

# res Danza







Estimados lectores.

Damos la bienvenida a esta nueva edición de la revista resDanza.

Aunque podemos hablar de los procesos educativos a lo largo de la historia, en el marco de la globalización del conocimiento en una sociedad actual basada en la interacción global, las visiones de las artes son de especial relevancia. Si bien es cierto que el proceso educativo de la danza está basado principalmente en la práctica y experiencia, se postula la necesidad de implementar estudios académicos y científicos que retomen el camino de la danza desde su práctica, métodos y aproximaciones basadas en evidencias disponibles.

¿Acaso la evidencia no está relacionada con una mejor experiencia?

De lo anterior, se despliega la importancia de continuar el largo camino de teorización de la danza, ya que consideramos un área de oportunidad implementada en la opinión, reflexión, e investigación siempre en relación y atención con otras vertientes artísticas, novedades en los procesos de educación y cualquier otro aspecto que pueda enriquecer el propio proceso de hacer danza.

Así, presentamos las colaboraciones seleccionadas para esta doceava edición: EMBODIMENT. Una obra de danza y tecnología: reflexiones en relación al proceso de investigación y creación; Realidad virtual y creación escénica; Investigación artística: ¿Procesos, Metodologías y Resistencias?; Vibrando plenamente a través de la danza; ¡Hay teatro en el mundo!: experiencia en la virtualidad y el confinamiento; Una educación en busca del desarrollo sostenible.

Invitándolos a conocer este nuevo número de la revista, ¡Damos la Tercera Llamada, Tercera Llamada, ¡COMENZAMOS!

Comité Directivo



**M.E. Luis Alberto Fierro Ramírez**  
Rector

**Dr. Jesús villalobos Jión**  
Secretario General

**Dr. Ramón Geronimo Olvera Neder**  
Director de Extensión y Difusión Cultural

**L.C.I. Berenice León Galindo**  
Jefa del Departamento Editorial

## resDanza

### Comité Directivo

Yeny Ávila García, Universidad Autónoma de Chihuahua.  
Gabriela Ruiz González, Universidad Autónoma de Chihuahua.  
Blanca Laura Lee, Universidad Autónoma de Chihuahua.

### Comité Editorial Nacional

Ana Lucía Piñan Elizondo, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.  
Rocío del Carmen Luna Urdaibay, Universidad Michoacana de SNH, Michoacán.  
Rosalinda Rivas Castilla, Universidad Autónoma de Chihuahua.  
Verónica Hernández López, Instituto Politécnico Nacional, CDMX.  
Alejandra Olvera Rabadán, Universidad Michoacana de SNH, Michoacán.  
Liliana Aide Galicia Alarcón, Benemérita Escuela Normal Veracruzana.  
Elizabeth Pallares Pacheco, Universidad Autónoma de Chihuahua.  
Luisa Guadalupe Castro Tolosa, Universidad de las Artes, Sonora.  
Norma Adriana Castaños Celaya, Universidad de las Artes, Sonora.  
Ana Cristina Medellín Gómez, Universidad Autónoma de Querétaro.

### Comité Editorial Internacional

Lucrecia Aquino, Universidad Nacional de las Artes, Buenos Aires, Argentina.  
Dolores Madrid Vivar, Universidad de Málaga, España.  
Jorge Zuzulich, Universidad Nacional de las Artes, Argentina.  
Martin Aiello, Universidad de Palermo, Argentina.  
Marcelo Isse Moyano, Universidad Nacional de las Artes, Argentina.  
Carmen del Rocío León Ortiz, Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador.  
María Pía Carrizo Guglielmino, Universidad de Palermo, Argentina.  
Stella Maris Diez, Universidad de Palermo, Argentina.  
Ana González Vañek, Artes Escénicas y Comunicación, Argentina.  
Mailyn Castillo Laffita, Universidad de la Habana, Cuba.  
Viviana E. Vásquez, Universidad de las Artes, Buenos Aires, Argentina.

### Diseño editorial y maquetación

Ángel Javier Machado Favela



**ResDanza**, año 8, número 15, es una publicación semestral agosto-diciembre 2021, editada por la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Chihuahua dirección: Escorza 900, Colonia Centro, C.p: 31000, Chihuahua, Chih., tel. (+52) (614) 439 1850 ext. 4400, URL: <http://-fa.uach.mx/resdanza>. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo 04-2017-051112242700-203; ISSN 2594- 2794 por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este número: Lic. Ernesto Burrola Muñoz, Campus 1, Av. Universidad s/n, C.P. 31170, Chihuahua, Chih., tel. (+52) (614) 439 1850 ext. 4426, fecha de término de edición: 15 de noviembre del 2021. Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación. Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización del editor.

3

TERCERA LLAMADA \_

7

DANZA UNIVERSITARIA \_

**Embodiment. Una obra de danza y tecnología**  
**Reflexiones en relación al proceso de investigación y creación.**

Andrés Celis Cadena  
Artista independiente, Bogotá, Colombia

21

EVOLUCIÓN \_

**Realidad virtual y creación escénica**

Maximiliano Vázquez Flores  
Bailarín de Cuerpo Mutable/Teatro del movimiento  
CDMX

27

POR LA DANZA \_

**Investigación artística: ¿Procesos, Metodologías y Resistencias?**

Fred Eliel Oporta Herrera  
Ana Lucía Piñán Elizondo  
Universidad Autónoma de Puebla

33

DE GIRA \_

**Viviendo plenamente a través de la danza**

Georgina Lissete Montoya Campos  
Universidad Autónoma de Chihuahua

39

CIERRA TELÓN \_

**¡Hay teatro en el mundo!**

**Una reflexión desde la propia experiencia en la virtualidad y el confinamiento**

María Cristina Torres Montes  
Universidad Autónoma de Chihuahua

42

**Una educación en busca del desarrollo sostenible**

Blanca Laura-Lee, Gabriela Ruiz-González y Yeny Avila-García  
Universidad Autónoma de Chihuahua

47

GALERÍA DEL MOVIMIENTO \_

Carla Alcántara





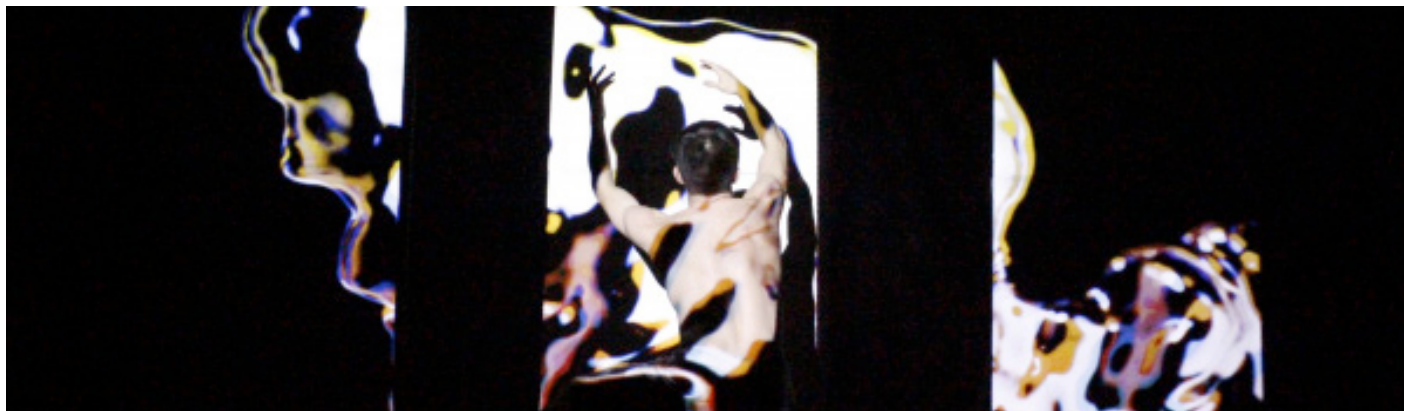
# **EMBODIMENT.** *Una obra de danza y tecnología*

## *Reflexiones en relación al proceso de investigación y creación.*

Andrés Celis Cadena

Licenciada en Teatro y en Educación Preescolar

Directora Compañía Proyecto NIA extensión de LUNAJERO Teatro



### Resumen

El seminario de tesis Escena y Página cursado en el marco de la Especialización en Tendencias Contemporáneas de la Danza en la Universidad Nacional de las Artes en Buenos Aires, tuvo una entrega final consistente en un ejercicio de movimiento de cinco minutos de duración que se trabajó durante la cursada, un cuaderno de artista en el que estuvo presente tanto el nivel de soporte como el de memoria del proceso y un texto escrito en el que se logró especificar una pregunta inicial. En esa instancia se consolidó la idea de Embodiment y se concretó una posible metodología para abordar la creación: se tomaron como punto de partida un diario de sueños que se venía elaborando y las preguntas planteadas en el texto escrito.

**Palabras clave:** cuerpo y alma; memoria; movimiento.

### Antecedentes

El trabajo de movimiento centró la atención en los procedimientos utilizados (repetición, acumulación, motivo y desarrollo, espacio jerárquico, uso del proscenio, abstracción, mimesis, uso de objetos y materialidades sonoras o visuales, juegos de len-

guaje, orientación del espectador, etc.). Asimismo, al utilizar lenguaje hablado, la problemática giró alrededor de especificar cuál era la función del uso de verbos y si era un uso ambiguo, comunicativo, directivo o explicativo.

El cuaderno de artista por su lado, se convirtió en una memoria descriptiva del proceso creativo; los problemas que fueron surgiendo, la intención artística que iba identificando, lo que deseaba lograr y lo que iba logrando en las improvisaciones y las nuevas preguntas que se iban desprendiendo. El cuaderno funcionó para organizar, reflexionar y repensar el discurso coreográfico y una posible teorización a partir de ello. En palabras de la Prof. Tambutti, la intención del cuaderno como parte de la tesis se plantea para:

Exponer las notas, diseños, gráficos, borradores que fueron apareciendo durante el proceso creativo, ya que informa sobre las ideas utilizadas en el discurso escénico, las referencias que se han tenido en cuenta, y las relaciones entre la solución elegida y la pregunta inicial, como motor del trabajo. Esta memoria indica también la red de relaciones que se puso en juego una vez comenzada la búsqueda coreográfica. Conviene recordar que la producción de un discurso escénico no comienza con la creación del primer gesto co-

reográfico ni finaliza con el último: se inicia en la planificación y finaliza en la reflexión (Tambutti, S., 2018, p.4)

Con estas primeras aproximaciones se elaboró un proyecto que fue seleccionado ganador en la convocatoria Beca de creación para coreógrafos, grupos y compañías de danza del Ministerio de Cultura de Colombia en el año 2019.

## Introducción

Pensar y concretar una pieza coreográfica en la que se develó un juego de relaciones entre cuerpo, movimiento, herramientas multimedia y recopilación de material onírico propio, de los artistas multimedia que integraron la propuesta y de personas entrevistadas, fue una oportunidad para poner en diálogo diferentes lenguajes del arte y la tecnología con la finalidad de abordar lo interdisciplinar en la creación. Se plantearon los sueños como tema y detonante creativo, no con el ánimo de describir o representar el material recogido, sino para deconstruirlo e indagar las transformaciones del cuerpo danzante como eje central en esta geografía de re-



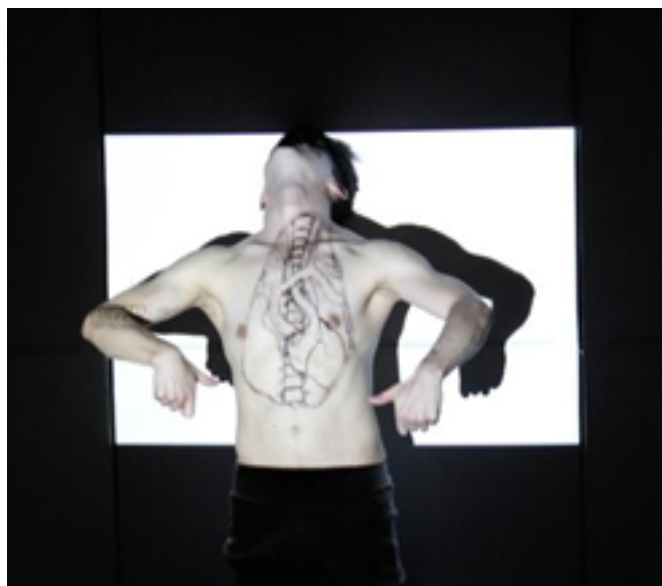
laciones.

La tecnología no cesa de tensionar la danza hacia la reinención constante. El cuerpo en términos de movimiento y la virtualidad como un parámetro modificable que permite introducir la interactividad entre un sistema y un usuario, plantearon inicialmente ciertas obstrucciones que funcionaron como una herramienta creativa más. En este sentido, el cuestionamiento sobre la materialidad del cuerpo al que dan lugar los recursos tecnológicos,

propusieron en el presente proyecto, una posibilidad de percepción más amplia en el espectador; interés que desde el arte contemporáneo asoma con mucha vitalidad.

¿Qué cuerpo estuvo en juego en la obra? El cuerpo danzante en esta trama de relaciones se presentó con sus sombras y opacidades en forma de metáforas, lejos de un proceso de esclarecimiento de la materialidad, interesó plantear recorridos por estados, fluctuaciones y relatos que jugaron con las formas, fronteras, efectos del cuerpo y de los imaginarios que éste produjo en la inmersión con las herramientas multimedia.

Alterar las dimensiones e insinuar un desbordamiento en el que, aquello que se ve se vincule virtualmente a aquello que no se ve, y explorar con las escalas de representación del cuerpo humano y sus movimientos desde el software con el que se trabajó, plantearon un campo de tensiones entre



bidimensional, tridimensional, continuidad y discontinuidad; característica importante para generar un espacio virtual más amplio y una imagen expandida de la subjetividad de los sueños.

Lenguajes utilizados y relación entre estos

- Lenguaje de danza contemporánea: con métodos de composición como la improvisación y la acumulación.
- Lenguaje audiovisual y recursos multimedia: Tracking (captura de movimiento), video-mapping, reconocimiento de señales de audio y sa-



lidas visuales (proyección).

- Lenguaje musical: creación de paisajes sonoros que se relacionaron estrechamente con las texturas, formas de la parte visual y el material coreográfico.

Lo interdisciplinario concierne a la transferencia de métodos de una disciplina a la otra, “así se privilegia la confluencia e intersección en la que las fronteras se desvanecen para generar zonas de tránsito disciplinar” (Yeregui, 2010, p. 106) En este sentido, se propusieron los lenguajes enunciados para plantear un diálogo entre la práctica artística y la tecnología, reconociendo así, la pluralidad de los saberes y una visión diversa en la construcción dramática de la obra en la que la relación y la naturaleza discursiva de las escenas estuvieron movilizadas por los interrogantes: ¿Hay límites del cuerpo en la virtualidad? ¿Cómo ampliar los registros del esquema corporal del bailarín intérprete? ¿Cómo será la interacción entre el intérprete y el sistema multimedia? y ¿Cómo deconstruir los sueños desde el cuerpo físico, el software y los paisajes sonoros?

Todos ellos, cuestionamientos para que las disciplinas se relacionaran en el devenir de la experiencia creativa. Lo interdisciplinar se abordó, entonces, desde el aporte y la coherencia de relaciones que cada lenguaje posibilitó, para que el hecho escénico lograra sumergir el cuerpo del intérprete y los espectadores en una dimensión surrealista.

Los dispositivos tecnológicos replantearon la elaboración discursiva de la obra. Por lo tanto, cruzar los límites de las disciplinas desde la colaboración de artistas e ingenieros en el proceso de creación, la integración de los lenguajes en las escenas/momentos propuestos y la vinculación en la narrativa de la pieza coreográfica, arrojó como resultado una experiencia estética en la que el despliegue multimedia amplió el campo perceptivo del intérprete.

### Marco Teórico

Ahondar en los sueños a través de los relatos que sobrevuelan la conciencia al despertar o desde las preguntas insistentes y desechas que quedan luego de un sueño cuando se recuerda, movilizan una primera pregunta ¿Quién soy y qué pasa por mi mente mientras duermo?

Expresa Béguin (1954) que toda época del

pensamiento humano podría definirse por las relaciones que se establecen entre el sueño y la vigilia; estamos en dos existencias paralelas, mezcladas una a la otra, pero entre las cuales no llegamos nunca a definir una perfecta concordancia. Cada ser humano se encuentra, tarde o temprano, y con mayor o menor claridad, frente a la pregunta insistente ¿Soy yo el que sueña?

El soñar puede ser concebido como una zona intermedia entre el dormir y la vigilia; a veces los sueños inician como sonidos que rasgan el silencio de la noche, sonidos de naturalezas distintas que embargan de sensaciones al despertar. Algunos acontecimientos no dejan más que pensamientos y frases deshilvanadas, derroteros que permiten ver recuerdos que atraviesan el tiempo. También están las figuras abstractas y sin aparente sentido que inicialmente generan un vacío, pero en el ir soñando y recordando, se comprende que el valor del silencio de ese vacío, también es una característica de lo onírico. No hay forma de controlarlos, así que cedo a ellos y al iniciar aproximaciones reflexivas sobre lo soñado, una de las primeras características está dada por los posibles tipos de sueños; pesadillas que por lo general se alejan de lo que puede ser real, algunos cuya sucesión de acontecimientos parecieran cumplir la función de ser proféticos y otros que no despiertan interés por su incoherencia y confusión.

En Libro de Sueños, Jorge Luís Borges cuenta que son dos las puertas por las que nos llegan los sueños: la de marfil, que es la de los sueños falaces que son una espontánea invención del hombre cuando duerme, y la de cuero, que es la de los sueños proféticos. Hay un tercer tipo de sueño que es la pesadilla, que lleva en inglés el nombre de nightmare o yegua de la noche.

La superposición de nuevas imágenes sobre algunas ya registradas y la aparente incoherencia al plasmar las impresiones de los sueños en un diario personal, hacen que luego de releer los relatos, éstos adquieran algún sentido y cierta lógica. Aun así, la inquietud de deshacer los sueños para comprender ¿Cuáles son las preguntas insistentes? ¿Qué es lo que queda de ellas? y ¿Cómo es habitar entre esos desechos de la conciencia?, son cuestionamientos que van más allá de proponer un significado que ofrezca una interpretación certera sobre el material onírico; los sueños son un lenguaje simbólico, son

proyectos de nuestras fantasías y de sombras que van y vienen en la memoria, funcionan en algunas ocasiones como disparadores que desencadenan torrentes de recuerdos que invaden la vigilia, algunos permanecen, otros, se desvanecen dejando vagas impresiones - sé que algo soñé pero no lo recuerdo, tengo la sensación de que esto ya lo había soñado, no reconozco los rostros que vi... -. En un ensayo la psicoanalista argentina Lila María Feldman argumenta:

El sueño ha recorrido todas las épocas y geografías desde que el hombre es hombre, y desde que el hombre vive de recuerdos, y escribe para contarlos y pensarlos, y así queda condenado a soñarlos. En este sentido el sueño forma parte del tiempo y del espacio, y de hecho divide tiempos y espacios entre sueño-vigilia, dormir-despertar, día-noche, yo-otro (Feldman, 2018, p. 22). En este sentido, la autora sostiene que Sigmund Freud realiza dos descubrimientos en relación al sueño. En primer lugar, el sueño adquiere valor interpretable a partir de las asociaciones verbales que el soñante produce desde el relato del sueño, dado que su sentido inicialmente no está develado. En un segundo momento, consideraba que el sueño es la realización de un deseo inconsciente, deseo que aparece disfrazado, deformado por acción de la represión.

El inconsciente consiste en una multitud de pensamientos oscurecidos temporalmente, impresiones que, a pesar de haberse perdido, continúan influyendo en la mente consciente, pero también pueden surgir por sí mismos del inconsciente, pensamientos nuevos e ideas. En este sentido, se estiman dos puntos fundamentales al abordar los sueños: el sueño ha de considerarse como un hecho acerca del cual no deben hacerse suposiciones previas y segundo, el sueño es una expresión específica del inconsciente.

Estas primeras aproximaciones permiten intuir que, para Freud, en el sueño se manifiestan ciertas represiones, a las que no se dan lugar en la conciencia y buscan medios para emerger, y en Jung el sueño posiblemente funciona como un mecanismo de compensación, en el que por medio de la producción de material simbólico nos conectamos con esa otra parte – el inconsciente - para recuperar cierta formación que estaba olvidada o producir una nueva. “La relación entre Freud y Jung es que proponen que los personajes y paisajes de los sueños

son posibilidades psíquicas interiores. (Hillman, 1979, p. 67). Encontrando en común que los acontecimientos oníricos pertenecen a las profundidades de cada uno.

Jung planteó el sueño mayor que se relaciona con lo grupal. En él está inmerso el inconsciente colectivo, de donde devienen los arquetipos que son definidos como imágenes arcaicas universales, patrones de pensamiento y modelos. Así, por ejemplo, un símbolo que se repite en la mayoría de las culturas es la serpiente, que, según él, representa el sistema nervioso, pues nunca cierra los ojos, está siempre despierta y atenta. Por otro lado, están los sueños menores que obedecen a la individualidad; que se componen de material subliminal del que pueden producirse los símbolos de nuestros sueños. Este material puede crearse de todos los deseos, impulsos e intenciones, todas las percepciones e intuiciones, todos los pensamientos racionales e irracionales, conclusiones, inducciones, deducciones y premisas, y toda la variedad de sentimientos a las que estamos abocados en la cotidianidad.

Tal material, por lo común, se ha convertido en inconsciente porque -por así decir- no hay sitio para él en la mente consciente. Algunos de nuestros pensamientos pierden su energía emotiva y se convierten en subliminales (es decir, ya no reciben tanta de nuestra atención consciente) porque han venido a parecer sin interés o importancia, o porque hay alguna razón por la que deseamos perderlos de vista (Jung, 1995).

Al ser los sueños erupciones del inconsciente, muestran otra realidad de la psique; algunos parecieran estar vivos y colindar con la realidad, dados sus estados sucesivos de imágenes, sentimientos y símbolos; otros, como un relámpago, atraviesan el pensamiento, jugando con la cercanía y la lejanía, lo acotado y la inmensidad, el porvenir y el presente. Pero también están los que se confunden con sombras; son brumosos y se disuelven con facilidad al despertar. Pero también hay lugares y situaciones que de tanto soñarlos se convierten en habitantes de la psique y compañías nocturnas. Metodología de creación

- Indagación y recopilación de material conceptual: la metodología de creación tomó como punto de partida la recopilación de relatos orales/visuales que surgieron de narraciones de

sueños que se seleccionaron de dos fuentes: un diario elaborado por mí y el relato de personas entrevistadas.

- Construcción de partituras de movimiento: a partir de consignas de improvisación y del material que emergió de las narraciones orales y visuales de los sueños.
- Entrenamiento corporal y creación de material coreográfico: se tuvieron en cuenta todos los momentos requeridos tanto para la creación y la composición de las escenas como para el entrenamiento del intérprete. Esta etapa se dio de forma simultánea con las improvisaciones.
- Planteamiento del software para unificar los recursos tecnológicos propuestos: diseño y esquema del montaje y de la disposición de los recursos tanto tecnológicos como audiovisuales. Gráfico diagrama Ad-hoc de despliegue, mostrando 4 nodos principales; el computador con el software fue capaz de recibir y procesar las imágenes capturadas desde la cámara con sensor de infrarrojos Kinect y de captar la señal producida por el teclado MIDI para producir salidas audiovisuales que fueron enviadas al proyector.
- Creaciones multimedia: improvisación con imágenes, construcción de vídeo mapping, interacciones con el tracking y composición de paisajes sonoros.
- Articulación y composición: El equipo interdisciplinar planteó elementos visuales, paisajes sonoros y kinéticos que permitieron proponer un diálogo entre los diferentes lenguajes artísticos involucrados, tomando como eje central los relatos recogidos en la primera parte del trabajo y el material corporal propuesto por el intérprete.
- Dramaturgia de la puesta en escena: se establecieron secuencias de escenas en las que la intervención de los diferentes lenguajes permitió elaborar la narrativa.

## De la Escena a la Página

Comunicar las ideas y describir el proceso para comprender las herramientas teóricas y prácticas fue de vital importancia para poner de manifiesto el conjunto de decisiones que dieron origen y sentido a la obra. La escritura entonces es una forma de poner de manifiesto las diferentes percepciones sobre la creación:

La mirada y la escucha de la obra comparten una temporalidad que, aunque sea posterior a su finalización, vuelve a ella a través de una prolongada meditación, desde sus premisas: el propósito secreto, el nacimiento del material, la elección de las herramientas, los procesos de elaboración. Viaje imaginario del sujeto, sin duda a menudo reconstituido a posteriori, en el análisis de la obra, pero del cual forma parte, aunque solo sea porque sus propias estesias, lejos de servir como simples recipientes, son ellas mismas activas en el propio proceso de desciframiento. (Luoppe, 2011).

El conjunto de los referentes en los que se basó el campo coreográfico estuvo dado por la utilización de material onírico autobiográfico, de los artistas audiovisuales y de las personas que compartieron sus narraciones. Este material fue una invitación para iniciar recorridos a través de la memoria y reconocer los residuos de la vida cotidiana en los sueños, pero, también, como una posibilidad de encontrar relaciones entre el material inconsciente y la creación artística; el sentido y el interés que se le otorgó a la palabra sueño, permitió explorar alrededor de instantes olvidados y rostros propios que no se habían identificado.

La escritura entonces, fue el modo de volver crucial la experiencia para otorgarle una materialidad particular que abrió nuevos sentidos e hilos de pensamientos diversos. Lo escrito tiene la cualidad de ir ganando capas de hondura, capas que se alimentan de la experiencia en el hacer.

Bajo este panorama la reflexión sobre la obra no se asigna a un punto fijo; “es una invitación a desplazarse incesantemente entre el discurso y la práctica, el sentir y el hacer, la percepción y la ejecución para lograr descifrar el sentido, el sentido entendido como ese objeto innominado que la danza interroga sin describir” (Luoppe, 2011, p. 146)

## Indagación

Para la primera fase del proyecto de creación que obedeció a la indagación y recopilación de material conceptual se retomaron las preguntas propuestas en el marco teórico: ¿Quién soy y qué pasa por mí mientras duermo? ¿Por qué los retornos a los mismos espacios y personajes? ¿Cuál es la temporalidad de los sueños? ¿El sueño despliega algo acontecido o es un acontecimiento? y ¿Cuándo se acaba el sueño y dónde comienza verdaderamente la vigilia? A partir de estos interrogantes



y pensando en la red de relaciones puestas en juego desde los referentes de Jung, Borges, Béguin, Feldman, Hillman y Bachelard sumado a la pregunta inicial de ¿Quién soy mientras duermo?, y el ejercicio corporal producido en el taller de tesis, se decidió iniciar identificando posibles motores de movimiento e imágenes en el diario de sueños y hacia dónde llevaban.

Al sumergirse en la identificación de los símbolos que se iban descubriendo en los relatos escritos, se encontró que la inclinación por el pasado y las imágenes que iba recordando llevaban a lugares sin retorno. La propuesta de movimiento no avanzaba, estaba enfrascado en cuestionamientos de tipo interpretativo sobre qué sentido tendrían los símbolos, cómo se relacionaba con mi vida y qué decía la teoría sobre ello. Volver a la propuesta de movimiento para seleccionar partes del cuerpo y el desplazamiento de los ganchos por ellas, encontrar las pausas entre las imágenes y el texto, organizar la temporalidad de los relatos, hacer conscientes las huellas que dejaba el gancho y verlas como marcas de los sueños, fueron elementos que, en la repetición de las fechas y la partitura, permitieron ir habitando el cuerpo de una forma especial y modificar el habla.

La forma especial de habitar el cuerpo se originó desde el encuentro con las fronteras entre lo que somos y no somos, o esas partes que aún se desconocen. Al no encontrar un único nombre en los sueños y de no reconocerse por completo en ellos, voy recogiendo sueños de otros y otras para alimentar el universo de imágenes, pero, quizás como una posibilidad de tener un acercamiento para comprender cómo soñaban. Identifico temas que son comunes, como la muerte, el miedo, los héroes, el amor, la soledad, el encuentro con animales y los que involucraban directamente el cuerpo desde el volar, caer, nadar y las sensaciones concretas de llorar o sentir que se caen los dientes. Aclara Jung que, hay sueños y símbolos aislados (que pueden denominarse motivos) que son típicos y se producen con frecuencia. Entre tales motivos están las caídas, los vuelos, ser perseguidos por animales peligrosos y hombres hostiles, correr mucho sin llegar a ninguna parte. Un típico motivo infantil es soñar que se crece o se disminuye infinitamente o que se transforma en otro.

Para organizar el material se decidió retomar los tres tipos de sueños propuestos por Borges

(1976): los sueños falaces que son una espontánea invención del hombre cuando duerme, los sueños proféticos y las pesadillas. Con cada uno de ellos se establecieron temas de interés:

- **Falaces:** collage de imágenes superpuestas abordadas desde comerciales de T.V y algunas abstractas. Las narraciones de sueños comunes y la forma de multiplicar y repetir esas voces. La psicodelia, el uso del color y las formas geométricas.
- **Proféticos:** son premonitorios y tiene la función de avisar. Indagar el valor de la palabra escrita y verbal. Desde la imagen explorar la multiplicación y fragmentación de las partes del cuerpo. Buscar en los relatos bíblicos.
- **Pesadillas:** estuvo presente lo deforme. Los monstruos que no se identifican son los peores. Sonidos e imágenes perturbadoras. El valor de la sombra como un eco de movimiento, pero, también como esa otra entidad que acompaña. El desmembramiento.

## Improvisación

La improvisación como herramienta de búsqueda y construcción del material coreográfico se abordó en dos momentos que funcionaron simultáneamente: la exploración a partir de las imágenes, los colores y las sensaciones del diario de sueños personal y las narraciones recogidas y el trabajo de reconocimiento de los recursos multimedia. Se contempló la improvisación como una relación entre los recursos corporales e imaginativos del intérprete, los acontecimientos suscitados por la experiencia (experiencia abordada desde el material descrito anteriormente) y la mirada que se devuelve y ofrece nuevas referencias, o que por el contrario desplaza y amplía las fronteras mediante nuevas instancias para profundizar o replantear.

Así, para dar inicio a las improvisaciones, se partió del sentir que se generaba en el encuentro con las voces de otros y otras. El trabajo de construcción de la obra consistió en llevar esa aparición hasta la percepción del espectador sin perder al mismo tiempo su carga de imprevisibilidad y los factores de cambio presentes en cada una de las escenas. Al iniciar a plantear un juego de afinidades, de contradicciones, contrastes, de tensiones entre el material y la posible forma de abordarlo desde lo

corporal se decidió llevar a cabo las improvisaciones corporales simultáneamente con exploraciones de las herramientas multimedia. La pregunta para los artistas audiovisuales rondaba alrededor de cómo ampliar la percepción de los sueños, qué recursos utilizar para expandir las imágenes y cómo poner de manifiesto los diferentes contenidos sin que tomaran rutas descriptivas.

### Las creaciones Multimedia



En *La Poética de la Danza Contemporánea*, la escritora francesa Laurence Luoppe (2011) destaca que la danza contemporánea nació a finales del siglo XIX como el cine. Y como él, es un arte nuevo que surge, aunque su mediador sea el más viejo de los soportes, el cuerpo humano. Movimiento de cuerpos, movimiento de luz, cuyo surgimiento en común anunció Loie Fuller, desde el movimiento de un cuerpo en la luz y las proyecciones.

Lev Manovich en el texto *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación* (2005) expresa

que el arte siempre ha estado estrechamente ligado a la tecnología; y los artistas somos entonces, los primeros en hacer usos de ella cuando surge o se innova. Ver qué puede hacer, entender qué podríamos decir con ella, reflexionar sobre sus efectos, empujarla más allá de sus límites y romperlos, da lugar a situaciones coyunturales para buscar la novedad. Es esta novedad la que hace de la tecnología un recurso interesante para la danza, pues, representa una frontera en constante movimiento para la experimentación y la exploración.

La pantalla en consecuencia se vuelve un campo de batalla para una serie de definiciones como la profundidad y superficie, opacidad y transparencia, e imagen como espacio ilusionista e imagen como instrumento para la acción. Dado que el lenguaje informático se lleva a la práctica a través de un software, éste puede seguir cambiando, lo cual, desde la danza, permite que se aprovechen las capacidades que ofrecen los diferentes softwares para flexibilizar información, mostrar y manipular los datos, jugar con el control interactivo por parte del usuario y la posibilidad de efectuar simulaciones.

Para *Embodiment* las imágenes creadas se plantearon como objetivo no ser una representación de nuestra realidad, sino una representación realista de una realidad diferente, buscando convertir los efectos de un dispositivo (tracking captura de movimiento y el video-mapping) en un lenguaje con sentido. Para eso, fue necesario en el mismo proceso de improvisación y composición de la puesta en escena, ir descubriendo los lugares del espacio en los que, la ubicación de los videos beams y kinect funcionaran; detalle técnico que en repetidas ocasiones replanteó las imágenes a utilizar y la relación entre éstas.

El formato con el que se decidió trabajar planteó ideas y posibilidades para la creación que no necesariamente estuvieron ligadas con búsquedas narrativas lineales; las decisiones estéticas del formato innovaron el discurso a través de modificaciones y aprovechamiento del dispositivo, buscando una resignificación que fue más allá de la representación. A propósito de lo planteado: mirando una pantalla es como el bailarín y el espectador experimentan la ilusión de navegar por otros espacios, de estar físicamente presentes en otro lugar. Agrega el referenciado autor que, si bien los computadores se han convertido en una

presencia habitual en nuestra cultura, la pantalla la venimos utilizando para presentar información visual desde hace siglos.

La realidad en estos casos queda cortada por el rectángulo de la pantalla; es un segmento recortado que define con claridad los bordes, lo que le rodea lo hace desaparecer, mientras que todo lo que admite en el campo es promovido a la esencia de lo que realiza el intérprete en la escena, a la iluminación propuesta y a la visión del espectador. Este acto de dividir la realidad desdobra la visión, que existe en dos espacios: el físico y el cuerpo real, y el espacio virtual de una imagen dentro de la pantalla.

Sugiere Manovich (2005) que los límites entre los distintos mundos no tienen por qué ser borrados. En perspectiva, escala, iluminación y las capas individuales pueden conservar sus identidades independientes en vez de verse fundidas en un solo espacio; y los distintos mundos pueden chocar semánticamente en vez de formar un único universo. Bajo este panorama, ir más allá de la figura, fondo y de utilizar la proyección como algo escenográfico fue la forma de expandir la imagen para hallarle un sentido expresivo dentro en la creación.

### Articulación y composición

Los coreógrafos establecen una distinción entre improvisación y composición como dos momentos de la fabricación de la obra. La composición como tratamiento del material surgido durante la improvisación pasó en primer lugar por una identificación, una selección y una reorientación de los elementos aportados. El acto de componer llevó a pensar en un plan arquitectónico y de cierta manera, organizativo. La composición, que es en cierto modo un laboratorio que se dio en la escritura, proporcionó elementos de lectura sobre el propósito de construcción y funcionó como un recurso para organizar el movimiento, imágenes y recursos tecnológicos de los que nació la obra. “La composición, en efecto, es un ejercicio que parte de la invención personal de un movimiento o de la exploración personal de un gesto o de un motivo propuesto hasta la construcción de una unidad coreográfica entera” (Luoppe, 2011, p. 147).

Expresa Susan Buirge, citada en Luoppe (2011), que en la coreografía pueden intervenir

todo tipo de otros elementos que proporcionan sentido y contrasentido a la propuesta que está allí; la integración de recursos de otras disciplinas diferentes a la danza dota la composición de otros elementos.

No es que esos elementos que se sumaron, como la iluminación, el vestuario, la proyección de imágenes, la utilización de kinect, los tres paneles como recursos escenográficos, la mesa, los tomates, el cuchillo y el encuadre del espectador, estuvieran como accesorios: por el contrario, fueron los agentes que dieron legibilidad la obra. En la pieza coreográfica, a pesar de ser un universo imaginario, todas las elecciones tienen su razón de ser.

Siguiendo a Laurence Luoppe, la composición desde el punto de vista de la escritura, no busca acentuar formas establecidas, normalizadoras o reproducibles: es en la complejidad creciente de sus instancias, en la manipulación atenta de su materia donde la danza debe avanzar incesantemente hacia lo imperceptible. La búsqueda de no acentuar esas formas establecidas que se enuncian y de ir hacia una dirección de lo imperceptible, pero que se va develando en la reorganización del material, se dio en la creación desde romper con la idea de la estructuración de los sueños.

Se planteó abordar la improvisación corporal, la creación de los contenidos multimedia y la estructuración de ese material desde los tres tipos de sueños posibles: falaces, proféticos, pesadillas, las imágenes arquetípicas y relatos de las narraciones oníricas. Sin embargo, al tener la totalidad del material y verlo en su conjunto, había algo que no funcionaba. Ese algo estuvo dado por la posible idea de estructuración desde cuatro bloques, una por cada material. ¿Cómo romper con esos bloques? y ¿De qué manera las imágenes arquetípicas y los relatos podían ayudar con esta labor? fueron algunas de las ideas que empezaron a resonar.

Para el que sueña puede parecerle inicialmente que sus sueños son espontáneos y sin conexión. Pero al cabo del tiempo, se puede observar la serie de imágenes y notar que corresponden a un modelo significativo; y al entenderlo, se puede adquirir una nueva actitud frente a ese material.

La intuición es casi indispensable en la interpretación de los símbolos y muchas veces puede





asegurar que sean inmediatamente comprendidos por el que los sueña. Asimismo, y partiendo de la premisa de que la pieza coreográfica es un sueño en sí, y no la recolección y representación de varios, se decide tomar cada uno de esos tipos de sueños y observar individualmente el material presente allí para deconstruirlo.

### Reflexión en torno a una posible dramaturgia

Reflexionar sobre la función de cada uno de los sueños y de las imágenes propuestas fue una invitación para ir más allá de la explicación mediante la comprensión, y abordar lo incomprensible en sus propios términos, siendo capaz de sostener la paradoja en la creación. Paradoja que logra encontrar posibles caminos en la comprensión de la función de los sueños seleccionados y su sentido dentro de la obra. En las creaciones contemporáneas “todo está mezclado y la mayoría de las veces distintos cuerpos circulan visibles o invisibles, en el interior de los cuerpos danzantes, como otras tantas olas misteriosas cuyas referencias corporales se confunden o se superponen.” (Luoppe, 2011, p. 140).

La dramaturgia puede ser entendida como la distribución de estados, líneas de fuerza o de tensión a partir de datos corporales homogéneos o heterogéneos, identificados o no identificados, pero predeterminados. El uso del término para *Embodiment* se justifica entonces, dado que se trata a la puesta en escena como distribución de funciones, aunque sean funciones espaciales o temporales. O de un trabajo coreográfico que, por su parte, necesita establecer líneas de interdependencia entre los diferentes niveles de trabajo.

Utilizar los relatos oníricos de otros y otras, fue entonces, casi un modo de referencia e incluso de cita. Diversos cuerpos, rostros, historias e imágenes circularon y fueron convocados en el cuerpo propio y en la sensibilidad a la hora de tomar las decisiones coreográficas, elementos que se desmultiplicaron en el diálogo con la corporalidad y los recursos multimedia. Hablar de una posible dramaturgia en la puesta en escena es observar de forma micro y global los diferentes modos de organización del material coreográfico y las relaciones de éste con la escenografía, luces, utilería, propuestas audiovisuales y el cuerpo del intérprete. Las relaciones de sentido entre los elementos enunciados desde el objetivo y la función, se pueden plantear como una línea que avanza de forma ondulante dentro de la creación; al no tener un plan definido en términos compositivos ni una estructura narrativa pre establecida, en el devenir del tiempo y apelando a la organicidad del surgimiento del material corporal y multimedia fue cargando con motivos cada imagen, gesto, partitura de movimientos y acciones.

Al no ser recipientes vacíos y traer información que apela a la experiencia personal, este bagaje e interés propio en relación con lo colectivo a la hora de tomar las decisiones, vuelve a poner de manifiesto una red de relaciones, pero ahora mirada desde el equipo de trabajo. Las características multidisciplinares de los participantes (bailarín, artista plástico, músico, artista audiovisual e ingenieros multimedia) produjeron diferentes miradas y lecturas sobre cómo a través de lo escénico iba emergiendo un ritmo de *Embodiment*. Ritmo entendido como ese entrelazamiento en el que el material sufría transformaciones continuas, pero se mantenía sobre parámetros.

Al no partir de una idea o estructura fija, el carácter colectivo de la creación suscitó un proceso dinámico y cambiante. Acercarnos al concepto de *Embodiment* para desglosarlo y comprender cómo entraba a jugar con las redes de relaciones enunciadas, fue una forma particular de seguir preguntándose sobre el porqué y el cómo. Se podría traducir literalmente el concepto como encarnación. Sin embargo, esto por sí solo no decía nada en relación con lo que se estaba creando. Por ello, ante la pregunta ¿De qué hablamos cuando hablamos de *Embodiment*?, volver sobre las primeras ideas sobre el término para reconocer

cómo se había transformado la percepción alrededor de esa definición abordada desde lo multimedia y si estaba en el mismo lugar, o, por el contrario, la creación misma había acotado o expandido la definición primera, fue un dispositivo para fortalecer esa red que se tejía.

Emergió la idea de incorporación que se refiere a un posible conocimiento que se logra gracias a la experiencia, un conocimiento que permite decidir por sí mismo, pero estando en constante relación con el entorno, interactuando con procesos mentales y emocionales. Estos diferentes campos se influyen mutuamente, cada uno con su propia particularidad de funcionamiento. Bajo este panorama, la interacción del cuerpo con lo audiovisual desde un entramado que iba mutando, suscitó una mirada interesante en relación al *Embodiment* como incorporación; hacer propios en la puesta en escena los sonidos, imágenes, formas, relatos, narraciones para acercarse a comprender las múltiples formas de soñar desde el diálogo entre lo ajeno y lo propio.

El libro *Cognición corporificada y Embodiment* (2011) habla del cuerpo, no solo como un sistema que recibe sensaciones y responde ejecutando, sino como un sistema cognitivo en sí mismo, capaz de comprender y responder. En los últimos tiempos, esta concepción se ha ido enriqueciendo y ha dado paso a investigaciones que se interesan por el rol del cuerpo en las dinámicas de autorregulación y transformación. Se explora sobre las capacidades del cuerpo en procesar cambios y alterar estados de conducta desde su propia sabiduría y conocimiento.

La concepción lineal de una obra con un plan coreográfico establecido y de un cuerpo que ejecuta no es suficiente en este sentido. Se parte de la experiencia de un cuerpo sensible y de una experiencia vivencial para incorporar aprendizajes y nuevas formas de relacionarse con el material propio, con el ajeno y con lo que propone el entorno; en este caso con las propuestas del equipo multidisciplinar.

## Conclusiones

Tengo intereses en lo coreográfico y en las relaciones que la danza puede establecer con lo que sucede en el entorno; entendiendo el entorno como los fenómenos tecnológicos, sociales y culturales

que convoca la globalización. Esta motivación logra enraizarse en la creación de la obra y en la escritura del texto que se presenta.



La danza puede hablar a la imaginación sin pasar por un discurso explicativo, pues la percepción de un cuerpo en movimiento desencadena aperturas a imaginarios, evoluciones interiores específicas de cada persona y que en ocasiones es sumamente impertinente pretender controlar e incluso orientar. La danza entonces, es siempre venidera porque se actualiza en los diferentes recorridos por los estados del cuerpo. El presente texto pensado desde un enfoque reflexivo para poner de manifiesto el surgimiento del movimiento y las condiciones que dieron origen al material coreográfico desde el diálogo de palabras e intercambios de pensamientos, mediado por la observación del material creado y con la convicción de confiar en la intuición, como así también que el material en cada uno de los ensayos fuera ganando legibilidad, relación y hondura, fueron las herramientas que permitieron tomar las decisiones a lo largo del proceso.

Los avances y planteamientos tecnológicos pueden atravesar el pensamiento de la danza, pero ninguno de ellos puede sustituirla. “Son susceptibles de iluminarla, de enriquecerla, de favorecer su expansión, del mismo modo que el pensamiento de la danza a su vez ilumina o revela zonas enteras de conocimiento del cuerpo.” (Luoppe, 2011, p. 45) Así, complejizar las cuestiones de la danza y la forma cómo se aborda a partir del cruce con la tecnología, abre la posibilidad de indagar sobre ideas, inquietudes y conceptos que llevan a la construcción de propuestas vivas en constante movimiento y transformación. Las representaciones del espacio, las técnicas de montaje, las convenciones narrativas y la actividad del espectador en la construcción

de una pieza coreográfica que utilizó recursos multimedia, desencadenó información que se fue materializando sobre la marcha para facilitar la organización del tiempo-espacio en imágenes y sonidos.

Cuando se hace uso del video y la proyección sobre una pantalla, éste funciona como una ventana abierta a un espacio más grande que se extiende más allá de él y al que su rectángulo corta en dos: el campo, la parte que queda dentro del cuadro de la representación y la que queda fuera.

El cuadro separa dos espacios absolutamente distintos que coexisten. Aun así, a pesar de la dinámica, en tiempo real o interactivo, una pantalla sigue siendo una pantalla. Observar cómo el lenguaje del movimiento danzado (que no necesariamente se define por una técnica corporal) y lo multimedia (cuyos medios pueden ser variados: texto, imágenes, animación, sonido, video, etc.) generan conceptualmente terminologías para pensar la escena fue de hallazgos en esta experiencia. ¿Cómo plantear la idea de lo interdisciplinar? ¿Qué recursos utilizar para proponer la extensión del cuerpo? ¿De qué manera proponer un vínculo con el dispositivo para desplegar una imagen y sonido expandido? Fueron las preguntas que se respondieron en la creación y llevaron a concretar la pieza.

Los sueños la materia prima con la que se trabajó, proporcionaron los niveles de organización al interior de la obra y en cada una de las escenas. Algunos experimentos han demostrado que mientras dormimos, físicamente las neuronas se comunican enviando señales eléctricas, los ojos se mueven, la parte emocional se acelera y el razonamiento se reduce. En Embodiment los sueños como mensajes que contienen información de aspectos interiores se incorporaron en la creación como elementos que albergan aspectos de la vida consciente, reflejos de los temores que se tienen despierto y, a través de ellos, se encuentran caminos, conexiones y asociaciones con lo que se ve, se piensa y se siente. Símbolos que se fueron cargando de contenido a lo largo del proceso.

Salvador Dalí decía que su obra consistía en la ejecución meticulosa de sus sueños. Ahondar en el poder creativo de los sueños, fue entonces, una forma de proponer líneas divisorias que se fueron borrando entre consciente e inconsciente. Esbozar asociaciones narrativas entre los relatos orales,

imágenes, impresiones borrosas y sensaciones en *Embodiment* permitió tomar información que ya teníamos para colocarla de manera creativa.

Se planteó en el marco teórico: ¿Qué es lo que queda de las preguntas insistentes y desechas? y ¿Cómo es habitar entre esos desechos de la consciencia? y, ante una posible respuesta desde la experiencia en el soñar y lo que queda de ello, una aproximación estaría relacionada con la función del recuerdo.

Se apeló a esos recuerdos para darles un cuerpo, movimientos, volverlos activos y por eso mismo actuales. Describe Bergson (2006) que las percepciones están impregnadas de recuerdos, e inversamente un recuerdo, no vuelve a ser presente más que tomando del cuerpo alguna percepción en la que se inscribe. La memoria prácticamente inseparable de la percepción, intercala el pasado en el presente, contrae a su vez en una intuición única múltiples momentos de la duración. Apelar a esta información que se almacena en la mente, pero está impregnada en el cuerpo, fue el detonante para indagar y componer las partituras de movimiento.

Establecer una red de relaciones entre el pensar y hacer danza desde el surgimiento de la primera idea hasta la reflexión escrita, y ver a través del tiempo los mecanismos de discernimiento en las decisiones creativas es una forma de poner en evidencia el proceso con sus ganancias y pérdidas. Como director e intérprete de *Embodiment*, oscilaba entre las ideas coreográficas, la información sobre el concepto mismo de la obra y el sentir, al enfrentarme a las narraciones, las imágenes, los recuerdos y el material subjetivo al que se dio lugar en las improvisaciones. En esta ida - vuelta, adentro -afuera, ver - sentir, fui encontrando una ruta que el material creativo iba abriendo a su paso.

## Sobre el autor

### **Andrés Celis:**

Bailarín Colombiano, Licenciado en Educación Artística con Énfasis en Danza y Teatro (Bogotá). Especialista en Tendencias Contemporáneas de la Danza, Especialista y Magister en Danza Movimiento Terapia de la Universidad Nacional de las Artes (Buenos Aires / Argentina).



## Referencias

- Bachelard, G. (1993). *El Aire y Los Sueños*, Fondo de Cultura Económica, Bogotá.
- Béguin, A. (1945). *El alma romántica y el sueño*, Fondo de Cultura Económica, México.
- Bergson, H. (2006). *Materia y Memoria*, Cactus, Buenos Aires.
- Borges, J. L. (1976). *Libro de Sueños*, Torres Agüero Editor, Buenos Aires.
- Feldman, L. M. (2018). *Sueño Medida De Todas Las Cosas*, Editorial Topía, Buenos Aires.
- Hillman, J. (1979), *El Sueño y el Inframundo*, Editorial Paidós, Buenos Aires.
- Jung, C. G. (1995), *El Hombre y sus Símbolos*, Paidós, Buenos Aires.
- Jung, C. G. (2012), *El Libro Rojo*, El Hilo de Ariadna, Buenos Aires.
- Luoppe, L. (2011), *Poética de la Danza Contemporánea*, Ediciones Universidad de Salamanca, España.
- Manovich, L. (2005), *El lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación: Imagen en la Era Digital*, Paidós Ibérica, Barcelona.
- Tambutti, S. (2018), *Seminario de tesis, Escena y Página*, Especialización en Tendencias Contemporáneas de la Danza, Universidad Nacional de las Artes, Buenos Aires.







# Realidad *virtual* y *creación escénica*

Ana Lucía Piñan Elizondo  
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Antes de iniciar, es pertinente aclarar que la presente publicación es parte de la investigación, aún en desarrollo, de la *Realidad virtual inmersiva como detonador y modelo para la creación escénica*, tesis de licenciatura en danza contemporánea de la Academia de la Danza Mexicana, teniendo como finalidad dar a conocer parte del proceso de indagación, adaptación y cruce entre las disciplinas realidad virtual y creación escénica, a partir de la exposición de *R^VS\_ Laboratorio escénico y realidades virtuales*, buscando aquí la divulgación de los alcances y limitaciones de la investigación del mismo. Situando el contexto social-artístico-tecnológico del siglo XXI, en donde la comunicación *On-line* se ha convertido en parte fundamental de la vida del ser humano, así como los formatos digitales a partir de los cuales se han establecido interacciones hipertextuales que generan otras formas de experiencias tanto espaciales, corporales y neurológicas como temporales y que al mismo tiempo invitan a probar otros formatos perceptivos al considerar la necesidad humana de idealizar mundos que permitan diferentes interacciones al de su realidad, se presenta a nivel de hipótesis inicial que, *la realidad virtual de inmersión, su afección corporal y alteraciones sensitivas resultan posibles detonadores y modelo para la creación escénica en la producción artística contemporánea*.

Si bien el objetivo general de la investigación es la generación de una primera aproximación teórica transdisciplinar de conceptos y prácticas entre la realidad virtual de inmersión y la creación escénica, misma que servirá para visualizar las implicaciones corporales, artísticas y estéticas en esta, así como para la exploración de posibles posturas del creador en estos tiempos digitales, la presente publicación solo comparte una descripción general del

proyecto global y el apartado correspondiente al laboratorio mencionado líneas arriba.

La tesis parte de un modelo hipotético-deductivo, así como de una metodología cualitativa-positivista, enunciando una hipótesis exploratoria. Sin embargo, por las necesidades que tiene la investigación en su praxis, resulta inevitable el tránsito por la investigación indisciplinada y la nometodología, mismas que ayudarán a identificar y comprender las diferentes relaciones potenciales en la misma.

La investigación está construida en tres tiempos, el primero es el acercamiento teórico de los conceptos *realidad virtual de inmersión y creación escénica*, dando paso a un cruce teórico transdisciplinar, el segundo tiempo es la exploración corporal-kinésica de la investigación, para la cual se utilizó como instrumento de investigación *R^VS\_ Laboratorio escénico y realidades virtuales*, el cual es un acercamiento, desde la práctica, que permite visibilizar una posible comprobación o contraposición a la tesis formulada inicialmente, el tercer y último tiempo es un análisis, una reflexión profunda respecto a los resultados en la praxis y en la teoría, buscando un acercamiento a las posibilidades de cruces disciplinares que se encontraron a lo largo de toda la investigación.

## **R^VS\_ Laboratorio escénico y realidades virtuales**

Busca profundizar en la investigación de la relación entre arte y tecnología, proponiendo la realidad virtual como detonar creativo a través de las afecciones corporales y sensitivas en la inmersión, para la construcción de una obra escénica.

Para la participación en dicho laboratorio, se lanzó una convocatoria dirigida a la co-

munidad estudiantil de la *Academia de la Danza Mexicana* para una junta informativa, donde se expuso de forma general las especificaciones del laboratorio (días, horas, lugar, duración y nodos), contextualizando que el laboratorio forma parte del desarrollo de tesis, calculando un máximo de diez participantes, de los cuales, por motivos ajenos a la investigación solo dos lograron completar con éxito la investigación.

## R ^ V S

### Laboratorio de creación escénica y realidades virtuales

Nodo 1	Introducción
Nodo 2	Inmersión
Nodo 3	Vaciado
Nodo 4	Otras realidades
Nodo 5	Transcodificación
Nodo 6	Interfaz-soporte
Nodo 7	Corporalidades
Nodo 8	La Duat

El proceso completo de experimentación, apropiación y creación es de ocho semanas, mismas que son divididas en ocho nodos (uno por semanas) y desarrollados de la siguiente manera:

Cada nodo (semana) es de tres días, dos horas cada día, con un total de seis horas por semana, completando un tiempo de cuarenta ocho horas en total. Cada semana varía según el nodo anterior, es decir, se establecen objetivos por cumplir, sin embargo, el progreso depende de la agilidad de los participantes, así como del avance de cada sesión. Para una descripción breve, dividiré en tres secciones, la primera que se conforma por los nodos 1 y 2, estableciendo el punto de partida de la investigación, evaluando el dominio de los conceptos realidad virtual y creación escénica. Se presenta *Oculus Rift*, sistema de realidad virtual el cual se ocupara para hacer las inmersiones, se realizan actividades para

despertar los canales perceptivos necesarios para la inmersión a la realidad virtual (el oído, el tacto y la vista), y a cada participante se le pide desarrollar una bitácora para registro respecto a su vivencia dentro del laboratorio.

La segunda sección se conforma de los nodos 3, 4, 5 y 6: sesiones inmersivas y sesiones kinésicas no inmersivas. El objetivo principal de esta sección es lograr generar un lenguaje 'en bruto', es decir, movimientos corporales que no han sido estilizados y que son estructurados a partir de la afección del mismo cuerpo dentro de la inmersión. Dentro de esta sección y en particular del nodo 3 (vaciado) se propone, ya sea la creación de una obra a partir del material (kinésico y teórico) que se encuentre y desarrolle durante el resto del laboratorio, o bien, hacer el remontaje del unipersonal *Paralelo 38* (autoría de quien presenta la investigación) para complementarlo, alterarlo y modificarlo a partir de R^VS, siendo esta última opción la que las participantes escogieron al sentir mayor estabilidad por ser una estructura ya establecida para después modificar. Dentro de este contexto se tratan los conceptos *interacción* y *narrativa* que, dentro de la tesis, se toman como punto de partida para un cruce de disciplinas y que se ocupan como detonadores para la creación escénica. La tercera sección son los últimos nodos 7 y 8, sesiones donde el lenguaje corporal creado a partir de las inmersiones es más estable y el proceso de remontaje cobra mayor estabilidad, tanto en términos del discurso corporal como de la intención de la obra. Si bien como último objetivo aparecía la presentación de la obra remontada, por motivos de tiempo y de discurso creativo, se optó por no presentar una obra aún no terminada, llegando al acuerdo de, pasando el receso vacacional escolar, se evaluaría la situación y los medios, para retomar el proceso creativo y generar un posible R^VS 2.0<sup>1</sup>

Sobre *Paralelo 38* (2018), se debe considerar que no contiene material virtual, con un discurso que se sostiene principalmente

<sup>1</sup> Por razones incomprensibles, la comunicación con las participantes se perdió a partir de Agosto 2019. Se hará una residencia en de La Bodega de movimiento en el estado de Puebla para Generar R^VS 2.0

desde lo sonoro y maneja cierta interacción con el público. Es un formato unipersonal que parte del estado crudo del ser, tanto del creador escénico como del público, sumando poéticas balísticas, vocales y corporales, una apuesta por vislumbrar las cicatrices, la esperanza, la infelicidad, el amor, sin olvidar la garganta, la médula espinal, el corazón y la orta, puntos primordiales del impacto. Esta creación escénica se centra en tres momentos:

- Tierra (El inicio, desarrollo sonoro y menciones corporales)
- El Luto (Desgarre de las cicatrices de la tierra)
- Criminis causae (reminiscencias del primer aliento de la creación).

*Paralelo 38*, desde su creación, fue pensada para ser modificada en cada presentación, pues dentro de los parámetros que propone su narrativa, es generada una interacción con el público, misma que permite un posible azar en lo que sucede, dependiendo de las reacciones de los espectadores, haciendo, sin embargo, que quien ve la obra dude y se mantenga a un cierto margen, obligado a respetar siempre los lugares del creador escénico/performer.

Dentro de las afecciones más importantes del unipersonal se pueden mencionar:

- Fue remontado y encaminado a un diálogo a tres cuerpos, el de las participantes del laboratorio (que fueron dos) y agregando un tercero: Maximiliano V. Flores, como autor y creador escénico de la obra, así como investigador de la tesis.
- Se mantuvieron las tres escenas del montaje original (*Tierra*, *El luto* y *Criminis causae*) pero se redefinieron las acciones corporales a partir de todo el lenguaje decodificado durante las exploraciones inmersivas y kinésicas no inmersivas.
- El modificar las acciones corporales de cada escena permitió encontrar una versatilidad en la estructura de la narrativa original, es decir, se probaron diferentes formas de colocar y descolocar la estructura narrativa, experimentando desde las formas de composición clásicas hasta inventar y desarrollar la que fuera más eficiente y que cobrara mayor sentido para la escena.

- Dentro del proceso de exploración, los conceptos de cuerpo interfaz, movilidad, migración, realidad, narrativa e interacción, son cuestionados con frecuencia.
- El tiempo de inmersión ayudó a generar sensaciones de ciertas acciones que la obra proponía como saltar, disparar, respirar, flotar, lanzar, romper y correr; esto mismo hizo que se cuestionara la importancia de lo humano dentro de los procesos de creación, así como la importancia de los discursos escénicos contemporáneos.

En palabras de las participantes, el trabajo en equipo y la horizontalidad colaborativa hizo que el proceso de creación fuera 'más divertido e interesante'.

Después de revisar el registro del laboratorio, tanto en formato videográfico, como en bitácoras de las participantes, y todo lo que se fue sumando de manera externa a la tesis, considero pertinente decir que el laboratorio resultó muy favorable para explorar e investigar la hipótesis que enuncia la tesis y que los resultados son un gran acierto. Si bien se tuvieron algunos inconvenientes con los horarios, disponibilidad de los salones y alguna que otra falla técnica por parte del servidor de *Oculus Rift*, se puede concluir que, la afección que tuvo el cuerpo al momento de realizar las inmersiones sirvió de manera eficiente para construir todo un proceso de creación escénico, así como para detonar mecanismos de elaboración de diferentes tipos de narrativa, al mismo tiempo que se elaboraba la propia lógica de cada una de las participantes. De la misma manera, el lenguaje corporal generado a partir de la afección en la inmersión, ayudó a potencializar el discurso y la propuesta de movimiento, aún siendo acciones no tan cotidianas (en un contexto como el de la Ciudad de México) como el disparar un arma, aventar una granada, utilizar una espada (sable), teletransportarse, volar o caminar bajo el agua, permitiendo generar sensaciones corporales-kinésicas que las participantes del laboratorio no conocían, provocando detonar la imaginación y desarrollar más su habilidad de localización espacial y sensorial-kinésica, aproximándose a una conciencia más completa en su hábitat durante todo el recorrido espacial que implicaba el unipersonal, ahora a tres voces, *Paralelo 38*.

La misma investigación se pregunta ¿qué es la escena si no otra realidad?, proponiéndola

## EVOLUCIÓN

como un universo paralelo que el artista ofrece al espectador, donde tanto el espectador como el creador cruzan fronteras, desmitificando roles, desplazándose por espacios que obligan a salirse de las representaciones, colocando y haciendo del arte un lugar fuera de cualquier otra realidad donde las percepciones se vuelven dignas de alteraciones por medio de un detonante externo (los media), dando paso a que las repercusiones comunicativas (sensoriales-kinésicas) se centren en los contenidos de la inmersión y no en la tecnología misma.

Se podría decir, a partir de todo lo experimentado, que el cuerpo no es un lugar vacío sobre el cual solo se inscriben los discurso de poder o una ideología, más bien, “el cuerpo se convierte en una multiplicidad atravesada por un conjunto de intensidades y sensaciones, materia de experimentación estética” (Vásquez, 2016, p.18) que permite (re)conocer, (re)habitar y posiblemente (re)entrenar ciertas capacidades sensitivas y/o inducir la percepción a un cierto nivel de conciencia al que no se estaba acostumbrado, pero lo más importante: nos permite reencontrarnos como seres capaces de desarrollar aún más nuestras facultades como seres únicos, diferentes, tanto corporalmente como mental, kinestésica y sensorialmente, (re) pensarnos como seres humanos.







# Investigación *artística*: ¿Procesos, Metodologías y Resistencia

Fred Eliel Oporta Herrera  
Ana Lucía Piñón Elizoldo

*Pensar en ellos (términos de arte) de manera cerrada, compartimentándola, resultaba caer en una dualidad que no promueve el movimiento entre disciplinas. Sería caer en una realidad artística y cultural que no permite nuevas formas de relación al estar demasiado cerradas en sí mismas.*  
(Carbó, 2017)

## ¿ De qué escribir cuando se investigan las expresiones artísticas?

Decidir que escribir para una publicación relacionada con las expresiones artísticas, particularmente en un marco de estudios de posgrado, como los programas de Maestría que aquí se convocan, en torno a cualquier tema, sea mi tesis o cualquier otra, resulta un proceso que demanda hacerlo desde un lugar de concientización sobre lo que se dice y lo que no, particularmente cuestionando si lo no dicho responde a criterios de corrección institucional, de rigor investigativo, o desinterés respecto a su visibilización.

En lo personal, la utilización de preguntas ha resultado un elemento clave para poder encaminar el proceso a una verdadera introspección al respecto, permitiendo simultáneamente una clarificación respecto a una posible metodología a utilizar, una que corresponde al trabajo de investigación *Las Resistencias Nicaragüenses de Abril 2018: Exilios y Trazos Artísticos 2018 - 2020* y a ningún otro.

Esas preguntas, si bien podrían resultar un subtexto tácito, son planteadas como guía de las intenciones que atraviesan y se develan a lo largo del presente documento, aunque sin pretender ser resueltas con respuestas totalizadoras. La fascinación por las preguntas y su exposición como detonantes, está en relación a la reiterada presentación de las mismas, durante todos los procesos de formación, como parte esencial de

un proceso que aspira a que sea a partir de la búsqueda de respuestas que se articulen y muevan los campos de la generación de conocimientos científicos.

Sin embargo, algunas preguntas aparecen como válidas y otras no tienen cabida o posibilidad alguna de 'lograr', 'generar' o 'aportar' a dicho conocimiento. Lo que hace más interesante aún, desde un punto de vista particular, poner en tensión aún más interrogantes.

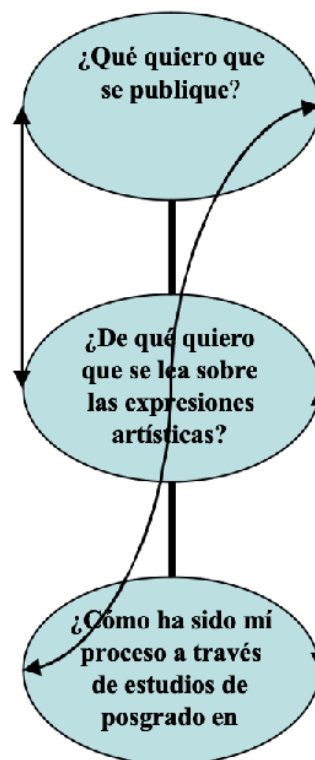


Figura 1. Diagrama de cuestionamientos como punto de partida a la publicación.

**¿Quién decide cuales preguntas sí resultan válidas y cuáles no? ¿Cómo se decide? ¿Bajo qué criterios? ¿En dónde se decide?** Frente a todos estos cuestionamientos, comenzaba a revelarse mucho del conocimiento que había aprendido a definir como “científico”, como forma de aprendizajes formales y como autores referentes (Lyotard, 2008).

### Notas luego de cursar la maestría

Durante todo el proceso de la Maestría en Arte: Inter y Transdisciplinariedad de la BUAP, el énfasis fue puesto en enseñar formas de comprender el mundo dentro de una esfera más interconectada y no desde los conocimientos aislados, asumiendo con esto que la formación recibida en licenciatura, obedecía a una estricta mirada disciplinar. Dicho interés en generar otras maneras de crear, compartir, producir e investigar iban de la mano, irreductiblemente, de la Interdisciplina y la Transdisciplina, particularmente desde su vínculo con las artes.

Este ensayo no pretende profundizar en cada una de estas líneas de producción de conocimiento, lo que se propone es en realidad una aproximación a mirada un poco más émica<sup>1</sup> (García, 2015) y por lo tanto ampliada desde las artes. En otras palabras cuestiona si en realidad existen otras alternativas a nuestro alcance para realizar propuestas investigativas que involucren una apertura directa a las expresiones artísticas.



Figura 2. Red de ejes matriz de las expresiones artísticas

<sup>1</sup> Entiéndase émica como el antónimo de ética, ética es nuestra conducta externa, y émica es nuestra conducta interna, es decir si nuestro comportamiento es tan igual como somos ante los ojos de la sociedad.

La gran pregunta que ha atravesado todo el recorrido de la Maestría en Artes: Inter y Transdisciplinariedad ha sido: ¿en qué momento sabré si he logrado -o no- una idea, propuesta o investigación inter o transdisciplinaria? Dar respuesta no ha resultado una realidad del todo clara. Lo que tengo claro luego de dos años en dicho ciclo formativo de posgrado, es que no se trata únicamente de reunir en un sólo lugar herramientas, métodos, técnicas, voces, etcétera, sino, de cómo propiciar diálogos y discursos: diversos, flexibles, menos herméticos y desde lenguajes humanizados, todo esto sin perder una franca relación sobre/para/desde (Borgdorff, 2010) las artes, confesando aquí que la manera de poder encaminarme hacia esas posibilidades que dan cuenta de la existencia de procesos propiciados a partir de unos -otros- tipos de investigación que se autonombraba: artística, basada en las artes e indisciplinada, mismas que proponen “salir de la normatividad” (Hernández, 2019), lo que sea que esto significara desde el entendimiento del concepto de transdisciplina de Nicolescou (1994) y que, si bien fue motivado por la maestría, tuvo su momento de anclaje durante una conferencia dictada por Fernando Hernández Hernández (2019) en el MUAC de la UNAM, dando luz a nuevas interrogantes y volviendo aún más interesantes las respuestas a las anteriores: ¿por qué utilizar una propuesta investigativa que se niegue a seguir al pie de la letra paradigmas positivistas? o ¿por qué incorporar una investigación *indisciplinada*? ¿Qué significa *salir de la normatividad*?

Las respuestas comienzan, recientemente, a hacerse escuchar de la voz de diferentes especialistas, para Calderón y Caro

La iniciativa de explorar la indisciplinada pretende cuestionar nuestros propios marcos de entendimiento y estructuras de significación y de aprendizaje. Es en ese sentido que, tal vez, la indisciplinada pueda abrir algunas grietas, activar nuevas posibilidades en la retícula disciplinaria tanto de las instituciones como de los cuerpos. Por esto consideramos urgente emancipar la investigación hacia nuevas formas de organización que vinculen los saberes académicos y artísticos con la vida y con el sentido común. Situarnos en lo desconocido para aprender nuevas formas de ser, hacer, imaginar y pensar. (Calderón y Caro, 2020, p. 7)



En otras palabras, indisciplinar la investigación significa comprender, habilitar y habitar posibilidades desde las diferencias/pluralidades permitiendo, entre otras cosas, elaborar debates sobre diversos procesos de indagación/investigación. Resulta, por tanto, un extrañamiento de la pura observación del objeto de estudio que plantean las posturas científicas positivistas; un extrañamiento de la perpetuación de la posición del investigador que se asume como salvador/conocedor de lo que sucede con *lo otro*, con *lo ajeno* o lo que entendemos como diferente, siendo la disciplina la que, en estos contextos, “funciona como una retícula que estructura y restringe el entendimiento y la actuación de los saberes: los localiza, ordena, categoriza y jerarquiza (...) con una orientación e intenciones bien definidas” (Calderón y Caro, 2020, p.17).

Se trata entonces también de proponer una flexibilización de los marcos históricamente dados herméticamente, y es desde ese sentido que la investigación artística “no reclama producir verdades objetivas, sino versiones –lo más apegadas al contexto- de las intersubjetividades que se ponen en juego” (Pink, 2001, pp.18), poniendo en tensión estas propuestas con un contexto al que pareciera casi imposible pedirle la *flexibilización* de sus procesos disciplinarios y sus rigurosidades respecto a los modos de la desgastada generación de *conocimiento científico*, sumando preguntas a las que, finalmente, resultan el verdadero objetivo del presente texto: ¿deberían

existir ciertas aperturas, sobre todo en los estudios formales desde las artes? ¿De verdad tenemos espacios de aplicación artística en el aparato educativo formal que permitan la incorporación de campos que visionan la creatividad y expresividad como partes de esas pluralidades (Licenciaturas, maestrías, doctorados, postdoctorados, revistas, centros investigativos, etc.)? O ¿aún debemos luchar por su existencia y su validación frente a una ya rigurosa estratificación científica?

Creo, y lo expreso como un extranjero, como nicaragüense que tuvo que migrar, exiliarse y solicitar refugio para logra entrar y cursar una maestría en artes en el territorio mexicano (porque en Nicaragua no existen tales opciones), que el simple hecho de poder encontrar alternativas en estudios de posgrados y espacios de reflexión respecto a cómo se generan, producen, comparten y estudian las diferentes expresiones artísticas, ya es una victoria para las artes y las humanidades en general, mismos que no deben bajar la guardia, cuidando la homogeneización y el hermetismo al que resulta tendiente cualquier Institución por su misma naturaleza normativa, debiendo cuidar que los espacios ganados sigan siendo capaces de contener cualquier propuesta que apunte hacia la pluralidad y diversificación.

Dicho esto, resulta inevitable una pregunta más: a nivel práctico ¿se están logrando visibilizar trabajos de culminación de estudios que potencien e incentiven discursos pluralistas como los planteados por Danto (2006)? Y es que, si “la investigación artística se resiste a tener un método prediseñado, una disciplina metodológica única [enseñándonos] a aprender de nuestro propio proceso de aprendizaje sin desvincularnos del cuerpo y sus sentimientos” (Calderón y Caro, 2020, p.16) ¿se está logrando un alejamiento del entendimiento de investigación como cuantificación o medición?

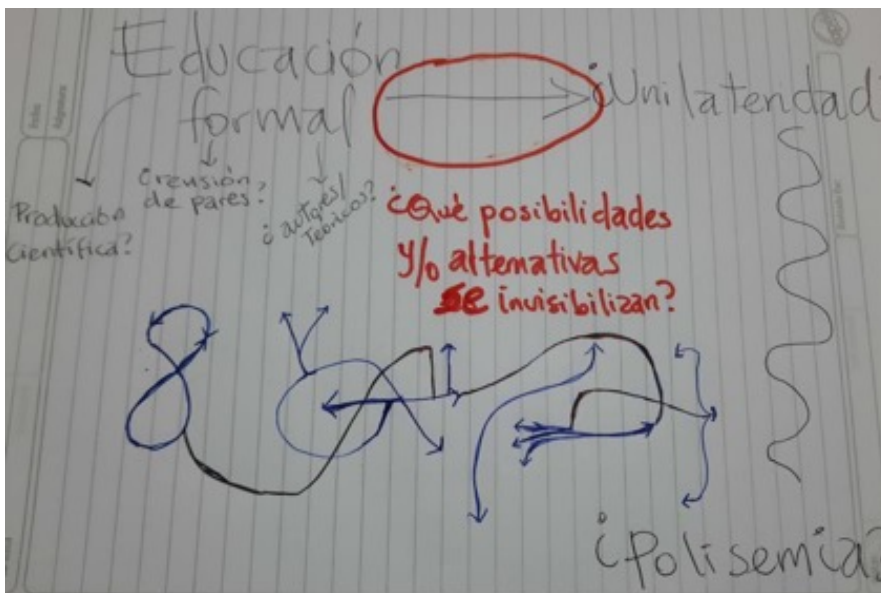


Figura 3. Representación gráfica del proceso de generación de pensamiento

## ¿Cuales son esos procesos, metodologías y resistencia?

Apuntar la mirada hacia lo que hacía vibrar a mi propio cuerpo, voltear a verme y encontrar-me vulnerable, significó verdaderamente colocarme dentro del proceso investigativo como sujeto de la investigación, significaba rascar y profundizar en todos esos elementos que se movían dentro de mí para descubrir al mismo tiempo niveles de incertidumbres constantes, pareciendo que con esto me acercaba a la investigación poscualitativa planteada, por Natalia Calderón y Fernando Hernández, como “una propuesta para asumir la investigación no como trayecto que define de antemano lo que persigue, sino que se deja sorprender, y da cuenta de ello, por el trayecto que se sigue como proceso y base de la investigación” (2019, p. 55). Comprobando, al utilizar dicha propuesta a nivel personal, que resulta

Siendo fieles a que la finalidad del presente documento es generar cuestionamientos y tensión entre los mismos, se debe cuestionar también todo lo aprendido como “verdad”, no para negarlo o descartarlo, sino para comenzar a dinamizar e incentivar alternativas que procesos tanto educativos como investigativos y artísticos se proponen incluir como “múltiples interpretaciones (...) de manera simultánea (...) y polifónicas” (Calderón y Hernández, 2019, p. 76).

Al final, plantear la investigación desde este terreno, me permite reconocerla como lugar de Resistencia, como parte de un acto que requiere salir de las zonas de confort, aventurarse a campos desconocidos, comprometerse con los riesgos y someterse a procesos subjetivos. ¿Qué tanto estamos dispuestos, desde el trabajo académico, a resistir, a hablar de nuestros procesos y flexibilizar nuestras metodologías?

Un trayecto que no es lineal, que no sigue límites estrictos ni estructuras normativas; al contrario se diversifica y puede comenzar en cualquier momento. Que asume que al moverse sin una ruta prefijada puede generar una sensación de incertidumbre y pérdida de un conocimiento histórico estable, fijo, repetitivo y preconceptualizado. (Calderón y Hernández, 2019, p.55)

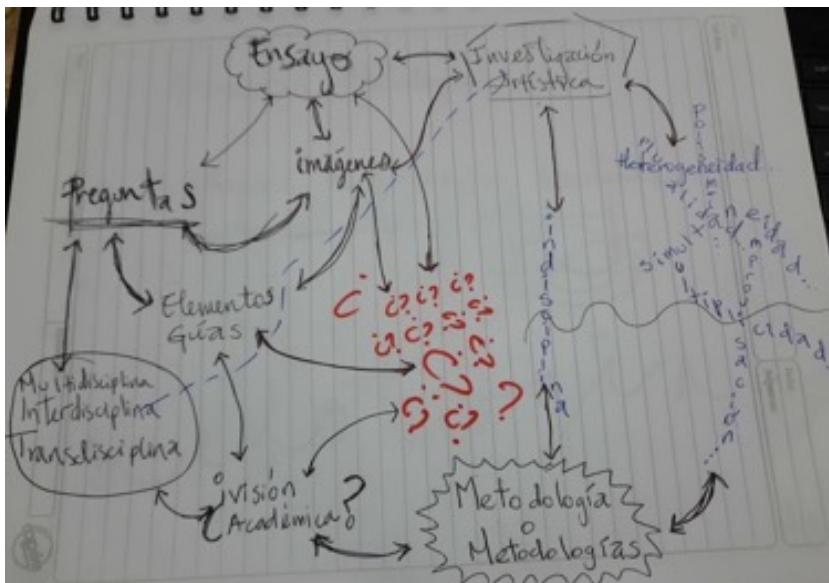


Figura 2. Evolución del apartado metodológico.

## Bibliografía

Pink, S. (2001). *Doing Visual Ethnography*.  
Londres: Sage.

Borgdorff, H. (2010). El debate sobre la investigación en las artes. Consulta: 7 de mayo de 2020. <https://es.scribd.com/document/279835961/BORGDORFF-EI-Debate-Sobre-La-Investigación-En-Las-Artes>

Calderón, N. y Caro, B. (2020) ¿Indisciplinar la investigación artística? Metodologías en construcción y reconstrucción. Universidad Veracruzana, Seminario Permanente de Investigación Artística. ISBN: 978-607-8716-10-4

Calderón, N. y Hernández, F. (2019). La investigación artística. Un espacio de conocimiento disruptivo en las artes y en la universidad. Barcelona: OCTAEDRO, S.L. ISBN: 978-84-17667-32-0

Canclini, N. G. (2016). *Culturas híbridas* (Tercera reimpresión: enero, 2016 ed.). Mexico D.F.: Penguin Random House.

Danto, A. C. (2006). *Después del fin del arte: El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Barcelona: Paidós.

García, R. (2015). La etnografía en la observación participante, y la perspectiva emic/etic en el trabajo enfermero. Universidad Pública de Navarra. Pp. 16-22.  
<https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/28393/Etnograf%C3%ADaObservacionParticipante.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Hernández, F. (08 de Marzo de 2019). Investigación Indisciplinada: Cuestionar la Investigación Artística [Discurso Principal]. Conferencias del Seminario de Investigación Artística de la Universidad Veracruzana. MUAC-UNAM, Ciudad de México, México.

Jamenson, F. (2002). El Posmodernismo y la sociedad de consumo. En F. Jamenson, *El giro cultural: Escritos seleccionados sobre posmodernismo 1983-1998* (págs. 105-127). Buenos Aires, Argentina: Manantial. Pink, S. (2001). *Doing Visual E*





# Viviendo plenamente a través de la danza

Georgina Lissete Montoya Campos  
Universidad Autónoma de Chihuahua

Desde que entré en contacto con la danza, la empecé a amar, fue como quien dice amor a primera vista, y como todo amor, uno se dedica a conocerlo, a investigarlo a sentirlo, a experimentarlo, así que a la par de experimentar la danza a través del cuerpo, también leí sobre sus beneficios y lo importante que es para el humano desde que se tiene registro de éste sobre la faz de la tierra. Sin embargo, hasta la fecha y a lo largo de 35 años, entre más investigo sobre ella, más me doy cuenta de que es un fenómeno universal a veces no tan perceptible y que atraviesa fronteras tangibles para nosotros, por ejemplo, el universo danza en perfecta sincronía, cada astro, agujero negro, materia oscura, polvos cósmicos, cuásar, etc., se mueven en armonía simulando una danza como cuando asistimos a los bailes sociales. Así pues, desde lo macro a lo micro, pudiéramos hacer referencia a la danza que realiza nuestro cuerpo aproximadamente cada 70 veces por minuto, me refiero a las pulsaciones generadas desde el corazón y que viajan deslizándose a través de todo el cuerpo nutriéndolo amorosamente, en una danza continua y permanente que al desaparecer nos ocasionaría un desprendimiento del cuerpo físico hacia el plano sutil, llamado coloquialmente muerte.



Como podrán intuir, amo la danza y la relaciono prácticamente con todos los aspectos de mi vida. Fue mi primer amor y gracias a ella he podido entrar en contacto conmigo misma, enfrentar miedos, elevar alegrías, conocer



personas, distintas técnicas, estados, planos de consciencia, e incluso oraciones.

Y es aquí a donde quería llegar para compartirles la experiencia que viví en Egipto a finales del año 2019 y que me ayudó a integrar una distinta manera de vivir, es decir, fusionar la cultura egipcia con la propia, entre ello, además de disfrutar de sus manjares gastronómicos y belleza arquitectónica y energética, me encontré fascinada por ver viva la danza del vientre y la danza egipcia de Isis,

interpretadas no solo por espectáculo sino como una oración (de petición o agradecimiento), así como la sublime danza derviche, de modo que, como en todo el mundo, las danzas que se ejecutan pueden ir de lo más pagano a lo más divino dependiendo del enfoque que tú como espectador le quieras (o mejor dicho puedas) dar, y lo cual va a depender en gran parte de tu estado de consciencia o nivel de frecuencia vibratoria.





De visita en El Cairo (dividido en zona nueva y vieja), acudí a recorrer el llamado Cairo viejo que es hermoso por su arquitectura e historia y en su centro tiene una plaza que por un lado muestra majestuosa la Mezquita de Al-Hussien y por otro alberga el mercado Khan el-Khalili que en el interior da lugar al famoso e icónico café de los espejos “El Fishawy” del que me enamoré y fui dos veces, ese espacio es muy especial pues se dice que contiene un portal energético que te permite conectar con tu creatividad y es por ello que varios artistas lo han visitado en busca de una musa, cabe mencionar que entre más entrada la noche lo visites, el lugar toma más vida y parece tener una dinámica propia la cual detrás del bullicio, la algarabía, las ventas, la shisha, el tabaco, el té, el café turco y el alcohol, reside algo verdaderamente poderoso que es conectar con los seres que te rodean, es en este momento que sucede la magia, cuando la gente se une sin importar nacionalidad y comienza a cantar y bailar en conjunto transformando la dinámica y conformándose una unicidad gracias al arte, gracias a la música, el canto y la danza, a nadie le importa si lo haces bien o no, lo que importa es formar parte de algo que hace ese momento especial y uno de los momentos más mágicos vividos.

Al paso de los días, fui entrando en contacto con las danzas locales y pude percibir el estado de conciencia del ejecutante, a veces éste lo hacía por placer, a veces por trabajo, a veces por dinero, a veces por oración y a veces era una combinación de factores, que sin importar la motivación, danzaba y se comunicaba a través de sus movimientos con todo aquél que estuviera interesado. Como espectadora les puedo compartir que pude percibir claramente cuando la danza era sublime y que en modo de oración, tenía el poder de elevar a todo el que se lo permitiera.

Por lo tanto, deseo que entiendas que no necesitas dominar el idioma local para viajar, aunque es deseable no es un factor indispensable, lo único indispensable eres tú y la disposición que tengas de aprender, de experimentar y de vivir a plenitud. Simplemente baila y estarás inmediatamente comunicándote con los otros a nivel del idioma universal de la danza estés en donde estés.







# ¡Hay teatro en el mundo!

## Una reflexión desde la propia **experiencia** en la **virtualidad** y el **confinamiento**

María Cristina Torres Montes  
Facultad de Artes, UACH

Aprovechando este foro, comparto que me es bastante emocionante que se nos dé la oportunidad de expresarnos y sobretodo de compartir con mis compañeros de licenciatura en danza y aún más muy interesante (y no sé porque me pone nerviosa y ansiosa) el escuchar también a compañeros de la licenciatura en teatro.

A continuación, comparto mi reflexión ante la situación actual, dividiendo el escrito con algunos apartados para dar una simple estructura.

### **Maravilloso**

Entre la incertidumbre deslumbra el “tiempo maravilloso” y el cuadro de ladrillos que me protege se convierte en un sitio habitado. Analice “según”, y el tiempo maravilloso funcionó de comienzo como ciudad dentro de mi propio espacio de ladrillos. Horario de todo aquello que siempre había querido hacer porque no tenía el “tiempo”. Cursos, talleres, entrenamiento, escritura, baile, películas, shows en línea y ahora que todo parecía a disposición, había olvidado un pequeño detalle, no contaba con acceso a internet desde casa. Descubrí entonces que al cabo de días la ciudad en mi cuadro de ladrillos era un HOGAR, el hogar que

yo misma tuve la fortuna de construir y que el tiempo maravilloso solo se volvió un tiempo sin manecillas. Redescubrí lo simple.

### **Inquietud**

Después de casi 2 años, acceder de nuevo al internet desde casa, resultó un consumo de todo aquello que cada integrante de la familia había dejado de lado. Una imagen chistosa y bizarra que hasta el gato sintió la distancia.

Por otro parte, el lado positivo de la educación (no virtual) florecía principalmente como madre, y como estudiante autodidacta. Reencontrarme con mi hija activó valores y hábitos perdidos por la exigencia diaria, ahora y de nuevo la crianza se hace presente.

Las actividades estratégicas vinculadas al arte ayudaron a mejorar el estado familiar, dando hincapié a dos infantes, Renee Dayami hija de 7 años y Abdiel Eduardo sobrino de 8, al obsérvalos y darme cuenta que tan pequeños la ansiedad se amplifica más por no tener acceso a los aparatos electrónicos-tecnológicos que por salir de casa y que la diversión sin algún tipo de conexión a internet, no es diversión, esto no fue fácil, pero no fue un impedimento para recrear actividades en las que tanto ellos como yo re-aprendíamos. Dentro de las actividades

a realizar y de las posibilidades existentes en casa creamos máscaras de yeso, jugamos con pintura, cuentos nocturnos personificados con luces de sombras, actividad física con retos de baile y un set improvisado para saltar y dar marometas nos convertía en artistas de circo. El desarrollo cognitivo por medio del arte. Así fue como las prácticas docentes se hicieron presentes y concluyeron según lo estipulado por la materia.

Mientras tanto el pánico continuaba y la polémica de la "EDUCACIÓN VIRTUAL" tomaba terreno. Amplio afán de transfigurar la información, desde directores, docentes, padres de familia, todos fomentaban aún más aquella incertidumbre de la situación global, juicios por doquier.

### **Modos**

En la educación virtual uno de sus principales objetivos es la eliminación de barreras a distancia, autonomía de aprendizaje, ofrece un ritmo de estudio personalizado, entre otras, sin embargo, en todos los niveles educativos como se planteó en la pandemia, no es funcional, principalmente me refiero en niveles de preescolar y primaria que es donde he tenido experiencia en este confinamiento, ya que:

- » Resulta imprescindible la convergencia tecnológica, que a su vez, resulta imprescindible una rápida conexión a internet para facilitar los accesos.
- » Resulta imprescindibles aparatos electrónicos aptos (para cada integrante), con sus debidas actualizaciones y capacidades.
- » Resulta imprescindible contar con un capital monetario apto para cubrir las

necesidades básicas, para atender las necesidades educacionales.

- » Resulta imprescindible pensar y actuar sobre el quehacer del maestro, alumno y padres de familia en torno a la globalización tecnológica.

Lamentablemente el acceso a la educación no solo en estos "tiempos" va ligada a la expansión capitalista que radica en una ASIMETRÍA de red que interactúa en formas muy distintas dependiendo del ESTATUS SOCIAL.

Las instituciones académicas no estaban preparadas para la educación virtual, en realidad nadie lo estaba y ventajosamente y de manera muy rápida las estrategias se hicieron presentes dentro de las posibilidades, estadísticas, funcionalidades, sin duda un fuerte experimento social, de vigilancia digital llamado también Biopolítica.

### **Ventajas momentáneas**

*No hablemos de la vida, si no desde la vida  
(Hugo Mujica, Filósofo)*

La virtualidad y el confinamiento ante el quehacer artístico observado por medio de las plataformas virtuales han dejado un mérito considerables de aquellos talentos ocultos de mis compañeros y compañeras estudiantes de la Licenciatura en danza, abriendo sus paradigmas de expresión, de estudio, de entrenamiento, tomando distintas clases con personajes nacionales e internacionales, se ha desarrollado un conocimiento fugaz pero efectivo de programas multimedia que convergen creativamente en propuestas de videodanzas, plataformas de vinculación con la comunidad escénica, difusión y trabajo en equipo. Un importante espacio de reflexión,

análisis, enfoque, descanso, que da hincapié desde el trabajo individual y que no tarda en florecer al regresar a las aulas.

Nos hemos percatado que el arte corporal sigue abriendo sus paradigmas a pesar de las adversidades.

*“Existen profundas rupturas, se visibilizan acrecentadas por la articulación entre artes tradicionales, artes nuevas, y nuevas tecnologías, lo que demanda por su diversidad nuevas estrategias, nuevas formas de producción, coproducción y recepción”*



# Una educación en busca del desarrollo sostenible

Blanca Laura-Lee, Gabriela Ruiz-González  
y Yeny Avila-García

## Introducción

En las últimas décadas, la sociedad se ha enfrentado a constantes cambios y transformaciones. Estos procesos de cambio nunca terminan, siempre se ha buscado el progreso del mundo, ya sea en el ámbito educativo, cultural, económico, político o tecnológico.

A partir del desarrollo de las nuevas tecnologías de la información, provenientes del siglo XX, se crearon grandes proyectos y medios de comunicación con el propósito de impulsar el desarrollo de la humanidad, y lograr con ello, una mayor presencia a nivel mundial, sin embargo, se considera que al pasar de los años se ha forjado un mundo inmerso en la tecnología que en muchas ocasiones no responde a las necesidades de la sociedad actual.

Lo anterior, refiere a la capacidad de generar nuevos conocimientos pensando en el bienestar de las personas, la sociedad y el ambiente, más allá de los avances de la tecnología y la comunicación. De ahí, el nacimiento de la sociedad del conocimiento, la cual busca innovar los procesos humanos y generar saberes que aportan al cuidado del entorno y sus habitantes.

Por otro lado, se reconoce una fuerte relación entre la sociedad del conocimiento y el desarrollo sostenible, pero, ¿cómo enfrenta la educación el tema del desarrollo sostenible?

En esta búsqueda por aprender de la realidad, se coincide con Ptrovski (2011) quien plantea, que la educación en la actualidad busca desarrollar el perfil profesional en las instituciones educativas y que no puede ser solo desde el interior, sino que

debe buscar algo más abierto, cuyo conocimiento de hecho se adquiera en mayor cantidad fuera del aula que dentro de ella, que se desarrolle de manera continua a lo largo de su vida.

La sociedad del conocimiento fomenta la conciencia como parte fundamental de un sistema social. Busca dar respuesta a los diversos problemas sociales con una mirada más noble, e intenta comprender los cambios de la tecnología, el conocimiento y la cultura en beneficio de los individuos. Así, el tema de la sociedad del conocimiento impulsa a la curiosidad por conocer con mayor claridad ¿Qué es la sociedad del conocimiento?, ¿Cuál es su objetivo?, ¿Cómo se vincula con la educación y el desarrollo sostenible? ¿Cuáles son las características centrales que lo componen?

El presente ensayo, se orienta a conocer con mayor profundidad sobre la sociedad del conocimiento y para ello, se realiza una búsqueda de la literatura existente sobre el tema y se establece como hipótesis que: La sociedad del conocimiento consiste en una sociedad basada en la industrialización y comunicación del siglo XX, por lo que despliega diferencias y desigualdades en la sociedad actual.

## Sociedad del Conocimiento

El término “sociedad” viene del lat. *sociētas*, *-ātis* y “conocimiento” es originario del lat. *Cognoscēre*. Se puede decir, que una sociedad está formada por personas en un mismo contexto con propósitos, “agrupación natural o pactada de personas, organizada para cooperar en la consecución de determinados fines”, por su parte conocimiento es la “acción y efecto de conocer,

entendimiento, inteligencia, razón natural” (RAE, 2019).

Según Tobón, Guzmán, Silvano y Cardona (2015), la expresión de sociedad del conocimiento fue empleada por primera vez en 1969 por Drucker cuando la sociedad industrial comenzó a cambiar y aparecieron nuevos procesos sociales relacionados con la confrontación entre producción y desarrollo social. Al parecer, las personas comenzaron a visualizar la necesidad de algo más que solo producir en serie, como las maquilas, por ejemplo, donde se producen grandes cantidades de cosas, pero sin brindar algo más que sólo objetos, con un fin únicamente económico.

Ahora bien, la tendencia que aparece con la sociedad del conocimiento, es brindarle mayor importancia al conocimiento que a la materia prima o al capital generado por la sociedad industrial. Así, “la idea de una sociedad del conocimiento viene a reconocer la importancia fundamental que en todos los países tiene la generación de conocimiento y el desarrollo de tecnologías apropiadas a las realidades locales” (Marrero, 2007).

Asimismo, en el ámbito educativo a nivel global se han visto muchos cambios derivados también de la sociedad del conocimiento. La educación debe cambiar a la par que las sociedades cambian para lograr implementar las funciones educativas a favor del contexto (Ramírez, 2015). Este mismo autor, asegura que en varias partes del mundo las instituciones educativas del nivel superior han implementado la realización de proyectos que buscan impulsar el conocimiento desde las propias necesidades de los individuos. Sin embargo, otros autores consideran que:

“se requieren varios factores para establecer un puente entre conocimiento y acción, o entre conocimiento y aplicación y uso efectivo del mismo en la sociedad para que los resultados de la investigación o de la actividad científica se conviertan en conocimiento útil, se requiere, en primer lugar, de un proceso de apropiación social del conocimiento. Este último debe ser apropiado por la sociedad, o por actores o sectores específicos” (Salazar-Gómez & Tobón, 2018).

Por otro lado, la sociedad del conocimiento facilita de muchas formas las actividades cotidianas de

las personas tanto el mundo educativo como social, pues como dice Méndez, Figueredo, Goyo y Chirinos (2013), ofrece trabajar en el desarrollo de soluciones a distintas problemáticas relacionadas con la actividad cotidiana, académica, cultural, económica, etc. De ahí, su relación con la educación basada en el desarrollo sostenible, término que proviene de las palabras, sustentabilidad y sostenibilidad.

El verbo sustentar viene de algo que puede ser sustentado, y el verbo sostener de algo capaz de sostenerse, como ambos términos pueden referirse a un solo uso, entonces aparece el término desarrollo sostenible (Luna-Nemecio, 2019). Inicialmente, el concepto de sostenibilidad se inclinó hacia una dimensión subordinada a los procesos económicos, ecológicos, a la conservación y reproducción de las condiciones para el crecimiento económico de las sociedades (Rivera-Hernández, et. al. 2017).

Una educación vinculada a la práctica con la sociedad directamente ayuda a la resolución de problema que permiten reforzar el aprendizaje, construir escenarios que simulen la practica real, y apertura el uso de celulares, computadoras, libros, y todo lo que está al alcance y de interés del alumnado. Romper con lo tradicional, es permitir afrontar el nuevo reto de la educación basada en el desarrollo sostenible dentro de una sociedad del conocimiento.

Una práctica asociada a las experiencias de vida, donde el tema de aprendizaje salga de la experiencia, del contacto con la vida, con una forma crítica profesional y técnica para resolver los problemas, permiten una formación de la academia con la sociedad, con relación al desarrollo sostenible, el desarrollo social sostenible. Se logran conocimientos de largo plazo, el aprendizaje apoya la parte emocional, al ejercitarse en estas prácticas del contexto recurren al trabajo de las tecnologías disponibles, y les permite tomar una posición de innovación que brinda resultados de aprendizaje muy altos, mientras que las clases tradicionales no (Tobón, 2015).

Lo anterior, invita a la acción para lograr un cambio en los procesos educativos que permitan llevar a cabo acciones que busquen no solamente disminuir los problemas del contexto, sino que sean atendidos en la realidad. Finalmente, la sociedad del conocimiento está estrechamente ligada tanto a la educación, como a la vida diaria de las personas.

Y parece ser una oportunidad de cambio para lograr una sociedad más competitiva, pero al mismo tiempo informada, consciente y comprometida consigo misma y los individuos.

## Conclusión

A partir del análisis de la literatura revisada, se puede concluir que la sociedad del conocimiento atiende a las necesidades actuales de la sociedad, y a diferencia de la sociedad industrializada suma la importancia de la superación de las personas a partir de estrategias que contemplen el desarrollo de competencias necesarias para la mejora de las sociedades, tanto en el ámbito social como en el educativo.

Por lo tanto, de acuerdo a la hipótesis planteada "La sociedad del conocimiento consiste en una sociedad basada en la industrialización y comunicación del siglo XX, por lo que despliega diferencias y desigualdades en la sociedad actual", se concluye que no es del todo cierta, ya que, si bien está basada en un sistema industrializado que aún en la actualidad se ve fuertemente marcado con la diferencia económica y entre las personas, la sociedad del conocimiento puede disminuir de cierto modo esta desigualdad de oportunidades al ser su esencia, -la preocupación por implementar acciones a favor del contexto y de quienes lo habitan-.

Finalmente, a modo de reflexión, se considera que la sociedad del conocimiento es una evolución de la antigua industrialización. Y sin duda, podría ser una oportunidad para el ámbito económico y sobre todo en la educación, ya que puede ser una oportunidad para formar personas competentes, actualizadas, y capaces de trabajar como un equipo perfecto entre profesionales y sociedad, en este sentido también necesarias para la formación de las próximas generaciones.

## Referencias

Bianco, C. Lugones, G., Peirano, F, & Salazar, m. (2002). Indicadores de la sociedad del conocimiento: aspectos conceptuales y metodológicos. *REDES*. [http://repositorio.colciencias.gov.co:8080/bitstream/handle/11146/158/1061-BIANCO\\_2002\\_INDICADORES\\_DE\\_.PDF?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.colciencias.gov.co:8080/bitstream/handle/11146/158/1061-BIANCO_2002_INDICADORES_DE_.PDF?sequence=1&isAllowed=y)

Marrero, A. (2007). La sociedad del conocimiento: una revisión teórica de un modelo de desarrollo posible para américa latina. *Arxius*, 7. <http://www.temoa.info/es/go/113326>

Méndez, E., Figueredo, C., Goyo, A. y Chirinos, E. (2013). Cosmovisión de la gestión universitaria en la sociedad de la información. *Negotium*, 9(26), 70-85. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78228464004>.

RAE (2019). Diccionario de la lengua española: sociedad-conocimiento. <https://dle.rae.es/sociedad>

Ramírez, M. S. (2015). Acceso abierto y su repercusión en la Sociedad del Conocimiento: Reflexiones de casos prácticos en Latinoamérica. *Education in the Knowledge Society*, 16(1),103-118. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=5355/535554757007>

Salazar-Gomez, E. & Tobón, S. (2018). Análisis documental del proceso de formación docente acorde con la sociedad del conocimiento. *Espacios*, 39(45), 17. <https://www.revistaespacios.com/a17v38n35/17383539.html>

Tobón, S., Guzmán, C. E., Silvano, J., & Cardona, S. (2015). Sociedad del Conocimiento: Estudio documental desde una perspectiva humanista y compleja. *Revista Paradigma*, 36(2), 7-36. <https://acortar.link/sJy3v>







# Galería en Movimiento

**Colección:** “Entre cuerpos y movimiento”

**Fotografías de:** Rosario Ivette Gómez Galán

**1 y 2:** Encuentro Nacional de Danza 2015 Obra de Alonso Alarcón “La Tempestad”

**3:** Contempodanza de Cecilia Lugo

**4:** Cuatro por Cuatro de Shantí Vera

**5:** Cuerpo Etéreo de Jaime Sierra

**6:** Los unos y los otros de Mizraim Araujo

**7, 8, 9 y 10:** Soul City Company de Francia de Didier Boutiana



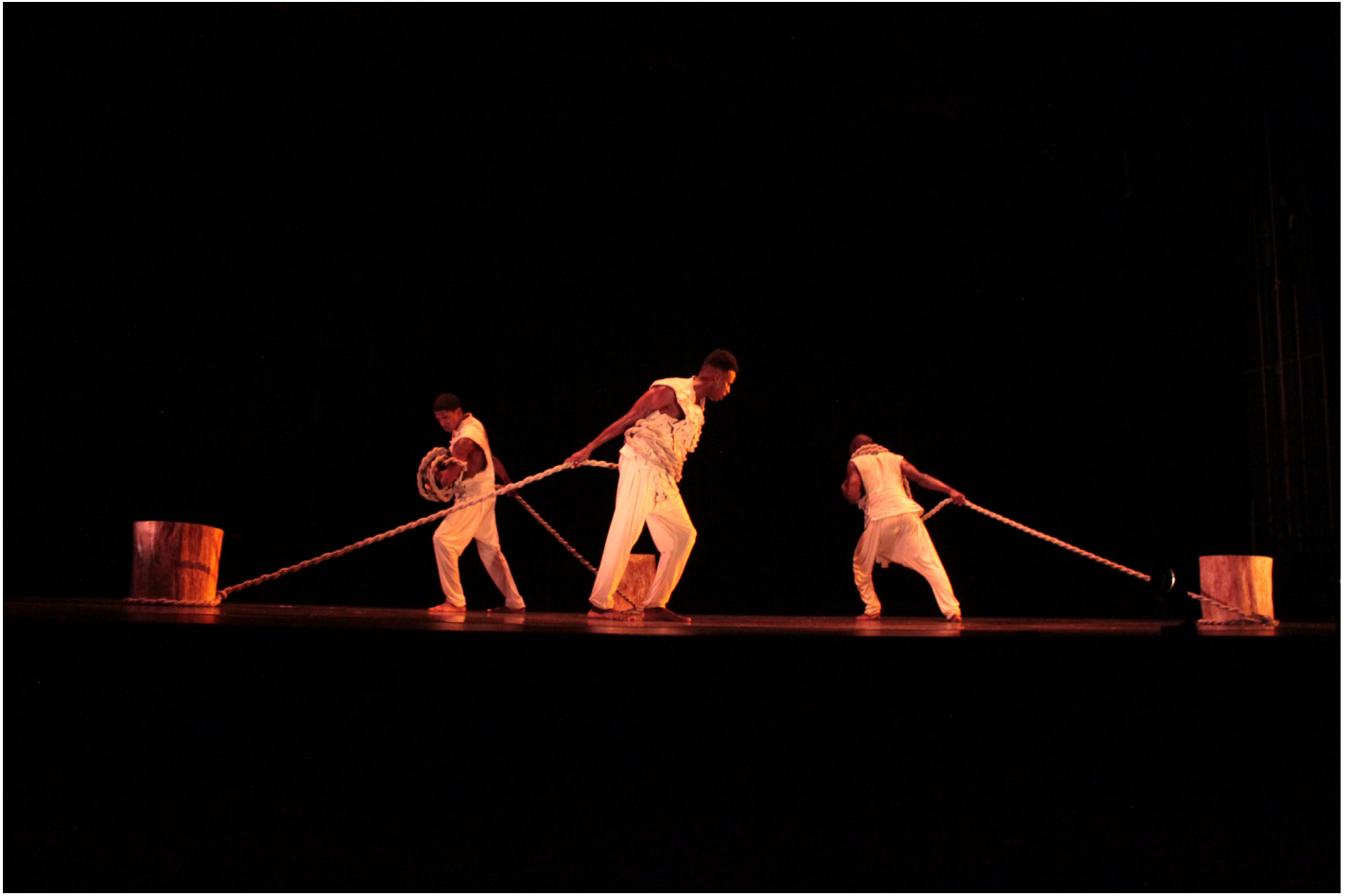
















UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE  
CHIHUAHUA



Facultad de  
**Artes**



Grupo disciplinar Educación y Desarrollo de la Danza