obra que comprendía todos los parámetros investigados, ya que, en la escala de 1 a 6 características revisadas, obtuvo la máxima puntuación, por lo que se seleccionó como ejemplo para apoyar la discusión del tema.

Interpretación de datos

Existen diferentes formas de analizar los datos que surgen de cada grupo focal, la primera, es la disertación con los resultados observados derivados de las respuestas a las múltiples preguntas. Posteriormente, se analizan los registros realizados en video para revisar y cotejar información.

Se determinó que, a partir del análisis de cada grupo focal con la revisión de los distintos registros, nos apoyaríamos en el método denominado Microanálisis del interlocutor, herramienta que aumenta el rigor del análisis de los grupos focales en la investigación cualitativa. Para ello, nos basamos en la propuesta metodológica de Onwuegbuzie, A. J., Dickinson, W. B., Leech, N. L., & Zoran, A. G. [9] (2011) en la que posterior a la transcripción de los grupos focales, se analiza la información para realizar unas tablas comparativas que dejan ver tanto el comportamiento de los participantes del grupo como sus respuestas no solo verbales, sino corporales.

En seguimiento a la metodología, se realizaron cuadros que señalan la interacción y respuesta de cada participante a partir de categorías reiterativas dentro del mismo grupo con el objetivo de mostrar patrones de conducta. Dichos patrones fueron categorizados y estandarizados [10].

Una vez revisados los conceptos que serían registrados, se decidió dividir en dos secciones el desarrollo de los grupos focales. La primera parte, con preguntas generales del tema, lo ayudó a determinar el manejo del grupo, aunado a establecer la franqueza que se requiere de los participantes.

[9] Onwuegbuzie, A. J., Dickinson, W. B., Leech, N. L., & Zoran, A. G. (2011). Un marco cualitativo para la recolección y análisis de datos en la investigación basada en grupos focales. *Paradigmas*, 3, 127-157

[10] Para mayor detalle de la metodología empleada se puede consultar la investigación en extenso. Tesis de Doctorado. Prieto, Gabriela (2020). Tesis Danza y tecnología. La interacción de los elementos de la danza en el siglo XXI. Universidad de Guanajuato.

La segunda parte, se inició al revisar en video la pieza previamente seleccionada de Daniel Wurtzel Pas De Deux / Magic Carpet del 2011. De esa observación, se desprendieron las siguientes preguntas que oscilaron de cuatro a cinco más para poder concluir con las indagatorias:

¿Qué fue lo que viste?; ¿Cómo lo describirías?; ¿Hay danza?; Con el uso de la tecnología ¿qué piensas le suceda a la danza?

Ya con las categorías predeterminadas y los datos registrados tras la observación del material, se delimitaron tres posturas observables de los distintos participantes: quienes están a favor de que pueda existir danza sin un cuerpo humano; quienes no tienen postura sobre ello, y el último, cuando están en contra de que pueda existir danza sin cuerpo humano. A cada etapa se le otorgó un valor del uno al tres, con el fin de analizar de forma estadística las tendencias según cada participante y momento en el grupo de discusión.

Análisis de los datos generados en los grupos focales

El análisis del primer grupo integrado por bailarines deja ver derivado de los cuadros comparativos a partir del microanálisis, que el tema discutido trae consigo un sinnúmero de dudas respecto a lo que es la danza y se entremezclan conceptos como: arte, cuerpo, movimiento. La revisión de estos conceptos se realiza a partir del propio sujeto, es decir, de su experiencia y de lo que idealmente piensa de ello. Los miembros que estuvieron abiertos a analizar las preguntas y observar el video presentado, abrieron el diálogo, así como la oportunidad de revisar opciones del tema de discusión. Sin embargo, hubo miembros que, a pesar de estar dudando de diversos conceptos, se centraron en la relevancia del bailarín como factor fundamental de la danza.

Lo interesante de analizar este grupo, fue percibir la relación esencial que para un bailarín resulta ser él el principal elemento dentro de un proceso dancístico y que, sin ello, era complejo analizar los elementos que la componen.

De los diez participantes del grupo, solo uno estaba a favor de la danza sin cuerpo humano desde la fase uno, los nueve restantes daban un rotundo no, pese a que en la primera etapa se estableció un diálogo que condujera a dicha reflexión. No fue sino hasta la segunda fase, tras ver el ejemplo, que la postura general del grupo cambió. Cinco de los nueve que no estaban en

un inicio a favor de la danza sin cuerpo humano, modificaron su postura y cuatro cambiaron su opinión de forma parcial. Es decir, del total de nuestro universo en el grupo focal de bailarines hubo un cambio del 100% en la percepción del elemento “cuerpo” en la definición de danza escénica.

Al revisar el cuadro resultado del microanálisis del segundo grupo podemos comentar que, al no ser su área de experiencia, en un inicio, no se sintieron tan motivados a participar, pero posteriormente, comenzaron a intercambiar opiniones que, en contraposición al primer grupo, lo hicieron de forma más académica buscando encontrar los significados más próximos a lo que los expertos consideran, sin tener una impronta tan personal y subjetiva. Al contrario de lo que se pudo observar en el grupo de bailarines, los de Artes Visuales cada vez más tienen contacto con otras disciplinas y son motivados a trabajar no solo con una técnica, por lo que les resulta más fácil percatarse de diversos componentes de una propuesta artística. Empero, fue posible percibir que eran sensibles a que no eran especialistas en el tema dancístico, por ello, sus observaciones se realizaban con paralelismos hacia su campo de acción, lo cual, en algunos casos, hacía ver que una influencia importante dentro del desarrollo de su disciplina es conocer lo que los expertos o críticos comentan de las obras, sin verse solamente como público, sino como colega o creador, pero en otra rama.

Se destaca que, al no sentirse involucrado como elemento dentro de la pieza a analizar, era más sencillo realizar una crítica. Al mencionar que el autor se denominaba escultor cinético y entraba en las categorías que ellos conocen como Artes Visuales, su percepción se modificó un tanto, emergiendo conceptos como transdisciplina. Esto, con el interés de dar un argumento para validar la pieza.

Del total de los participantes, solo cuatro estaban a favor desde la fase uno de que es posible tener danza sin cuerpo humano. En la segunda etapa ocho participantes mostraron un cambio a favor, tres se mostraron neutrales y dos cambiaron su actitud al emitido en la fase uno en contra del tema. El 62% del grupo concluyó que era factible que hubiera danza sin la presencia de un cuerpo humano.

El microanálisis del tercer grupo fue mucho más claro y ordenado como la propia sesión. Se refleja que el ambiente era reflexivo y se vertieron muchas opiniones, que en general llegaban a un consenso, lo cual permitió avanzar de un concepto a otro sin mucha confrontación. Los integrantes pronto se ubicaron en un papel de observadores y no de creado-

res, como en los casos anteriormente expuestos. Los conceptos abordados para el inicio de la disertación fueron revisados, a manera de confrontación entre el pensamiento personal y lo que pudiera declarar algún especialista en la materia, en este caso arte o danza.

Observar sin prejuicio fue una constante en este grupo, pues no era de su interés catalogar lo que se discutía u observó en el ejemplo, sino comentar lo que llegó a sentir, percibir o reflexionar.

De los once integrantes de este grupo solo dos mencionaron no estar de acuerdo con que hubiera danza sin cuerpo humano en la fase uno. Tres, desde la primera fase aprobaban que hubiera danza sin cuerpo humano y seis no determinaron estar a favor ni en contra.

Ya para la fase dos de la sesión seis de los once participantes estaban a favor de que la danza pudiera prescindir del cuerpo humano y cinco no cambiaron su postura. El 72% del grupo concluyó que era factible que hubiera danza sin la presencia de un cuerpo humano.

Conclusiones

Confrontar la necesidad de seguir aprendiendo y, por ende, enseñando la danza escénica desde los mismos preceptos, enfatizando el ejercicio disciplinario repetitivo hasta lograr el movimiento “perfecto” recreado por un bailarín, fue la génesis de esta investigación que toca distintas aristas en torno al quehacer dancístico como: la enseñanza, el aprendizaje, el ejecutante, el creador y el público.

Varios teóricos y creadores que fueron citados en la presente discusión dan ya referencias de que puede haber danza sin un cuerpo humano como eje central de la coreografía, desde una corriente filosófica. Sin embargo, mediante la revisión tanto de las fuentes, como de ejemplos contemporáneos mencionados, se pudo examinar la problemática de la danza desde un enfoque actual, no solo a partir del bailarín como creador y ejecutante, sino desde perspectivas diferentes.

Resulta interesante observar que la teoría Dialéctica de la Ilustración que plantearan Adorno y de Horkheimeren (1944) sigue vigente, pues aún falta la libertad de pensamiento y de acción, en una sociedad cuya característica radica en la racionalidad burocrática (Rojas-Crotte, 2012, p.153). Es decir, tanto los artistas visuales como los bailarines, necesitan seguir con

las estructuras tipológicas establecidas para poder actuar y accionar tanto de forma crítica como creadora, pues alejarse de lo establecido podría ser tan arriesgado que lo más común es que lo rechacen. Esto hace que solo unos cuantos busquen tener otro tipo de acercamiento con su quehacer, argumentando de forma recurrente la mayoría de los artistas que, la comunicación con el público pudiera perderse. Pero, al revisar el caso del “público” en nuestro grupo de discusión, observamos que los espectadores son mucho más abiertos y receptivos.

Resalta cómo la enseñanza de las artes enfatiza la parte técnica, así como la homologación de criterios para crear, ejecutar u observar alguna manifestación artística. Con un enfoque desde una perspectiva en la que el bailarín es pieza fundamental para la danza, el propio ejecutante coarta sus posibilidades y cancela opciones para que su profesión se expanda y conviva con otras disciplinas.

Revisamos en el recorrido de esta indagatoria que el cuerpo puede entenderse como un ente simbólico, matérico o no, que al final es el reflejo del pensamiento humano que utiliza como medio el movimiento, en un tiempo y espacio determinados.

Como comenta Charles Sanders Peirce (1839-1914) “algo es un signo de todo lo que está asociado con él por semejanza, contigüidad o causalidad: no puede haber duda alguna de que todo signo evoca la cosa significada”. Cuando el observador ve movimiento, su cualidad y calidad; así como el espacio, el tiempo; percibe la danza, sin que el bailarín esté presente.

En este vertiginoso uso de la tecnología, es casi natural que el cuerpo vaya apropiándose de este concepto, al grado tal, de pensar en cuerpos transformados tecnológicamente que son utilizados por las artes, y por supuesto, por a la danza. A partir de las nuevas tecnologías hay distintas posibilidades de espacio y de cuerpo para ser exploradas y experimentadas por la danza. Nos adaptamos a distintas situaciones en donde el cuerpo es pensado, vivido y sentido desde múltiples realidades, insertando con ello, incluso un entorno digital o híbrido. Con estos elementos se instaura otra gramática del cuerpo (Ceriani, 2009) con muchas más posibilidades, más elaboradas, que, al mismo tiempo, conviven con la danza preestablecida.

La danza como las otras artes nunca están solas, se influyen, se complementan y se transforman. Se combinan lenguajes, conceptos, métodos, técnicas, lo que da lugar a que los límites entre un arte y otro se desdibujen, se decanten o incluso se borren.

Al término de la presente investigación, se puede mencionar que el planteamiento centrado en si la danza escénica del siglo XXI puede por medio del uso de las tecnologías prescindir del cuerpo como elemento, es reafirmado con la opinión de los grupos focales y entrevistados, es decir, con los instrumentos metodológicos cualitativos que se llevaron a cabo.

Con ello, se hace referencia a otra forma de crear danza, al potenciar el pensamiento coreográfico, al observar nuevas rutas para la creación dancística, lo cual amplía el campo artístico y fomenta la transdisciplina.

La utilización de análisis cualitativos ofrece una visión del estudio de las artes escénicas desde un enfoque social científico. Si bien, las aportaciones no representan una generalidad, las particularidades que se muestran en la investigación coadyuvan en la comprensión de las artes. Colaborar en el análisis del quehacer de diferentes protagonistas de la danza, que van desde los creadores, los ejecutantes y los observadores, con el fin de revisar un proceso como muestra, que pueda ayudar a comprender fenómenos a mayor escala.

La influencia del pensamiento coreográfico en las artes sin duda será relevante investigar para que la danza vaya conformándose como una disciplina capaz de aportar a las artes una forma distinta de creación.

Sin embargo, el análisis del tema seleccionado no podría darse como punto final, sino en dado caso, uno de partida para profundizar en el estudio de la disciplina dancística de una manera transdisciplinaria. Redefinirse para comprender y seguir creando a partir de nuevos paradigmas.

Referencias

- Ceriani, Alejandra. (2009). *Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas: las instalaciones escénicas interactivas en tiempo real*. Tesis de Magister en Estética y Teoría de las Artes, Facultad de Bellas Artes/UNLP.
- Dallal Alberto (2001) *Cómo acercarse a la danza*. CONACULTA/Plaza & Valdés, 3a. reimp., México.
- Dils Ann, deLahunta Scott y Murray Timothy (2002). Dance and Media Technologies. *A Journal of Performance and Art*. Enero 2002, Vol. 24, No. 1. Recuperado de JStor Base de datos.
- Forsythe William (2008) *Synchronous Objects*. Recuperado de: <https://www.williamforsythe.com/essay.html>
- Groys Boris: La topología del arte contemporáneo. Lápiz y nube (1 de mayo de 2009). *Art Experience: NYC* (en español) Recuperado de: <http://lapizynube.blogspot.com/>
- Islas Hilda (1995). *Tecnologías corporales: danza, cuerpo e historia*. México, D.F.: Cenidi Danza/INBA.

- Leach James (2014) Choreographic Objects. *Journal of Cultural Economy*, 7:4, 458-475.
- Leach James and deLahunta Scott. (2017) Dance Becoming Knowledge: Designing a Digital "Body". *Leonardo* 2017 50:5, 461-467
- Lombardo Riccardo (2012). *Análisis y aplicación de la teoría de Laban y del movimiento creativo en la dirección de conjuntos instrumentales en la formación del maestro en educación musical*. Tesis Doctoral. Universidad de Valladolid, España.
- Onwuegbuzie, A. J., Dickinson, W. B., Leech, N. L., & Zoran, A. G. (2011). Un marco cualitativo para la recolección y análisis de datos en la investigación basada en grupos focales. *Paradigmas*, 3. Recuperado en Dialnet Base de datos.
- Peirce C. S. (1868). Fin de Algunas consecuencias de cuatro incapacidades, Traducción castellana y notas de José Vericat. En: Charles S. Peirce. *El hombre, un signo* (El pragmatismo de Peirce). Crítica, Barcelona, 1988. Recuperado de: <https://www.unav.es/gep/Algunas-Consecuencias.html>
- Portanova Stamatia (2013) Moving without a Body: Digital Philosophy and Choreographic Thoughts. Cambridge, Massachusetts: *The MIT Press* Massachusetts Institute of Technology.
- Rojas-Crotte, I. R. (2012). De la Teoría crítica a la dialéctica de la Ilustración. *Investigación en Ciencias Sociales*. UAEM, UAEM, núm. 59, mayo-agosto 2012.
- Prieto Gabriela (2020). Tesis de Doctorado Danza y tecnología. *La interacción de los elementos de la danza en el siglo XXI*. Universidad de Guanajuato.
- Tambutti Susana. (2008) Danza o el imperio sobre el cuerpo. Publicado por *Red Sudamericana de Danza*. Recuperado de: <http://movimiento.org/profiles/blogs/2358986:BlogPost:3762>
- Tortajada Margarita (2001) *Frutos de mujer. Las mujeres en la danza escénica* Conaculta-IN-BA. Ríos y raíces. Teoría y práctica del arte. México.
- Weibel Peter. (2000). El mundo como interfaz. *Elementos* 40, 7, 23-33. 29 de agosto de 2016, Recuperado de: redalyc.org Base de datos.

Consultas en páginas web

- Bauhaus-Archiv / Museum für Gestaltung. Recuperado en <https://www.bauhaus.de/en/>
- Carl Kleiner. Between. Recuperado en: <http://www.carlkleiner.com/>
- Chunk y Move (2017) Lucid. Recuperado en: <http://chunkymove.com/our-works/current-repertoire/l-u-c-d/>
- Daniel Wurtzel. Recuperado en: <http://www.danielwurtzel.com/index.cfm>
- Juan Dominguez. (2018). My Only Memory. Recuperado en: <http://juandominguezrojo.com/performance/my-only-memory/>
- Motion Bank. Project of The Forsythe Company. Recuperado en: <http://motionbank.org/en.html>
- Klaus Obermaier and Ars Electronica Futurelab. Apparition. Recuperado en: <http://www.exile.at/apparition/project.html>
- Phoenix Dance Theatre (2014) Ghost Peloton. Recuperado en: <https://www.phoenixdancetheatre.co.uk/>
- The Pew Center for Arts & Heritage (2012). Susan Foster. Recuperado en: <http://danceworkbook.pcah.us/susan-foster/kinesthetic-empathies.html>
- Magali Charrier. Transe/Pose. Recuperado en: <https://www.compagniejabberwock.com/transe--pose.html>

Anexo 1. Comparativo de obras y sus características

Tipología	Daniel Wurtzel	Maxim Mezentsue	The Ars Electronica Futurelab	Phoinix Dance Theater	Christian Mio Loclair	Juan Dominguez	Chunky move	Clark Kleiner	Magali Charrier
1.Sin cuerpo humano dentro de la escena	✓	✓			✓		✓		
2. Calidad y calidad de movimiento	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3. Con una propuesta coreográfica	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
4. Utilización de elementos sonoros	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5. Utilización de elementos tecnológicos	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6. No son ejecutados solo por tecnología digital	✓			✓					



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
 Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.