

# Hacia nuevos modelos de gestión cultural:

De las industrias culturales a las Tic (tecnologías de la información y la comunicación) en el contexto de la producción coreográfica contemporánea. La experiencia en el IUNA.

Autor:

Valencia Tobón, Catalina

Tutor:

Mancuso, Hugo

2014

Tesis presentada con el fin de cumplimentar con los requisitos finales para la obtención del título Magister de la Universidad de Buenos Aires en Gestión Cultural.

Posgrado



UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS

SECRETARIA DE INVESTIGACION Y POSGRADO  
MAESTRÍA EN “*GESTION CULTURAL*”

*TESIS*

Título: Hacia nuevos modelos de Gestión cultural: de las Industrias culturales a las Tic (tecnologías de la información y la comunicación) en el contexto de la producción coreográfica contemporánea.

Subtítulo: La experiencia en el IUNA. Instituto Universitario Nacional de arte. Departamento de artes del movimiento. (“María Ruanova”) desde el año 2010 a la actualidad.

Dir: Dr. Hugo Mancuso

Catalina Valencia Tobón

DNI: 93.972.765

Mail: [catalinavalencia25@gmail.com](mailto:catalinavalencia25@gmail.com)

## Índice

Resumen.....5-6

### Parte I.

#### Capítulo I.

1. Introducción.....6-9

#### Capítulo II.

2. Antecedentes sobre el tema y planteamiento del problema: Reconfiguración del proceso artístico en la contemporaneidad...9-14

#### Capítulo III.

3. Objetivos.....14

3.1 Objetivos específicos.....14-15

### Parte II.

#### Capítulo IV.

4. La narrativa, la obra y el cambio paradigmático del relato.....16-

4.1 La cooperación textual: acontecimientos necesarios para la actualización de la obra coreográfica.....17-28

4.2 Cambio de paradigma: el lector modelo, un espectador para la danza abstracta. 28-37

4.3 Transformaciones en la narrativa a partir de un nuevo sistema de cooperación: una nueva configuración en la relación del intérprete con el espectador.....37-40

#### Capítulo V.

5. Las artes “mecánicas” .....40-54

#### Capítulo VI.

<b>6. Las Industrias culturales y su influencia en el universo coreográfico.</b>	<b>54-62</b>
6.1 Los medios y su influencia en la producción cultural. Una mirada analítica y optimista: <i>el sector y sus necesidades. Los mediatización como forma de posicionamiento y posibilidad</i> .....	62-67
6.2 Las Industrias Culturales y sus nuevas tipificaciones: tensiones entre las manifestaciones culturales y la profesionalización artística.....	67-72
6.3 La dinámica de las industrias culturales en América Latina	72-75
6.4 De las Industrias culturales a las industrias creativas: consecuencias e impacto nacional y regional.....	75-78

## Capítulo VII.

<b>7. Cooperación cultural, una mirada desde América latina.</b>	
Ascenso de la cooperación internacional.....	78-79
7.1 Tensiones de la Cooperación Cultural desde América Latina...	79-85

## IV.

### Capítulo VIII.

<b>8. El concepto de arte en la época de la conectividad....</b>	<b>84-93</b>
--	--------------

### Capítulo IX

<b>9. El cuerpo es experiencia: Intervención de los medios digitales e interactivos en la producción de la danza.....</b>	<b>93-98</b>
9.1 Casos de una tecnología interactiva aplicada a acontecimientos de índole escénica:	
9.1.1 Proyecto hoso y proyecto Speak.....	98-99
9.1.2 M.U.R.S, La Fura del Baus.....	99-102
9.2 Rastreo de modelos de creación y gestión a partir del arte interactivo en danza: IUNA, Instituto Universitario Nacional del arte, Departamento de artes del movimiento, “María Ruanova”.....	102-104
9.2.1 Proyecto: La tecnología digital interactiva aplicada a la danza. Aplicaciones y consecuencias teóricas.....	104-105

## **Capitulo X**

**10. Hacia un modelo de gestión para la danza contemporánea: El uso de las herramientas tecnológicas e interactivas.....106-107**

## **Capitulo XI**

**Conclusiones.....108-110**

**Bibliografía.....111-116**

**Título:** Hacia nuevos modelos de Gestión cultural: de las Industrias culturales a las Tic (tecnologías de la información y la comunicación) en el contexto de la producción coreográfica contemporánea.

**Subtítulo:** La experiencia en el IUNA. Instituto Universitario Nacional de arte. Departamento de artes del movimiento. (“María Ruanova”) desde el año 2010 a la actualidad.

**Rama:** Danza, Producción coreográfica

**Aplicación:** Tic. Tecnologías de la información y la comunicación en la danza.

**Palabras clave:** nuevas tecnologías, danza, coreografía, producción, Industrias culturales, narrativa.

**Resumen:**

En esta tesis me propongo indagar sobre los modelos de gestión cultural surgidos a partir de la aparición de las industrias culturales. Saber cómo estos han devenido en diversas formas después del surgimiento de las Tic (tecnologías de la información y la comunicación). Ubicar los cambios en el contexto de la creación coreográfica. Entender esto como parte de un proceso sociocultural importante en términos de producción, difusión y recepción de la obra de arte. El propósito es poner en evidencia las transformaciones de la producción artística tradicional, así como las nuevas formas de gestionar la producción cultural ligada a la danza y al campo de la producción coreográfica contemporánea.

Las nuevas herramientas tecnológicas no se usan sólo en el espacio institucional. Surgen como iniciativas propias de los artistas que se pliegan a estos nuevos dispositivos en los cuales productores y coreógrafos están inmersos. Esta es una realidad que necesita ser abordada desde el campo de la investigación teórica y de la práctica productiva. Estamos ante un nuevo proceso y el artista- productor requiere de herramientas que le permitan mediar en el contexto sociocultural actual.

La tesis constará de tres ejes:

El primero, la crisis de la narrativa de la obra coreográfica contemporánea. Explorada desde la perspectiva de Eco, es decir, desde la relación del texto y el lector, o mejor sea dicho, desde la necesidad de buscar la cooperación textual, como parte de una relación “activa” entre quien produce el texto y quien lo recibe. Con la idea de que la obra se completa a través de una relación interactiva entre uno y otro.

En el segundo se irán comprendiendo las transformaciones que se han dado desde el momento en que surgieron las Industrias Culturales hasta el desarrollo del arte contemporáneo.

En el tercero se tratará de buscar una respuesta a esta crisis. Se intentará indagar en como las nuevas tecnologías funcionan como catalizador para potenciar la creación, producción y difusión de la danza contemporánea.

## **I.**

### **Capítulo I.**

#### **1. Introducción**

Estamos frente a un nuevo fenómeno económico y cultural. Las redes se han abierto. Hay nuevas vías de acceso a la cultura. En este sentido los estados nacionales se han planteado diversas preguntas acerca de la transnacionalización. Las instituciones han tenido que mutar hacia nuevos esquemas para permitir que el ciudadano pueda acceder a informaciones antes “invisibles”.

Dentro de este marco “institucional” las industrias culturales se han visto mediadas por este nuevo paradigma. Han tenido que replantearse estrategias para subsistir en un mundo hiperconectado en el que industrias como la discográfica y la editorial han masificado su accesibilidad a través de la Web. No sería pertinente hablar de un reemplazo del libro papel por los libros digitales ni de la reproducción de mp3 en lugar del disco. Esta transformación

es más bien de orden simbólico. Las llamadas “industrias culturales” se han planteado nuevos modos de producción y difusión. Las instituciones que daban cobijo a esas industrias mutaron a otras formas. Ya no contienen los mismos aparatos. El mundo virtual los ha modificado. “(...) en la gestión de las instituciones culturales lo que concierne a los medios es, aun, mirado sospechosamente desde un complejo- reflejo cultural apoyado más en la nostalgia que en la historia, lo que está impidiendo asumir en serio *la heterogeneidad de la producción simbólica*, que hoy representan las nuevas demandas culturales enfrentando sin fatalismos las lógicas de la industria cultural”. (Barbero, 2010: 147).

Los artistas y los productores también se han planteado preguntas sobre estos nuevos sistemas de comunicación en el ámbito cultural. Saben que estos nuevos dispositivos implican una readaptación del *copyright* y de los marcos de su legislación. Los límites que impone la red generan nuevos cuestionamientos en estos dos aspectos centrales.

Esta iniciativa haría parte de lo que Bernard Miège llama “Movimientos transversales, en un doble sentido; conectando a la vez todo lo que parte de la producción (o de la emisión) hacia el consumo (y la recepción) y actuando de un campo social a otro (como los nuevos productos educativos colgados en la red, que integran ya elementos propios de las industrias culturales)” (Miège, 2007:25).

En relación a este nuevo espacio virtual se percibe que los ciudadanos pasan frente a una computadora mucho más tiempo del que pasan frente a la televisión, incluso en sus actividades personales. Este es otro aspecto que se ha originado con las Tic y en ese sentido han ido emergiendo iniciativas que hacen posible que muchos productores culturales y artistas difundan sus obras. Es aquí donde se abren discusiones relativas al numeroso flujo de información. La producción y la recepción son equiparables. Pero las Tics han generado un marco donde encuadramos el caso descrito. Es una nueva dialéctica entre los usuarios y el medio. Hay allí una enorme diferencia con la televisión y la radio.

De esta manera el individuo cambió su lugar en el medio. Ahora su lugar es otro: el de “usuario”. La construcción de un nuevo sujeto que se vincula con la cultura de un modo

más inmediato. El aspecto quizá más pertinente de enunciar aquí es la modificación del tiempo y el espacio. Los dispositivos tecnológicos permiten que el “usuario” se relacione con “el mundo” en el aquí y el ahora. Esto genera problemáticas más complejas en relación a la “invisibilidad” de la cuestión virtual. Una alternativa posible sería pensar este espacio virtual como un “lugar” en el mundo, introduciendo aquí también la necesidad de una reflexión teórica que apunte a aspectos filosóficos y ontológicos.

Por otro lado se observa como la vida política y de opinión se ha visto mediada por estos nuevos dispositivos emergiendo así un nuevo territorio en el que se condensa toda una serie de debates mediáticos a través de la Web. Se sabe que ya las discusiones de la opinión pública se juegan a través de este espacio y que la televisión como medio dominante ha sido desplazada de ese primer lugar en relación a lo visual. Las fuentes de información impresas así como la radiodifusión han descuidado al ciudadano en el sentido que no lo incluyen en el “diálogo”, no lo seducen incluyéndolo en su dialéctica, en la cual no solo se ponen en juego cuestiones relativas a la comunicación sino a la participación de los ciudadanos en lo que se refiere a la construcción de ciudadanía. Desde este punto de vista hay un aspecto fundamental que deja de suceder y es la cuestión de pensar al ciudadano fuera del escenario de la opinión pública, en este sentido las redes sociales lo han incluido de forma contundente y es de esta manera que los usuarios pasan de ser pasivos a activos totales en la construcción de su vida social y en sus relaciones en red. “Se observa que los medios de comunicación de masas, que poseían prácticamente el monopolio de la información difundida, están enfrentándose a la competencia de otros emisores que aprovechan ampliamente las Tics para prescindir de ellos: en el caso de las estrategias de comunicación producidas y difundidas en el marco de las organizaciones públicas y privadas, de la información profesional especializada, de la producción documental o de las diferentes categorías de blogs” (Miège, 2007:32).

Todas estas modificaciones lo que han percibido es que el “usuario” no es solamente eso, es un agente social que construye redes y las nutre a través de la interacción con este mundo en el que no se es “pasivo” “(...) las nuevas tecnologías están siendo crecientemente apropiadas por grupos de sectores subalternos posibilitándoles una verdadera “revancha

sociocultural”, esto es, la construcción de una contra-hegemonía a lo largo y ancho del mundo” (Barbero,2010:140), la temporalidad en este sentido supera la de la lógica televisiva o la de la radio en la que dos segundos de pauta publicitaria no superan los números de los productos de Apple o los números de la bolsa de las acciones de Facebook. En este sentido se percibe como un emergente económico que funda su éxito en dar a cada uno un espacio en el que se construyen identidades propias de una dinámica de mercado global y de desterritorialización, este es, quizá, otro aspecto por el cual supera al de los medios televisivos, ya que no media solamente a escala local sino que pulveriza la transnacionalidad.

## **Capítulo II.**

### **2. Antecedentes sobre el tema y planteamiento del problema:**

#### **Reconfiguración del proceso artístico en la contemporaneidad.**

Como ejemplo que pone en tensión las concepciones modernas y contemporáneas del sujeto. Se ha producido La reconfiguración del proceso artístico en la contemporaneidad a partir de la emergencia de las nuevas tecnologías digitales e interactivas.

Desde finales del siglo XVIII se estudió al arte arrastrando ideales subjetivos y kantianos, como si el arte fuera una cosa atemporal y universal. Pero en la actualidad, dentro del paradigma contemporáneo, se podría definir al arte como un proceso en el que intervienen tres elementos: un productor que se puede llamar ARTISTA, una OBRA (que puede ser una performance, una creación coreográfica, una manifestación efímera, un objeto...) y un observador o PÚBLICO. Así, al observar cualquier manifestación artística se puede comprobar que cambian las operatorias, cambian los modos de hacer, pero al menos estos tres elementos se mantienen. En el siglo XX y XXI se pueden reconocer varias modificaciones en este proceso, que implican transformaciones epistemológicas, como el pasaje del proceso moderno al posmoderno; o del posmoderno al de las industrias culturales, o del de éstas al proceso proyectual o, finalmente, ya en el siglo XXI, con el proceso artístico multimedial, en su versión reactiva e interactiva, en principio con la web 1.0 y más adelante con la 2.0. Veamos estas mutaciones en detalle.

- PROCESO ARTÍSTICO MODERNO: tiene un artista (en general educado en el contexto académico), un objeto, un producto material (una escultura, una pintura, etc.) y un público observador. La contemplación de la obra está mediada por un discurso y muchas veces persigue un mensaje. Ejemplos de arte moderno son las obras euráticas clásicas, que esperan del espectador la contemplación y la fruición.
  
- PROCESO ARTÍSTICO POSMODERNO: viraje de lo objetual a lo conceptual. Ahora lo artístico lo determina el artista y la institución que lo valida. Según Kosuth, citado por Pola Oloixarac, el arte se vuelve tautológico ya que *la obra de arte define al arte*, es decir que toda obra de arte es una presentación de la intención del artista, él está diciendo que esa obra particular es arte, lo que implica una definición del arte, así, “toda obra es una definición de arte” (Oloixarac, 2008: 4), apartando las cuestiones de gusto y dando protagonismo al artista.
  
- PROCESO ARTÍSTICO DE LAS INDUSTRIAS CULTURALES. El arte se puede disfrutar en la casa: en la televisión, en la radio, o bien yendo al cine, pero para todos estos casos se requiere del dispositivo, ya sea en la codificación como en la decodificación del producto.
  
- PROCESO ARTÍSTICO CONTEMPORÁNEO. El artista ya no moldea la obra con sus propias manos, sino que puede encargarse de realizar su proyecto (tener la idea, el germen de la obra), y quien realiza la obra misma puede no necesariamente ser un artista propiamente dicho, sino un biólogo, o un ingeniero, o un informático. En la contemporaneidad la obra puede ser modificada, es decir que espera que el espectador u observador se convierta en actor, en usuario, en operador, y hasta en coautor o cocreador. Y a estas operatorias se suma una nueva dimensión: la virtual. Primero con el proceso de globalización y luego con internet, se transforman las relaciones de producción y distribución del conocimiento, y por supuesto del arte. Lo artístico se construye colectivamente y no necesita espacios validantes. Interactúa de modo complejo con lo político, lo comunicacional, lo económico, etc.

El arte realizado digitalmente, muy típico del mundo contemporáneo, se conoce comúnmente como multimedial. Aunque lo multimedial abarca mucho más (específicamente, abarca toda manifestación que atraviese múltiples medios: sonido, música, imagen, lírica, actuación, etc.). Y dentro del paradigma de lo multimedial, se pueden encontrar procesos multimediales REACTIVOS e INTERACTIVOS. El proceso reactivo sólo espera del usuario una reacción, una respuesta a un estímulo, como sucede al accionar un cajero automático. El número de respuestas está ‘preplanificado’ (programado) y por tanto es limitado, y no hay creación, sino reacción. En cambio, el proceso artístico interactivo no tiene límites, tiene un final abierto y una estructura des-jerarquizada y rizomática. La obra no es, si no es *con* alguien y sus potencialidades son infinitas.

Si observamos estas obras contemporáneas con el filtro del historicismo tradicional, estaríamos cruzando los límites del arte, ya que muchas no sólo no son obras objetuales, sino que muchas veces no tienen registro, ni autores claramente demarcados, lo que rompe con el sistema de clasificación y categorización de la crítica artística del siglo XX. Pero los marcos teóricos de muchos autores (Lévy, Maldonado, Brea, Serres) dan cuenta de un cambio importante con respecto al mundo del siglo XX y que no solamente se circunscribe al campo tecnológico comunicacional, sino que tiene injerencia directa en las instituciones, las prácticas socio-políticas y las construcciones de subjetividad.

Para comenzar con la figura del artista, podemos ver que hoy el artista realiza proyectos. Dice al respecto José Luis Brea en *El tercer umbral* “... desaparece esa singularidad egregia del otro lado, del lado del artista-genio, como hombre... singularísimo y diferencial que viene -precisamente en su ejemplaridad distante del común- a epitomizar ese carácter discreto y singular, alejado de la tribu y la especie, del ser sujeto-individuo” (Brea, 2003: 30). El artista va progresivamente perdiendo su carácter sagrado. De sujeto iluminado y vanguardista pasa a acercarse cada vez más al mismo nivel del público. Incluso se puede decir que ya no existen más artistas, sino productores, gente que produce. Asimismo tampoco hay autores, “cualquier idea de autoría ha quedado desbordada por la lógica de la

circulación de las ideas en las sociedades contemporáneas” (Brea, 2003: 120). Así, hoy *cualquiera* puede ser artista. El artista es ahora un simple “productor que fabrica herramientas que luego el público puede utilizar para desarrollar sus propias creaciones artísticas. El artista deja de ser creador para convertirse en médium” (Casacuberta, 2003: 34).

A todas las obras que invitan a la participación en el espacio museístico o público, se suman las realizadas digitalmente en la red, llamadas generalmente virtuales. Pero el concepto de virtual, según Lévy es mucho más amplio que ‘aquello que se produce en la red’. Para Lévy, lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto inmediato. Lo virtual no se opone a lo real: que algo sea virtual, no significa que no sea real. Lo que sucede es que muchas veces se separa ‘el aquí y ahora’, ya que lo virtual ‘no está ahí’, o bien, está ‘fuera de ahí’, pero igualmente es real. Según Lévy, la virtualización no hace desaparecer las cosas, no las desmaterializa, sino que muta su identidad. Él se pregunta ¿dónde se da una conversación telefónica? ¿Dónde se encuentra una empresa virtual con puertos en distintas terminales? No saberlo no impide que existan o que no sean reales. La localización precisa y las relaciones cara a cara ya no son imprescindibles, se produce una desterritorialización, una virtualización. Muchas veces en lo virtual se mantiene la unidad de tiempo, la sincronía, sin unidad de lugar. Se suele hablar de telepresencia (estar y no estar, o multiplicar la presencia) o de hipercuerpo (al donar órganos o sangre, se ‘multiplica’ un cuerpo) o de cuerpo virtual, formado por ceros y unos, y muchas veces presentado a través de un avatar, de una máscara. Se produce un desdoblamiento, una escisión del cuerpo, y a la vez una multiplicación del cuerpo (Lévy, 1999: 10, 13, 22, 24).

Mientras que en el arte clásico el eje giraba en torno a la obra o al artista, el eje en el arte contemporáneo gira en torno al proceso que genera el público, ya como usuario o actor. Y específicamente en lo referente al arte digital, Claudia Giannetti afirma que:

La navegación en proyectos basados en sistemas cerrados de memoria, como en CD-ROMs, hipertextos online o web art, el usuario ejerce control sobre la navegación, pero no un verdadero diálogo con la obra. Es por eso que gran parte

de las obras de web art o arte multimedia no pueden ser caracterizadas como interactivas, sino que son básicamente participativas o reactivas. Las obras interactivas... implican un intercambio real de información entre los sistemas, como el humano y el digital, es decir, la posibilidad de que un elemento externo a la máquina entre a formar parte del proceso mediante la introducción de información, y pueda generar nueva información no contenida en el programa (Giannetti, 2004: 2-3). Esta nueva obra de arte, liberada incompleta, necesita del nuevo usuario-operador-actor-interactor que la active y la haga ser. Sin este rol, la obra no está completa.

Michel Serres, en su artículo 'Petit Poucette' (Pulgarcita) afirma que el nativo digital, al ser educado en la televisión del videoclip y la publicidad, espera respuestas rápidas y constante divertimento, ya que pierde el foco de atención con facilidad y se aburre rápidamente, aunque manipula mucha información a la vez. Según Serres, este nuevo individuo no tiene más la misma cabeza ni habita el mismo espacio que sus predecesores, habita el mundo virtual. Este nativo digital, por tanto, observa, escribe y conoce de otra manera. Estos nativos digitales demuestran el triunfo de lo visual por sobre el logocentrismo. Éste es el 'espectador emancipado' del arte del siglo XXI. Éste es el destinatario ideal de las obras de arte del hoy.

Es por eso que desde la narrativa, la obra esta abierta y necesita de un "lector" que coopere en la construcción de la misma. "Un hablante normal tiene la posibilidad de inferir, a partir de la expresión aislada, su posible contexto lingüístico y sus posibles circunstancias de enunciación. El contexto y la circunstancia son indispensables para poder conferir a la expresión su significado pleno y completo, pero la expresión posee un significado virtual que permite que el hablante adivine el contexto". (Eco, 1987: 26) Es de esta forma que la virtualidad se presenta cuando el escritor en este caso el productor-artista deja en estado virtual la obra esperando del lector de alguna manera haga la actualización definitiva. Abordar el tema de la "virtualidad" es fundamental, para la actualización del texto.

## **Capítulo III**

### **3. Objetivo general**

Poner en evidencia nuevos modelos de gestión que surgen a partir de las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías. De esta forma aplicarlos estratégicamente en proyectos puntuales en la danza y la composición coreográfica. Proyectos relativos a la creación, producción y difusión, en el marco de la existente realidad infocomunicacional y cultural.

#### **3.1 Objetivos específicos**

1. Definir las características distintivas de la Tecnología Digital Interactiva Aplicada a la Danza.
2. Describir los nuevos modos de concebir y emplear el cuerpo y el espacio en la Tecnología Digital Interactiva aplicada a la Danza.
3. Conceptualizar los fenómenos observados en un conjunto coherente y productivo.
4. Desarrollar estrategias para la creación artística, la creatividad y el análisis, de acuerdo a los conceptos definidos.
5. Establecer las similitudes y diferencias que existen entre los modelos de gestión cultural de las industrias culturales tradicionales y los modelos de gestión que utilizan los vinculados a las TIC en el campo de la producción coreográfica contemporánea.
6. Relevar y analizar los modelos de gestión cultural que se desarrollan en el IUNA, Instituto universitario Nacional de Arte. Departamento de artes del movimiento de Buenos Aires- Argentina, en el marco de las nuevas tecnologías.

7. Construir un modelo de gestión cultural vinculado a las artes del movimiento que utilice los recursos específicos de las TIC.

8. Hipótesis de investigación y esquema hipotético-deductivo derivado

Hipótesis principal:

“La danza interactiva como respuesta a la crisis narrativa en la danza contemporánea está condicionada por la incorporación de nuevos dispositivos (Tics) en la creación, producción y consumo de la obra coreográfica”

Hipótesis complementarias

- Las tecnologías de la Información y la comunicación (Tics) determinan la crisis narrativa del discurso clásico y abren el juego a nuevas interpretaciones.
- La tecnología digital interactiva aplicada a la danza modifica la relación tradicional existente entre el artista y el espectador.
- La danza interactiva como recurso para generar obra coreográfica abre nuevas perspectivas en la creación coreográfica contemporánea.
- El cambio del papel del cuerpo, descentramiento de la danza genera nuevos modos de producir y ver la obra coreográfica.

**II.**

**CAPITULO IV**

#### **4. La narrativa, la obra y el cambio paradigmático del relato.**

Los elementos que rodean a la producción coreográfica contemporánea, tienen un gran asentamiento en lo virtual. Posiblemente por que ese es el mundo de referencias textuales que en gran parte cobija a la sociedad posmoderna. Más específicamente, al arte interactivo, a la danza. Es un fenómeno que permea la estructura creativa para adquirir de ella "innovación" y ruptura con sus propios límites, en términos creativos y narrativos.

Este tipo de narrativa, no es simétrica, es decir plantea un mundo de relaciones diferentes en las cuales la relación entre el "artista" (por ese cambio de lugar casi de orden tautológico) y el público están mediados por un dispositivo que les determina una relación muy diferente a las construidas en el universo creativo del arte clásico y romántico. En lo que refiere a la narrativa, el hecho de la intervención de los medios virtuales plantea una cuestión casi de orden ontológico, con lo cual lo frecuentemente llamado virtual se le ha dado la significación de oponerse a lo real.

Ese mundo de referencia es el argumento del lector, lo que sucede en el mundo real, es lo que puedo leer como verosímil, la virtualidad parecería poner en cuestión esta forma de recepción. Si lo verosímil es lo que puedo ver en el aquí y ahora, lo palpable. Lo virtual quedaría en aquel mundo inmaterial o simbólico en el cual se ponen en duda, los supuestos de verdad y realidad. Estas nociones lineales de relato son muy propias del arte clásico: sino puedo contemplar un objeto visiblemente palpable, no existe.

El arte contemporáneo, en cambio, nos ha impulsado a desechar nuestras creencias de mundo, esto se traduce en la construcción de sus narrativas propias. Sin embargo esta variable no es algo nuevo. Podríamos nombrar en este escenario desde los relatos griegos hasta Shakespeare.

Un ejemplo de este tipo de relato es el Edipo. Edipo conocía un relato, era aquel que el creía como su verdad, esas eran sus referencias textuales. En el momento en que se le

presenta todo el eje de su tragedia le toca desechar el mundo de sus creencias para crear otro.

Pero ciertamente lo que se introduce aquí es algo que se desarrollará a lo largo de este capítulo. Es la manera como los medios narrativos y los cambios de paradigmas basados en el acontecer histórico, van revirtiendo las relaciones que competen al mundo de la creación artística en términos de su narrativa, su poética y su estética.

Y en que proporción estas propiedades, van determinando en la producción nuevas maneras en que esos acontecimientos artísticos son recibidos, es decir una nueva configuración en la recepción de la obra coreográfica.

#### **4.1 La cooperación textual: acontecimientos necesarios para la actualización de la obra coreográfica.**

En la obra contemporánea la narrativa de la obra esta abierta y necesita de un “lector” que coopere en la construcción de la misma: “Un hablante normal tiene la posibilidad de inferir, a partir de la expresión aislada, su posible contexto lingüístico y sus posibles circunstancias de enunciación. El contexto y la circunstancia son indispensables para poder conferir a la expresión su significado pleno y completo, pero la expresión posee un significado virtual que permite que el hablante adivine el contexto”. (Eco, 1987: 26).

La virtualidad es ese estado en el cual se encuentra el texto antes de su recepción, en el momento en el que llega al lector se produce un acontecimiento: la actualización definitiva.

Abordar el tema de la “virtualidad” es fundamental para la actualización del texto. En este dialogo cooperativo se construye la narrativa, es decir, esta se encuentra mediada por un proceso de emisión-recepción. Cuando se recibe la obra se completa, sin cooperación la obra no cumple con su objeto. “(...) el texto a medida que pasa de la función didáctica a la

estética, quiere dejar al lector la iniciativa interpretativa, aunque normalmente desea ser interpretado con un margen suficiente de univocidad. Un texto requiere que alguien lo ayude a funcionar” (Eco,1981: 76).

Esta idea de ayuda mutua puede jugar para las obras en general, no solamente para las textuales sino también para las coreográficas. En las obras coreográficas contemporáneas el sentido no está mediado por una finalidad específica, ya que en el arte contemporáneo puede inferirse que la obra es en sí el sentido, es decir la materialización habla por sí misma.

El tópico que se introduce alrededor de la virtualidad y que denota una diferencia importante son las nociones que emergen de la simultaneidad. Este aspecto está relacionado con una definición del aquí y ahora; puedo construir diversas historias en este instante en la ciudad de Buenos Aires, pero cuando un habitante de Hong Kong quiera acceder a ese “acontecimiento artístico” esa instantaneidad estará mediada por mi “hoy” que para él será mañana.

En este contexto las variables de tiempo y espacio aplican de manera diferente, este elemento, claramente, es introducido por las nuevas tecnologías, que modificaron las cualidades de creación, producción y recepción de la obra.

En este orden de ideas puedo estar produciendo y recibiendo la obra en simultáneo. Esta dinámica como ya se ha dicho es propia de la producción artística contemporánea. En esta trama la virtualidad juega su carta fundamental. Construir mundos posibles, reales, con otra lógica de tiempo y espacio.

“La configuración del autor modelo depende de determinadas huellas textuales, pero también involucra al universo que está detrás del texto, detrás del destinatario y, probablemente, también ante el texto y ante el proceso de cooperación” (Eco,1982: 95). Lo que Eco llama proceso cooperativo es sin duda lo que se plantea con las obras de producción virtual. Es allí donde el receptor no puede dejar de participar, sino la obra nunca cumpliría su objetivo.

En esta construcción de sentido se hace indispensable la decodificación del texto por parte del lector haciendo uso de la enciclopedia propia. Este aspecto, en el caso de las obras coreográficas, juega un papel parecido. La interpretación del espectador se define por medio de las herramientas conceptuales, teóricas, vivenciales y experienciales que este tiene de la misma. “(...) Los cuadros intertextuales son esquemas retóricos o narrativos que forman parte del repertorio seleccionado y restringido de conocimientos que no todos los miembros de una cultura poseen”(Eco,1982: 120).

Este tópico rige de manera contundente para las obras de arte academicista; las obras de danza académica en las cuales el repertorio esta cerrado a determinado grupo social, el cual puede entender sus reglas y de alguna manera conectar con el “sentido” de la misma. Sin embargo esta posibilidad de comprensión es reducida, no es para todos. El que maneja el código es el que puede “entender” lo que ocurre, muy parecido a lo que sucede con la alegoría, solo aquel que tiene la herramienta para decodificar lo que hay detrás del símbolo puede hacer una lectura realmente completa, que no este mediada solo y específicamente por la contemplación.

En lo que concierne a las obras contemporáneas podríamos aventurarnos a decir como ya lo afirma Eco en relación a la “fabula”: Se constituyen como “agentes inmóviles”, ya que dentro de su estructura no se puede “localizar un acontecimiento importante, y no se cuestiona la noción misma de agente”. (Eco,1982: 156).

Digamos entonces que existe una narrativa en la cual juega la enciclopedia del “lector modelo”, de esta manera el podrá prever los movimientos posibles a concretarse. Eco construye una analogía del lenguaje frente al juego convirtiéndolo en una metáfora que se traduce en el papel del jugador frente a un tablero de ajedrez.

Este jugador es, nada más y nada menos, que el lector, quien conociendo las posibles jugadas, podrá aventurarse a ejecutar diversos movimientos así como diversas lecturas en un texto. La obra contemporánea estaría situada en esta dinámica de recepción.

Las obras de arte contemporáneo sugieren al lector un estímulo para generar mundos posibles. Pero a diferencia de la narrativa cerrada, le da la posibilidad al espectador de construir un relato propio y subjetivo. Las dinámicas de tiempo y espacio pueden constituir diversos momentos a nivel de la dramaturgia, pero antes de proveer al lector de una lectura concreta y cerrada lo anima a formular diversas lecturas como espectadores en la obra.

Maris Bustamante sugiere dos categorías: las Lógicas y las Alógicas. Las lógicas serían aquellas de índole *tradicional* en las cuales la estructura respeta la secuencia lineal, principio-nudo- continuidad- final o desenlace<sup>1</sup>, desde esta noción el concepto de tiempo y espacio abarcan una relación acorde a la obra entendida dentro de los cánones clásicos y con las características propias de un relato lineal. Estas características hacen parte de esa categoría de la obra "*tradicional*", tanto en su estructura como en los medios de los que se vale para narrar. Las estructuras narrativas Alógicas no respetan el orden tradicional, su desarrollo no necesariamente es lineal y si discontinuo, esta noción es propia de la creación coreográfica contemporánea.

En la realidad coreográfica se activa esta idea performativa en la que "nadie puede permanecer como espectador inmóvil".(Ranciere, 2010: 13).

Analicemos dentro de esta perspectiva el papel del receptor en miras a dilucidar como se construye la trama de esta relación, en la cual no existiría un "ente pasivo" o mejor sea dicho, como lo anuncia Rancière ese "Voyeur" pasivo. Este espectador es por decirlo de alguna manera un ente dinámico. Las obras de índole *performativo* lo impulsan a moverse constantemente, a adoptar una relación construida en términos dialógicos, esta dinámica lo llevara a involucrarse de manera "activa" en la narrativa.

"¿Por qué identificar mirada y pasividad, sino por el presupuesto de que mirar quiere decir complacerse en la imagen y en la apariencia, ignorando la verdad que esta detrás de la imagen y la realidad fuera del teatro? ".(Ranciere: 2010, 19).

En este sentido la reflexión apunta a que ese mirar del espectador no pasa por un acontecer “inerte”, impasible. El espectador como dice Rancière “Compone su propio poema con los elementos del poema que tiene delante. Participa en la performance rehaciéndola a su manera, sustrayéndola por ejemplo de la energía que se supone que esta ha de transmitir” ". (Ranciere, 2010:20).

Así mismo el lugar del artista ya no es el mismo, a partir del siglo XX surge el concepto de “descentramiento”. Esta noción se viene desarrollando en la danza a partir de que se redefinieran los roles alrededor del proceso creativo. Se traduce en sacar a la danza de su discurso de ensimismamiento, desmitificando los roles que dentro del proceso habían sido concebidos.

Después del siglo XIX y dando comienzo al siglo XX, empieza a gestarse una nueva dinámica en la producción de las obras coreográficas. El coreógrafo ya no va a ocupar el mismo lugar, ya no será este el que decide globalmente como debe funcionar la puesta en escena. La obra se va construyendo a partir de un engranaje mutuo.

El coreógrafo propondrá cierta temática, cierta poética, incluso, cierta línea narrativa. Por supuesto podrá tener una línea estética bien clara, que al manifestársela a sus intérpretes, se consolidará a partir de lo que ellos mismos sugieren. A partir de un trabajo muy parecido al artesanal, de composición conjunta, se construye la obra. Lo que lleva a que el proceso creativo no parta de la “verdad” que detenta el director.

En este sentido es que se plantea un nuevo lugar de la concepción clásica. En aquella el artista que dirigía sus obras estaba visto desde el aura de lo “sagrado”, concepción nacida en el seno del arte clásico y muy propia de los siglos XVII al XIX.

Tratemos dos casos específicos traducidos en dos obras, una del periodo romántico, siglo XIX: *La Sylphide*<sup>2</sup> y la segunda del siglo XX, lo que se denomina como periodo posmoderno *Café Müller*<sup>3</sup>.

Los ballets románticos que preceden a 1820, manifiestan en sus coreografías dos elementos de manera más acentuada: lo sublime y lo pintoresco.

Si antes la narrativa de este arte estaba fundamentada en los relatos épicos, ahora empiezan a imponerse otros elementos que tienen que ver con el relato histórico del racionalismo y con una revisión del arte medieval. Sin embargo los ballets de este periodo mantienen ciertas características que los hacen estar ligados estéticamente con los ballets clásicos. Cuestión por la cual se puede hablar de un movimiento particular que no trasgrede mayormente los supuestos del ballet clásico, pero modifica ciertas temáticas relacionadas con la idea de cuerpo, este se denominara en la danza como “Neoclasicismo”.

En este contexto *La Sylphide* propone un relato que esta condicionado por reglas específicas en lo que concierne a lo narrativo (se introduce el contexto político y social que influye de manera determinante en la misma). Digamos que esta misma lógica opera para las obras del mismo periodo de la Danza clásica académica.

La narrativa y su estética responderán a un contexto sociocultural, son formas en las cuales se constituyen los objetos artísticos y los relatos de una época. En este sentido la estética responde a las necesidades narrativas de la obra.

La estética esta presente como expresión narrativa y se apoya en unas referencias de mundo, la valoración de la misma contiene unas reglas propias de su contexto. La estética interviene en la narrativa proporcionándole cualidades al relato de acuerdo a la época, en que estos se están produciendo.

---

<sup>2</sup> Obra estrenada en el año 1832, en el Théâtre de L'Académie Royale de Musique (Ópera), en Paris. Es un ballet en dos actos, basada en la novela de Charles Emmanuel Nodier, *Trilby ou le Lutin d'arguail*, escrita en 1822. La obra fue bailada por primera vez por María Taglioni como la Sylphide y Joseph Mazilier como James. La música fue compuesta por Jean Schneitzhoeffer.

<http://terpsicoreballet.blogspot.com/2012/08/la-silfide.html>

<sup>3</sup> *Café Müller* 1978, obra dirigida por Pina Baush con el [Wuppertal Opera Ballet](#), compañía que dirigió a desde el año 1972 hasta su muerte en el año 2009.

“El denominador que une a los personajes de *La sylphide* y *Giselle* es la inadaptación. Ambas sufren la oposición entre sueño y realidad y son víctimas del conflicto entre sus ilusiones y la vida burguesa práctica y trivial” (TAMBUTTI: 2004,18). Esta interpretación se basa en un análisis narrativo desde la óptica del relato. En cuanto a la estructura, los ballets Clásico-Románticos presentan una estructura similar. Están divididos en dos actos, en el primer acto era una constante que aparecieran componentes del orden de la pantomima, estas no solo constituían un rasgo esencial de la narrativa de ese periodo sino que además se leían como parte de un “acto de virtuosismo”. Hecho a la medida justa de las expectativas del público burgués.

En el segundo incursionan elementos característicos de la estética propia del oscurantismo: los espíritus alados y ese mundo etéreo propio de la época romántica: “En el segundo acto aparece otra característica del romanticismo y sus temas. El medievalismo y su espiritualización de la naturaleza involucraban la recuperación de esos tiempos que la ilustración mas contundente había pensado en términos de oscurantismo”.(Tambutti, 2000: 20).

Las características narrativas expuestas anteriormente muestran los aspectos propios que rigen a las obras de ese periodo. Allí se configuran como en un juego de ajedrez unas reglas que no se pueden transgredir. Aunque el jugador pueda prever ciertos movimientos de fichas, en la estructura narrativa que cobija a estas obras, las limitaciones narrativas no permitirían pronosticar diversos desenlaces y múltiples lecturas de la misma obra.

La narrativa estaría situada como agente inmóvil. Esto no quiere decir que el lector no pueda, en uso de las facultades de su enciclopedia y de sus conocimientos y experiencias, atreverse a vaticinar otras posibles historias dentro de la misma obra. Pero en la lógica de las creaciones de este periodo, la estructura dada por el coreógrafo pone límites concretos que impiden la configuración de nuevas historias por parte del espectador.

Desde esta lógica existen determinadas polaridades actanciales. Hay un sujeto que es el protagonista; en este caso siempre es un príncipe, una princesa o una doncella. Un objeto que puede traducirse en el encuentro con ese ser amado, es decir la conquista del amor “idealizado”, un ayudante y un oponente. En el caso de la *Sylphide* es ese ser que le impide llegar al objeto, la bruja o la maldición ante el mal comportamiento.

Estas reglas no rigen para las obras contemporáneas. La lógica no se construye a partir de esta forma de relato. Susana Tambutti reflexiona sobre estas polaridades enunciándolas metafóricamente de la siguiente manera: “Misterio, encuentro violento, triunfo de la virtud y castigo del vicio” (Tambutti, 2009: 71).

En la *Sylphide*, como en las obras de esta etapa, la narrativa también involucraba como aspecto central la noción del cuerpo, que tiene que ver justamente con el medio principal que la danza utiliza para construir su relato.

Esta noción se constituye a partir de la idea de un cuerpo etéreo, con unas características físicas propias. Un cuerpo casi andrógino se posiciona como ideal que traduce esa noción corpórea, etérea, un poco del más allá y menos del más acá. Este tipo de obra se construye a partir de historias concretas, que están afuera del relato propio de la composición de movimiento. Diríamos que las obras de este tipo están construidas desde un lenguaje, que puede contener un alto grado de “literalidad”. Los gestos de los bailarines y su intencionalidad están ligadas a un sistema de representación en el cual el posible lector no tendría que hacer una decodificación abstracta, y sus usos simbólicos se traducirían en la puesta de seres sobrenaturales.

Al no contener un universo de símbolos desconocidos para los hablantes, la actualización de la obra, no requiere por así decirlo de un “lector modelo”.

La construcción del relato estaría dentro de las reglas que hacen parte del mundo formal tanto del coreógrafo como del espectador. Vale decir que los códigos de lenguaje del ballet

están conformados por un sistema de movimiento construido a partir de unas reglas inquebrantables y propias. Lo que explora esta etapa son, básicamente, los elementos para representar esa realidad sobre-natural tan característica del pensamiento romántico.

“La seducción profesada por los ideales representacionales y el expresivismo romántico fue diluyéndose poco a poco hasta la aparición de una nueva estética formal liberada de todo tipo de reminiscencias históricas”. (Tambutti,2009:4). En lo que comprende a esta lógica no se requiere de una actualización más compleja, como si lo vemos en las obras creadas a partir de la segunda mitad del siglo XX.

Desde la perspectiva de la narrativa la obra estaba compuesta por una estructura determinada, que, en líneas generales, sigue la dinámica narrativa de la danza academicista nacida en el seno del siglo XVII. El Ballet desde el periodo clásico se constituyó como un movimiento basado en la mimesis Aristotélica. No obstante el periodo Romántico incorpora temáticas relacionadas con las referencias de mundo propias de esos lectores y de ese contexto. Manejan, por así decirlo un código de lenguaje narrativo que solo sería accesible para un “lector empírico” con las referencias propias que envuelven a la trama en la que viven. Pero sin duda su estructura es lineal y rige para todas las obras de ese periodo.

Así mismo el ballet Romántico del siglo XIX le dio vida a un público netamente burgués. Este público puede configurarse a través del concepto del “lector empírico”. El análisis apunta al tipo de receptor de este periodo en términos comparativos con el cambio paradigmático que comprende a la segunda mitad del siglo XX. La teoría de que el lector romántico es un “lector empírico”, podría ser refutada y discutida desde el punto de vista de la cultura hegemónica que conforma el juego de relaciones que imperan en el universo de la “alta cultura”<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Esta referencia de la alta cultura esta basada en el concepto que desarrolla MAC DONALD, Dwight: (1961) “Masscult and Midcult”, artículo publicado originalmente en la Revista *Partisan* en 1961, cuya traducción al castellano está en: AAVV: (1969) *La industria de la cultura*, Madrid, Alberto Corazón. Si bien este libro hace referencia a un periodo posterior, expone conceptos relacionados a las clases que compone el entramado de la alta cultura, la media y la de masas. Haciendo referencia a las cualidades intrínsecas de cada una y las relaciones que se juegan en la configuración del objeto- acontecimiento artístico.

Bajo sus propias pretensiones culturales, todos los lectores que consumían el ballet del siglo XIX hacían parte de un entorno sociocultural lo suficientemente provisto de enciclopedia para cooperar en la manera que lo haría un “lector modelo”. Sin embargo el objetivo de este análisis es más un intento por develar ciertas particularidades que diferenciarían el tipo de relaciones que se producen en la actualización de un texto coreográfico con el que se desmarca de esa estructura narrativa, teniendo en cuenta las singularidades que requiere un contexto donde el hablante y su receptor están influenciados por medios espaciales y temporales, diversos e inaccesibles para el lector empírico romántico.

Es decir, el objetivo aquí no es poner al espectador de los ballets románticos como un espectador inculto, incapaz de acceder al repertorio creativo por medio de sus propios conocimientos, sino, clasificar en que estado se encuentra ese lector en comparación con un lector que ya ha sido “actualizado”. Ver como un cambio de paradigma histórico lo introduce a nuevos medios y a nuevos acontecimientos artísticos. Examinar cómo estas nuevas situaciones lo comprometen de manera activa en la recepción de esos acontecimientos. Ahí está el cine. "El cine posee los presupuestos para convertirse en un arte autónomo, capaz de conseguir el predominio de la función estética por sus propios medios". (MUKAROVSKY,2011:17).

Esta característica se impone en las coreografías. Lo que se narra a partir de esta etapa girará alrededor del cuerpo y los límites que este impone. Allí estarán los elementos para la construcción de su "retórica". La función y la norma estética estarían mediadas por esa autonomía, sin que por ello dejen de pesar las características extra estéticas que lo influyen. Estas características influyen en como se va tejiendo la trama social y cultural. Desde la perspectiva del hecho narrativo y transfigurándolo en el tiempo, podemos ver que estos relatos van dejando su huella en el entramado que compone la organización social. Es decir, ciertas normas estéticas se van constituyendo por los fenómenos sociales. Esos hechos sociales estarán sin duda presentes, la norma estética interviene en esas narrativas de manera directa, por que esta más allá de la función práctica, eso es lo que en definitiva diferencia el hecho artístico de una mera función estética. En este sentido las normas y

valores estéticos están enteramente involucrados con el acontecer social y estos aspectos conforman el repertorio que diferencia los relatos de una época a otra.

Sin embargo, la complejidad de ese acontecer artístico ha demostrado que el fundamento de las normas estéticas que gobiernan las épocas, van encasillando a la producción artística del periodo en formas limitadas.

Es en el momento del agotamiento de esas normas cuando se produce un suceso, un movimiento, que es finalmente el que impulsa a la ruptura y se constituye en el eje de cambio de paradigma.

Esta agitación va a impulsar a los creadores a salirse de sus propios límites. Los límites impuestos por el estatus quo, que también imperan en el sector artístico y que intervienen de manera contundente sobre las decisiones estéticas de los artistas. De esta manera, la ruptura genera un nuevo relato que promueve un cambio en las formas de percibir, crear y producir arte. No como meros objetos sino como hechos simbólicos que conformarán una nueva dinámica y que terminarán siendo el vehículo para una nueva construcción de sentido. En esta vía se inscriben, de manera afortunada, los cambios paradigmáticos que constituyen las nuevas narrativas en las que se anidarán multiplicidad de relatos. Estos a su vez cultivarán el terreno para el fomento de otra normativa estética.

Cuando las vanguardias ponen en duda las valoraciones estéticas del lenguaje coreográfico surge la sospecha de que un cambio se aproxima. Si las narrativas valoradas por la sociedad burguesa del siglo XIX, estaban mediadas por determinadas normas estéticas, el momento de su exhaustivo agotamiento se convierte en una oportunidad de cambio y en una búsqueda al interior de su propio sentido, es allí donde realmente la danza encuentra su propia autonomía.

Esta autonomía, necesaria para reconocer sus propios límites y sus propias variables en su quehacer, no puede definirse como aislamiento social. Al contrario, esa movilidad social es la que la impulsa a generar sus propios movimientos “evolutivos”. Que no son sino parte de una dinámica social, que la moviliza, la cuestiona y la condensa.

"Desde la perspectiva de la norma estética, la historia del arte se revela como la historia de las rebeliones contra las normas dominantes".(Mukarovsky, 2011:41). De ahí nace esta necesidad de renovación constante, de búsqueda de un objeto que vaya más allá de la mera representación de una realidad social.

Ahora, existe también una función extra estética, esta define sus cualidades en términos del contexto, son aquellos elementos que están "fuera de la obra", pero que intervienen proporcionando elementos ideológicos, culturales y sociales, externos a las características de índole estética.

En lo que se refiere a este nuevo paradigma: la resignificación del arte y el cuerpo, los debates y las preguntas existenciales acerca del empleo del cuerpo, irán más allá del virtuosismo o las capacidades para mostrar una danza técnicamente perfecta. Se presenta aquí, la idea de un cuerpo fuera de sus propios límites. De una concepción egocentrista y voyerista. Las características estéticas de este cuerpo plantean nuevas formas en la producción de los acontecimientos artísticos y puntualmente coreográficos. La ruptura que se percibe a partir de esta etapa que va desde la concepción de cuerpo hasta la transgresión de los límites del espectáculo en sí mismo.

#### **4.2 Cambio de paradigma: el lector modelo, un espectador para la danza abstracta.**

Vayamos al segundo ejemplo: *Café Müller*<sup>5</sup>.

A partir del siglo XX, con el surgimiento de la modernidad, aquel romanticismo en el contexto de la danza académica, queda relegado y empieza a desprenderse de ciertas reglas para convertirse en un "academicismo liberado"<sup>6</sup>, surge una nueva inspiración hacia lo teatral, que pasa por el ballet narrativo hasta las danzas más abstractas. Estas recurren al uso de una narrativa más abierta rompiendo con los cánones estéticos de la época romántica.

---

<sup>5</sup> *Café Müller* 1978, obra dirigida por Pina Baush con el [Wuppertal Opera Ballet](#), compañía que dirigió a desde el año 1972 hasta su muerte en el año 2009.

<sup>6</sup> Bentivoglio, Lonetta; *La Danza Contemporánea*, I Manual Longanesi & C. Milano 1985. Traducción Susana Tambutti.

Se visualiza un cambio importante en relación al eje narrativo. El cuerpo está en el centro de las preocupaciones creativas de este periodo. Es así como los coreógrafos se preocupan por investigar las diferentes dimensiones del movimiento, tiempo y espacio. Este aspecto repercute en una búsqueda reformada de la estética representativa de los siglos anteriores. Ya que la búsqueda en la composición de movimiento ya no estará “fuera del movimiento”.

El valor de las simetrías y la “perfección” del movimiento, ya no hacían parte de los aspectos que rigieron esta etapa. Isadora Duncan<sup>7</sup> bailarina nacida en San Francisco será una de las primeras protagonistas de esta ruptura, volará hacia la danza libre, lo que marcará una tendencia nueva en el campo de la creación coreográfica.

Isadora, inspirada en el expresionismo alemán, descubre a partir de una búsqueda muy personal, genuina y espontánea, lo que ella denominará como “una danza propia”.

Esta coyuntura será la oportunidad para que se desmonte el imaginario de las zapatillas de punta, referente etéreo del ballet romántico y empiece a emerger un movimiento que no necesitará ya de una conexión con “el más allá” para la comprensión de sus propios debates existenciales. Una nueva búsqueda que llevará al encuentro con un repertorio coreográfico renovado, que nace a partir de una noción de cuerpo menos etérea y más conectada con la realidad de un mundo terrenal. En esta nueva configuración surge un amplio repertorio de bailarines y coreógrafos que desde su hacer resignifican los principios de la etapa anterior.

A partir del surgimiento de esta estética renovada el lenguaje de la danza comienza a posicionar cierta independencia de los demás lenguajes artísticos. Cunningham<sup>8</sup>, uno de los coreógrafos que marco la tendencia de un formalismo renovado, introdujo un elemento como la aleatoriedad para sus composiciones. Este aspecto desplazó las estructuras lineales que cobijaban al relato coreográfico imperante hasta el momento. Es allí donde se produjeron cambios realmente significativos que impactaron el orden narrativo. Surgen

---

<sup>7</sup> 1878-1925. Bailarina norteamericana. Inspirada en los relatos griegos. Sus viajes por Europa y el encuentro con intelectuales y diversos artistas le sirvieron de inspiración para componer sus coreografías que marcaron la tendencia de la danza libre. El aire regenerador de Isadora influyó a muchos de los coreógrafos y bailarines del siglo XX tanto en Estados Unidos como en Europa.

<sup>8</sup> 1919-2009. Bailarín y coreógrafo Newyorquino, formado en la escuela de Martha Graham. Muchas de sus producciones estuvieron enfocadas en la búsqueda de la tecnología contemporánea, lo que lo llevó a trabajar a partir de un dispositivo llamado “Dance Forms”. También ha sido identificado como parte del modernismo formalista. Tendencia que marco la segunda mitad del siglo xx.

nuevas vanguardias. En los nuevos trabajos se percibe una ruptura del tiempo lineal, quedan atrás las secuencias de movimiento previsibles.

Cunningham toma como referencia el juego del I Ching,<sup>9</sup> para armar sus coreografías, esta nueva tendencia que emerge en el trabajo creativo a partir de la improvisación, presupone del espectador una actualización más compleja.

Es desde allí donde se exponen las características de una cooperación textual más exigente y unas demandas más complejas para el espectador. Esta nueva concepción en las formas de narrar se convierte en un obstáculo para el lector empírico, el subcodigo se presenta allí como una constante. Es más que un código simple que busca, desde afuera, los elementos que le permitan construir su relato.

Esta modificación estructural de la semiótica del relato será la que introducirá nuevos elementos a la narrativa y explorará diversas tendencias estéticas, poniendo en el centro de la escena al cuerpo y por ende modificando también las relaciones en la creación y producción. Posicionando un nuevo paradigma de objetividad estética.

La autonomía de lenguaje en la creación y producción de las obras y la transfiguración de los acontecimientos artísticos estarán en el centro de la producción estética. Esta realidad se convirtió en una inquietud que asaltó a los artistas y particularmente al universo coreográfico. Fue capaz de posicionar una nueva forma de experimentar y crear con el cuerpo, nuevas dramaturgias que hablarán de esa autonomía tan anhelada, como una sensación de liberación.

Esta postura adoptada por los formalistas modernos apoyaba su objeto narrativo en lo kinético<sup>10</sup>. Ya no imperan los principios de un mundo sensible y mimético en cuanto a la producción de su lenguaje.

---

<sup>9</sup> Es el libro del oráculo, llamado “Libro de las mutaciones”, su filosofía esta basada en el taoísmo del ying y el yang y esta enteramente relacionado con las estaciones del año y los movimientos cíclicos, la forma en la que se emplea, es a través de tirar unas fichas o monedas, generando preguntas sobre situaciones personales o existenciales. Data del año 1200 A.C.

<sup>10</sup> Referente al movimiento. La teoría de la comunicación que estudia los gestos y posturas corporales como medios de expresión.

Sin embargo cabe resaltar que la producción de este periodo sigue manteniendo de la etapa anterior (el romanticismo), cierta tendencia de la danza formal, en cuanto a la “limpieza” del movimiento y las bases mismas en las que los bailarines fueron formados, apoyándose en muchos de los preceptos de la técnica y de la composición de los movimientos del ballet clásico.

Estas transformaciones de la producción coreográfica del periodo modernista plantearon otras formas de relación del espectador con la obra. Lo espacial es radicalmente modificado. Cunningham será un gran expositor de esta relación transformada, siendo él uno de los primeros coreógrafos que puso al espectador en otros lugares. Lo puso a ver desde diferentes dimensiones del escenario, sin exigir de él un orden particular, sino más bien proporcionándole cierta libertad de acción para mirar.

Esta noción reformada de espectáculo devendría, posteriormente, en la materialización de los happenings, que comenzaban a estar en boga por esa época y que marcaron a la producción artística de ese momento y el desarrollo de los lenguajes estéticos.

Café Müller, aparece algunos años después, conservando raíces ancladas en el expresionismo Alemán. Las dos tendencias de la danza contemporánea del siglo XX estuvieron influenciadas y enmarcadas fuertemente en Alemania por el surgimiento del Expresionismo en las artes y en Estados Unidos por la tendencia Modernista de Martha Graham<sup>11</sup>.

Pina Baush, bailarina y coreógrafa Alemana, influenciada por la corriente expresionista (posterior a la Alemania Nazi) es, quizá, la figura más importante de la danza-teatro o teatro-danza, como los estudiosos lo han llamado. Esta corriente surge en el año 1970, en un periodo posterior a la danza moderna y como ruptura a los ejes narrativos que la influenciaban. Fue denominada en principio como “Neoexpresionismo” y contenía una gran influencia del expresionismo en su lenguaje, pero con ciertas características de la

---

<sup>11</sup> 1894-1991. Bailarina y coreógrafa Estadunidense que marco la tendencia de la danza moderna en su país. Se formo en la escuela de Ruth San Denis al lado de Ted Shawn. Años más tarde formará su propia compañía y escuela con su nombre. Las creaciones de Graham representaban narrativamente todos los aspectos del movimientos artístico modernista y podría decirse que fue la bailarina más influyente de la danza moderna en Estados Unidos.

posmodernidad. Kurt Joss<sup>12</sup> sería el coreógrafo que formaría a esta nueva generación de bailarines y coreógrafos, entre ellos a la Alemana Pina Baush.

De esta escuela renovada surge, a partir de mediados del siglo XX, una influencia fuertemente marcada por las otras artes, es decir, una cooperación entre las artes de tipo interdisciplinar, que influenciara profundamente la danza tanto en su poética como en el desarrollo de su estética.

Algunas de estas corrientes fueron: el cine, el rock progresivo y la música Underground. El teatro, será también parte central en este cambio.

De esta nueva tendencia surge una categoría importantísima para esta etapa: el teatro-danza, lo que le proporcionaba a la danza nutrirse de un lenguaje enriquecedor en términos de su poder narrativo, ampliando las posibilidades para comunicar la abstracción que conforma a la danza como lenguaje basado netamente en el movimiento. Esta corriente ha sido una variable en el lenguaje de movimiento hasta nuestros días.

Un elemento característico de estos cambios en la danza espectáculo occidental, está relacionado con ciertas modificaciones en la operatoria. Tienen que ver con las transformaciones en las relaciones entre los sujetos que intervienen tanto en la creación como en la recepción de la obra. Esta nueva configuración permea todos los aspectos que conciernen a la narrativa. Desde la poética hasta los medios de los cuales se vale para comunicar.

Cuando Pina Bausch comienza su actividad como coreógrafa en el Tanztheater de wuppertal, en 1972, su trabajo compositivo y creativo se transforma para dar paso a una forma narrativa muy personal.

Aunque desde sus comienzos la Bausch tenía un estilo y repertorio muy particular, todavía hacía uso de muchos de los elementos de la danza moderna. A partir de este periodo Pina

---

<sup>12</sup> 1901-1979 bailarín y coreógrafo Alemán influenciado por el expresionismo, y formado en la escuela de Laban fue uno de las más importantes figuras de la “Danza libre” de su país e influencio fuertemente la corriente de la danza contemporánea en Europa.

introducirá en sus obras una visión individualista, tomando elementos principalmente de lo cotidiano y del devenir humano.

“La dramaturgia clásica de la acción coreográfico-teatral (trama que sigue una continuidad desde el inicio, con un punto culminante y un fin, la subdivisión en personajes principales y secundarios) es abandonada a favor de una forma de reapropiación de la realidad de la experiencia común basada en situaciones particulares y singulares”. (Bentivoglio, 1985: 81). Esta disposición comprende un universo de la poética que construye una relación con el público basada en elementos que lo involucran en su trama. La danza lo atrae a la trama desde su propia existencia, con la cual lo introduce y lo envuelve desde lo emocional, desde lo humano, lo cotidiano y desde todas aquellas sensaciones, emociones y percepciones que hacen parte de ese universo subjetivo.

Ya no estaríamos frente a un relato con seres alados que vienen de otros mundos, sino, al contrario los asuntos tratados desde aquí tienen que ver con la realidad humana y terrenal. Esta realidad y la necesidad de ponerla en la escena se convierte en una característica de las producciones de Pina, trabajo al que algunos llamaron de manera pertinente: “Teatro de la experiencia”.

Café Müller (1978) se convierte en una de las obras más representativas de la Bausch, es a partir de ese momento en el cual la dramaturgia es modificada. Pina comienza a hacer uso de un lenguaje muy cercano a aspectos existenciales. Allí están los encuentros, los desencuentros, el amor y el desamor. Ya la realidad hace parte de la vida del espectáculo, lo que le pasa a esos hombres y a esas mujeres, le pasa al espectador. La obra se convierte en un hito en la carrera de la creadora. Imprimiendo en ella un estilo muy personal, esta “nueva danza” construye una narrativa que tiene sus propias reglas, que no necesita de la mimesis para construir su relato, se apoya en cambio en el teatro, en los objetos. Es desde la realidad humana y sentimental que se escribe la coreografía. Debord anuncia de manera muy acertada esta desaparición de los límites entre la vida y el espectáculo.

Para retomar los aspectos de la estructura narrativa de Café Müller, volvamos al caso de la *Syplhide*. Se había hecho referencia al tema de unas polaridades actanciales que en este caso son muy claras. Esto tiene que ver con el desenlace de la historia del actor. Al final no

habrá una modificación sustancial. Aunque el relato pueda ser modificado en el transcurso de la obra no cambiarán las características propias de la ficción.

En el caso de *Café Müller* al no tener las características de un relato lineal pueden confluír “una serie de macroposiciones aun más abstractas que las narrativas” (Eco:1982, 245). Es decir que para poder hacer una lectura más decodificada necesitaremos de cierta llave textual, esos mundos de referencia serán más complejos, mientras que en la *Sylphide* esas polaridades actanciales se podrán dilucidar de manera más rápida y clara por las asociaciones conceptuales que de ellas se infieren.

La estructura supera la linealidad propia de los ballets románticos. No se conservan los dos actos que hacen parte del repertorio tradicional de aquellos ballets.

Ese cambio paradigmático se constituye en el sentido de su lógica de acción, oponiéndose a esas formas narrativas, las jugadas del ajedrez operarían de manera pertinente para las obras coreográficas de este periodo. “El mundo posible prefigurado por el lector se basa tanto sobre condiciones objetivas como sobre sus propias especulaciones subjetivas acerca del comportamiento del otro (...)”.(Eco,1982:165). En la novela contemporánea prolifera lo “no dicho” y en este sentido las interpretaciones pueden ser azarosas más no por ello menos afirmativas. En términos de la “fabula” existirían dos tipos de funcionamiento y lo que diríamos es que la obra coreográfica clásica estaría puesta en el lugar de la “fabula cerrada”. Esta no permite finales abiertos a múltiples interpretaciones, es decir, no acepta esa especie de incertidumbre que rodea a la “fabula abierta” en la cual se sitúan las obras contemporáneas, en esta los diagramas que ejemplifica Eco son de índole rizomática<sup>13</sup>.

Las interpretaciones de “mundos posibles” de un texto narrativo se plantean como problemas estéticos y esto se puede ver en las obras de arte contemporáneo en las cuales la *actualización* es necesaria. Sin embargo aquí se reitera que el lenguaje en si mismo da referencias de tiempo y lugar y que esa enciclopedia que el lector actualizaría, esta constituida por un contenido con referencias propias para poder comprenderlo y abarcarlo.

---

<sup>13</sup> Eco, Umberto. Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo. Traducción de Ricardo Pochtar. Editorial Lumen. Barcelona. 1987. Pagina 170, gráficos a y b.

Este concepto es más difícil de dilucidar en este tipo de obras coreográficas por que por más que el lector coopere en actualizarlas en el momento de su recepción, el lenguaje simbólico pertenece a se modo de *fabula abierta*. Rige entonces que si este *lector modelo* tiene una enciclopedia mas o menos consistente puede actualizar de manera más compleja la obra.

En la lectura de *mundos posibles* una persona que está en el proceso de actualización de un texto concreto y se encuentra con elementos que no pertenecen a esta realidad necesita de más herramientas para actualizar el texto (en este caso la obra coreográfica). De ese orden es el tipo de lenguaje narrativo de la obra contemporánea.

Cuando se presentan textos que sugieren alegorías el lector normalmente recurre a la enciclopedia con la cual ha construido un mundo de referencias textuales. El análisis conduce a que un lector antiguo frente a textos como caperucita roja, o la leyenda de Jonás, deduciría que son historias verosímiles, pero no tendría la llave para decodificar la simbología de ese mundo posible. El lector contemporáneo en cambio ha tenido un bagaje cultural que le ha permitido deconstruir y resignificar ciertas nociones de mundo. Es decir, cuenta con una enciclopedia más compleja y completa.

Esta construcción de mundos posibles entra por la observación. Lo que veo es lo que es comprobable para mí, lo que es evidente perceptualmente. Podríamos introducir aquí un concepto como el de espectador “tradicional” y espectador “contemporáneo”. Debord hace un aporte fundamental a esta idea de espectador. “Un vidente no ve los mismos objetos que un espectador” (Debord, 2012:16), podríamos postular aquí la idea de un *espectador modelo*, haciendo una analogía con el concepto de *lector modelo*.

No estamos aquí postulando que el espectador de antes de la modernidad, fuera menos culto que el de hoy. Lo que intentamos exponer que un espectador con más referencias de mundo tiene la posibilidad de hacer una actualización que va más allá de los límites de una narrativa cerrada, de inferir nuevos elementos de la obra. Un espectador tradicional percibiría simplemente lo que “ve”, lo que se convierte en materialización para su mirada.

En cambio un espectador contemporáneo puede hacer diversas construcciones de mundo a partir de la realidad que observa y sentirse influenciado por las construcciones culturales que de allí se desprenden.

Ahora bien, podemos hablar de la obra coreográfica de la misma manera que Eco cuando se refiere a los diferentes “estados textuales” que existen en un mundo posible en el contexto de la fábula. Pero solamente el lector podrá comparar el estado de la “fabula” con sus referencias textuales, sin por ello conocer la totalidad del mundo.

En este sentido la narrativa de la danza ha modificado sus supuestos históricos en los cuales era lineal. Anteriormente analizamos la *Sylphide* y *Café Müller*. En la primera el espectador (ya hemos nombrado anteriormente la analogía entre lector y espectador como el que recibe la obra) puede hacer múltiples previsiones sino tiene “referencias textuales”. Pero al final encontrará que no puede haber otro desenlace de la obra que no tenga que ver con la linealidad del relato. En el caso de la segunda no existe una linealidad. Simplemente el lector hace uso de sus referencias textuales tanto al principio como al final y esta cooperación es imprescindible para completar la obra.

No podemos dejar de enunciar un aspecto central que es el código. Sin duda el código del emisor muchas veces no coincide con el del receptor y ahí es donde la obra de arte contemporáneo se manifiesta de manera distinta.

Existe una triada que en esta construcción del texto, donde la obra esta todo el tiempo en juego. Se trata de lo que Eco llamaría “el lector modelo”. Se requiere del mismo para que el texto pueda ser actualizado. De esta manera el lenguaje de la danza contemporánea requiere de un espectador especializado que como se ha dicho anteriormente atiende las necesidades del llamado lector modelo.

La actualización semántica sería un estadio anterior a la crítica y el juicio de valor sobre la obra. Si hoy quisiéramos hacer la actualización de las obras analizadas podríamos contribuir a una cooperación exitosa de las mismas. Ya que el estado actual del texto nos ha proporcionado las herramientas textuales necesarias. Por ejemplo en el caso de la *Sylphide* podemos reflexionar más allá de ver el relato “real”. Entendemos de alguna manera que

esta idea de amor “romántico- idealizado” está presente en su contexto lingüístico (el Romanticismo). El subcódigo no podría ser interpretado sino hay una enciclopedia para actualizarlo. Definir ese código es una operación que sólo podría hacerse posteriormente. Ahí es donde se distinguen las operaciones legítimas de la cooperación textual.

Un ejemplo relevante para esta analogía es la cooperación que exitosamente realiza Freud de Edipo. Podemos inferir que la intención de Sofocles no era plantear la lectura del complejo; pero Freud, a partir de sus propias referencias textuales de mundos posibles y del objeto que buscaba identificar como parte de su investigación, logra interpretar con cierta perspicacia lo que hay detrás del texto, es decir el subtexto.

Esta inquietud hace parte de la búsqueda del artista contemporáneo y más que inquietud, se convierte en una necesidad, teniendo en cuenta que el texto que brinda contiene subtextos que implican una cooperación más compleja y que de alguna manera se encuentra en estado virtual, hasta su posible actualización.

#### **4.3 Transformaciones en la narrativa a partir de un nuevo sistema de cooperación: una nueva configuración en la relación del intérprete con el espectador.**

Si a este cambio de paradigma le sumamos los nuevos modos de producción y divulgación, nos encontramos frente a una realidad virtual en la que las categorías de tiempo y espacio toman otra dimensión. Este aspecto transforma las narrativas situadas dentro del campo coreográfico contemporáneo en dos aspectos: la puesta en escena y los medios por los cuales la obra está siendo creada, intervenida, producida y consumida. Estos elementos también construyen la narrativa y ponen en juego las relaciones que definen al lector modelo y que lo desafían a cooperar con el autor.

El concepto de obra, intérprete y características de producción: tanto el vestuario, como la escenografía y el teatro, como el espacio de encuentro entre artistas y espectadores toman una nueva configuración.

El surgimiento de espacios no convencionales para estos “acontecimientos coreográficos” proporcionó una tendencia que, además, de plantear un paradigma filosófico sobre el descentramiento de la danza, produjo cambios sustanciales en las narrativas.

Estas producciones traían un tema rotundamente distinto y se planteaban nuevos interrogantes. ¿Cómo hace el cuerpo del “escenario” para tener las características de un cuerpo que va a la fábrica y trabaja, que camina, que corre, que come, un cuerpo sexuado? Estos aspectos no solo introducen un nuevo relato, sino que incorporan cuestionamientos a la danza académica en sus aspectos más formales.

La influencia de las vanguardias en esta nueva construcción del lenguaje, se puede ver a través del arte pop, el arte conceptual y el ready-made. Es allí donde se configura el “mensaje oculto”. Con esta condición dada a partir de una obra que encierra algo que no expone, un espectador empírico solo podría hacerse a una actualización parcial. Los símbolos son en sí la construcción paradigmática.

La generación de coreógrafos posterior a 1960, pretende desde la postura de liberación regida por los movimientos sociales, abrir el cuerpo al mundo, sacarlo de su centro. La ruptura con lo que puede llegar a limitar a ese cuerpo “hedonista”.

Las condiciones generadas por el minimalismo estuvieron también al alcance de la inspiración de las obras coreográficas en cuanto a la naturaleza de su composición, obteniendo las cualidades necesarias para su expresión más física. El uso de la menor cantidad de energía era tan solo una cualidad que exponía una postura particular de concebir el mundo y el movimiento.

Estos años introducen un elemento de suma importancia para la composición coreográfica, que impregnó el trabajo de los años venideros hasta la actualidad. La improvisación. Esta herramienta se convertiría en el vehículo por el cual los creadores escriben sus coreografías.

Los impulsos del propio cuerpo son el experimento por el cual pasa la improvisación. Todo lo otro viene después. Aunque la música puede acompañar esos momentos de experimentación, las temáticas cobran vida a través de la abstracción que el intérprete puede hacer de los mismos. En este sentido también se produce un descentramiento. La concepción de autor tradicionalmente arraigada en las artes, es modificada. La posición del coreógrafo sale de sus límites para proporcionar un trabajo cooperativo con el interprete-bailarín.

En este orden de ideas encontramos diversos niveles de complejidad en las actualizaciones posibles que los lectores y los espectadores pueden hacer. La comparación de una obra de la época romántica con una del posmodernismo arroja un bagaje de información que funciona como herramienta para analizar los diferentes papeles y las modificaciones que atienden a la creación y recepción de esas producciones.

Lo relevante aquí es ver como un lector (espectador) se mueve en esos juegos dialecticos. Y por qué la obra va modificando los usos de la narrativa. No es un gran descubrimiento decir que la actualización esta dada por condiciones, ideológicas, culturales y sociales. Pero un aporte importante en términos teóricos es el análisis de las herramientas que han proporcionado las transformaciones sociales y culturales y cómo estas permean los relatos propios de una época.

La obra tiene como objetivo final que el espectador la actualice. Lo que ha ido variando a través del tiempo son los medios por los cuales se produce la recepción. Estos han producido cambios significativos que han puesto en duda muchos de los valores estéticos concebidos y arraigados en los diferentes momentos de la historia.

En esta dinámica el arte y lo que lo rodea ha sido siempre una expresión cultural de las ideologías. Tanto la poética como la estética de las creaciones está permeada por este aspecto humano tangencial.

Conceptualmente esto ha traído grandes preguntas y especulaciones acerca de la accesibilidad a esos objetos artísticos. El arte desde su historia y concepción ha sido siempre para unos pocos. El mismo Eco cuando desarrolla su teoría del lector in fabula, ese lector modelo que coopera con el texto para actualizarlo, lo define con cualidades poco accesibles para el fenómeno masivo.

## **CAPITULO V.**

### **5. Las artes “mecánicas”**

*"La reproducción mecánica cambia a la vez la relación del artista con el mundo y del hombre con la imagen y traza una nueva frontera que aún no tiene nombre y que separa al arte de los medios de comunicación, entendidos aquí como dispositivos de mediatización entre el mundo y sus espectadores".*

Baudelaire.

El relato sobre el cuerpo necesitó de una ruptura con lo establecido para poder introducirse en lo que eran sus asuntos propios. Esto produjo una variable, que en un principio, como siempre sucede en la historia de las crisis o de las transformaciones, sonó de una forma estruendosa para los condicionamientos establecidos por la narrativa surgida hasta el romanticismo.

Si el cuerpo es el medio por el cual la danza comunica entonces todas las modificaciones que marcan sus transformaciones, tanto físicas como estéticas, definirán las poéticas propias de la narrativa que construye los relatos de una época determinada.

Es a partir de las vanguardias donde la vida del espectáculo permea las esferas de la vida pública. Sin la influencia de la una sobre la otra no se podrá hacer un análisis coherente. Un análisis que pueda poner sobre el telón principal las necesidades del sector, sus modificaciones de índole estético, su producción, su gestión y repercusión en el hecho social.

Centrarse en este primer cambio sustancial del paradigma narrativo, en el contexto de la creación coreográfica, corresponde a poner en evidencia de que manera la danza cambia su meta-relato. La danza iría más allá de una narrativa histórica, haciendo uso de sus propios medios para comunicar.

Hay diversos análisis que dan cuenta, desde la perspectiva histórica, que los cambios generados a partir de la modernidad en las otras artes, avanzaban con otro tiempo muy diferente al del hacer coreográfico. Muchos de los teóricos se plantean si este alcance de la autonomía en todos los niveles de la creación y composición se le puede llamar modernidad en la danza.

Es complejo, más allá de los debates filosóficos e históricos, plantear el inicio de la danza contemporánea como movimiento. Sin embargo lo que se define claramente como el momento de quiebre, es ese instante en el que la danza se libera de los atajos narrativos exteriores a ella, este momento puede ser a partir del año 1960.

Si la lógica narrativa cambia a partir de la transformación de los medios por los cuales la obra es creada, producida y recibida, el camino hacia el reconocimiento de nuevas formas de concebir la obra y los acontecimientos artísticos, estuvo trazado por algunas transformaciones de tipo sociocultural y político. El cambio de narrativa está dado entonces por el surgimiento de la reproductibilidad técnica, es decir por el cambio de los medios por los cuales el arte se manifestó.

El nuevo momento del arte comienza a darse con el cambio de la relación que se había considerado de orden “objetual”. El arte abandona la lógica pictórica, hace una ruptura con la representación tradicional.

Las Industrias culturales surgen en este contexto como manifestación de una necesidad del orden social. El capitalismo y el arte de masas se posicionan en la sociedad como referentes que marcan las tendencias del arte.

Aunque se ha hablado de la autonomía del arte y particularmente del lenguaje coreográfico a partir de la segunda mitad del siglo XX, es necesario reconocer que la era de la industrialización produjo un gran impacto en las esferas del arte. Este suceso genera en el arte diferentes formas de resistir, de revelarse y de contestar a las imposiciones de las lógicas que rompen ese lugar de conciliación entre la ética y la estética, tan propio de la construcción de mundo a partir de este periodo.

Esta construcción de un mundo completamente perceptible a través de la comunicación, introduce a la televisión como el medio que demanda de la sociedad de masas una alianza profunda y duradera. Persiste hasta el surgimiento de las nuevas tecnologías, momento en el que nuevamente la configuración de los medios narrativos es transformada. Sobre este tema se profundizará en los capítulos siguientes. Se analizarán los cambios en la narrativa, la creación, producción, circulación, recepción y consumo.

Desde el surgimiento de la reproducción técnica, comienza un nuevo periodo que la dará vida a nuevas experiencias artísticas, así como a nuevos modos de producción. No solamente por el surgimiento de la fotografía y el cine, sino por la transfiguración de la obra de arte, que ya no podía estar ajena a esta revolución mediática. Cuestiones como la idea del original, la autenticidad del objeto artístico y la unicidad, son puestas en duda. Emergen así sospechas sobre si los atributos de una obra se reducen a la contemplación. Aparece la pregunta por la acción del receptor.

En este juego de relaciones, lo masivo y la reproducción de miles de ejemplares, significan condiciones en la accesibilidad nunca antes vistas. Los medios que reproducen estas obras están al alcance de la cultura de masas que además se encuentra condicionada por los dispositivos de consumo.

En el iluminismo se habían depositado todos los ideales en el racionalismo, proyecto que como todas las corrientes estéticas necesito replantearse muchos de sus supuestos. El imperativo Kantiano de la razón pura, el uso de sus facultades para poder leer el mundo, y la separación del mundo sensible al de las ideas, se convirtieron en ideales fallidos para los nuevos modos de percepción. El racionalismo instrumental usó toda clase de herramientas

para dominar a los seres humanos. En esa medida el eje de la ruptura con los límites del cuerpo fue una forma de expresar el inconformismo frente a esos ideales de índole pragmático.

En la creación artística la puesta del mingitorio de Duchamp en el espacio del museo y el surgimiento del Ready-Made así como del Arte Pop, configuraron una postura muy diferente; los objetos de uso cotidiano podían ser arte, esos objetos de uso común podrían estar en un museo.

Este primer gran paso no fue más que una respuesta a las normas y el estatus del arte que imperaba hasta el momento. El hecho lo que hizo fue desacralizar al museo. Dejo de ser ese lugar en el que solo podían estar las figuras pictóricas y escultóricas. El telón de fondo era una producción en serie de objetos por diferentes artistas que apelaban a la consigna de que “*el arte estaba en todas partes*”. Warhol (después que Marcel Duchamp) fue una de las personalidades más influyentes en este tópico. Siguió esta premisa creando y produciendo varios objetos que manifestaban claramente que los cuadros y las esculturas basadas en la clásica técnica pictórica no eran los únicos objetos artísticos que podían estar en un museo. Es decir, puso en duda los supuestos por los cuales un elemento parte de la producción masiva no podía configurarse como obra de arte.

Uno de los objetos más significativos de esta producción Warholiana fue su famosa Lata de Sopa Campbell<sup>14</sup>. Se plantea aquí un interrogante fundamental para la producción del periodo: ¿Cómo un objeto cotidiano se puede convertir en un objeto artístico, sin ser pictórico y además estar dentro de un museo?

Para los ideales del arte elevado estos acontecimientos fueron la debacle de los requisitos fundamentales para la configuración de una obra artística idónea. Saltaron por encima de cualidades estéticas que perduraron por siglos. Muchas de esas normas estéticas llegaron a su fin.

---

<sup>14</sup> Obra creada por Warhol en 1962, que si bien era un objeto de consumo masivo se convertiría en una de las obras de arte más emblemáticas del Arte Pop, y que fue expuesta en el espacio del museo con la reproducción con la de 32 serigrafías que incluso hoy en día, se puede apreciar en el Museo de Arte de New York.

Los filósofos y pensadores que hacían parte de la escuela de Frankfurt previeron que esta producción regida por la Industria iba a participar en este cambio sustancial, iba a hacer parte de ésta cultura de masas. Vieron que los rastros de esa racionalidad habían perjudicado al arte, convirtiéndolo en un instrumento más de dominación de las masas. Sus creencias marxistas influenciaron todas las corrientes de pensamiento. Para los pensadores de esta época esta liberación del arte no era más que la decadencia de la cultura. (Adorno y Horkheimer).

Toda época construye una relación dialéctica con sus producciones culturales y esta etapa no fue ajena a la creación de nuevas formas de arte. Estos filósofos se encargaron de presentar ante el mundo todos los análisis posibles por los cuales el jazz surgía como una respuesta *Soft*<sup>15</sup> a los más importantes ideales musicales. Esta crítica constante surgía en el seno de la cultura Europea, mirando con bastante sospecha los productos culturales estadounidenses que no se parecían en nada a los sueños de conservación de una cultura milenaria, como la europea.

Sin embargo, dentro de la fuerte crítica a estas nuevas formas de producción cultural y a la reciente configuración de la obra de arte, había un aspecto fundamental que ellos mismo reconocían: los ideales de la razón pura habían minado asuntos ideológicos que produjeron muchos de los problemas sociales del siglo XX. Adorno Y Horkheimer, concebían que todo lo que estuviera mediado por un dispositivo que no fuera la experiencia "auratica" no podría llamarse arte. Walter Benjamín, en cambio, supo diferenciarse y plantear que no todo estaba perdido, que no era el fin del arte. La idea de la perdida del aura, de esa mirada del arte como una experiencia de contemplación, es puesta en cuestión por nuevos supuestos que justamente lo que hacen es fabricar en serie productos culturales con cualidades homogéneas. La tan llamada singularidad de la obra fue desplazada, los valores estéticos sobre todo de producción están mediados por la cotidianidad de los objetos.

---

<sup>15</sup> *Soft* además de ser el termino con que se denomina suave en la lengua inglesa, es una manera que utilizo para referirme a la forma *Naif*, que de alguna manera los teóricos de la escuela de Frankfurt, daban por llamar a aquellas obras que hacían parte de esta producción cultural dirigida a las masas (Arte Pop). Adorno y Horkheimer en su dialéctica del iluminismo, hicieron hincapié en esta idea de que el Jazz no hacía parte de la alta cultura y así mismo cumplía todas las reglas para ser parte del consumo masivo.

Es entonces cuando ciertos valores estéticos, entre ellos la autenticidad -que además producen una relación económica funcional al sistema de mercado- empiezan a mutar hacia el surgimiento de una economía globalizada y se posicionan en el centro de las preocupaciones sociales.

Los marxistas empiezan a preguntarse por el tiempo libre del proletariado. Si el ocio es el tiempo que los proletarios tienen para “entretenerse”, ese tipo de obras consumidas para el entretenimiento, deberían estar construidas en formatos que ayuden a ese toque ilusorio de liberación de los afanes del trabajo en las fabricas. Esta noción no es más que la lectura de la dialéctica del iluminismo. Ese “*iluminismo*” dudoso del que hablaban los Frankfurtianos, previendo lo que ellos llamarían la decadencia del arte a partir del nacimiento irrefrenable de las Industrias culturales. Acontecimiento que sin duda para Horkheimer y Adorno logró triturar la mente del proletariado y alienarlo a las estructuras del capitalismo.

El uso del tiempo libre, según esta visión desesperanzadora de las Industrias Culturales, solamente ayudó a que se consumieran productos que estaban hechos a las nuevas necesidades de los ciudadanos, necesidades nunca antes percibidas, creadas por la Industria. Sin embargo esta visión produjo una escuela crítica importante en términos de leer los acontecimientos del mercado como formas de subyugación de una masa que no podía ser crítica. La ruptura de los ideales de la burguesía constituyó para el “arte elevado” el “empobrecimiento de los materiales estéticos”.

El relato sobre los modos de ver estaba siendo replanteado y con él muchas de las creencias de los expertos del arte, que sorprendidos por el ojo del lente, vieron como la narrativa existente era modificada en todas sus relaciones. La del artista con la obra y la del artista con el espectador.

Sin embargo Benjamin fue el único perteneciente a la escuela de Frankfurt que tuvo sus divergencias en cuanto a concebir el fin del arte a partir del surgimiento de las artes mecánicas; el vio, a diferencia de los demás, que en la fotografía y en el cine podría existir

una obra de arte que no estuviera cohesionada a los ideales de la razón instrumental y que pudiera tener ciertos rasgos de un mensaje emancipador.

A partir del nacimiento de la imprenta y posteriormente el daguerrotipo, empieza el primer paso para el uso que pueda reproducir productos culturales en serie. Aunque en un principio cada reproducción de Daguerre era una obra casi única por las propiedades que se necesitaba para lograr un buen retrato, este es el momento en el cual se consolidan estos medios como la raíz para los posteriores desarrollos de la reproducción mecánica.

Walter Benjamin, que tenía una visión un poco menos demonizada de las Industrias Culturales, distinta a la de sus colegas de la Escuela de Frankfurt, describe en su ensayo sobre la pequeña historia de la fotografía varios aspectos que conservaban esa aura, en los comienzos de la fotografía.

Benjamin reflexiona sobre como estos nuevos modos de retratar la realidad pueden conservar ciertos aspectos centrales que no tendría como finalidad alienar la sociedad, sino, por el contrario, generar una perspectiva crítica a partir del ojo social que percibe las imágenes y como estas nuevas formas de concebir el arte podrían tener un mensaje emancipador.

De todas maneras para esta etapa los retratos generados por el Daguerrotipo eran objetos de lujo conservados en las casas burguesas dentro de empaques exclusivos. Estos representaban muchos de los ideales estéticos de una casa burguesa y por cada uno de ellos debía pagarse una cantidad de dinero significativa, que por supuesto no era de ninguna manera accesible al consumo masivo. “Las fotografías de Daguerre eran placas de plata iodada y expuestas a la luz en la cámara oscura; debían ser sometidas a vaivén hasta que, bajo una iluminación adecuada, dejasen percibir una imagen de un gris claro. Eran únicas, y en el año 1839 lo corriente era pagar por una placa 25 francos oro. Con frecuencia se las guardaba en estuches como si fuesen joyas” (Benjamín, 1936:2).

Esos primeros momentos de la fotografía, tiempo después de que Daguerre inventara lo que se aproximaría a una cámara fotográfica, los describe Benjamín como momentos en los cuales aun se conservan ciertos rasgos de ese aura, de esa mirada inconmensurable.

Este periodo para el autor se produce en el momento de la pre-industrialización. En el análisis de esas imágenes Benjamín encuentra ese dejo del aquí y el ahora. Similar al sentimiento de contemplación propio del arte pictórico. En definitiva es esa época en la que la fotografía conservaba ciertos medios artesanales para su concreción lo que le permite conservar ese halo. El análisis del autor se centra no tanto en concebir que la fotografía pretendía remplazar a la pintura de una manera burda y despreocupada. Sino en si la intencionalidad del artista estaba puesta en mostrar imágenes que pudieran producir algún efecto crítico en quien las contemplara, se estaba produciendo un acontecimiento artístico.

El problema fundamental de la fotografía era que borraba el original del artista y esta fue una de las consecuencias que trajeron las artes basadas en la *intermedialidad*<sup>16</sup>.

En este sentido Benjamin al igual que otros autores consideran que esos primeros momentos de la fotografía y del cine, que contenían una etapa simple de la reproductibilidad, aun conservaban cierta profundidad y podían llamársele obras de arte. La razón era que cada una de ellas tenía un valor de univocidad y originalidad así pudieran ser reproducidas varias veces. Esta conceptualización Benjaminiana se basa en las posibilidades mismas que daba el montaje, cuestión que es enormemente transformada con los adelantos tecnológicos y que es en si lo que el autor percibirá como una de las razones que extrajo a estas primeras reproducciones de los ideales de la obra de arte con las cualidades que conformaban su “aura”.

En este sentido se presenta la paradoja frente a los intelectuales que criticaban fervorosamente el surgimiento de las Industrias culturales y las dinámicas de consumo como formas de sujeción de los individuos que ya no tendrían otra alternativa más que estar alienados.

---

<sup>16</sup> Este concepto fue usado por varios autores, pero el primero que hizo uso del mismo fue Rancière en “*El espectador emancipado*”. Cuando se refirió a los diversos medios por los cuales la obra contemporánea estaba siendo mediada.

Quizá el discurso de Benjamin era el más acertado al proponer que estos medios de lo “mecánico” podrían tener cierto contenido y generar reacciones de resistencia frente a las dinámicas de consumo, así lo asume cuando habla de las fotografías de Sander: “Ya vengamos de la derecha o de la izquierda, tendremos que habituarnos a ser considerados en cuanto a nuestra procedencia. También nosotros tendremos que mirar a los demás. La obra de Sander es más que un libro de fotografías: es un atlas que ejercita”. (Benjamin, 1931: 9).

A finales del siglo XX podemos ver como este concepto de la obra es puesto en duda, a partir de las relaciones modificadas que constituyen las formas de producción y recepción. Si otras formas de ver y percibir están puestas sobre la mesa, entonces no queda otro remedio que aceptar que las relaciones que configuran el lugar del acontecer artístico mutaron indudablemente. De esta manera los modos de representación cambiaron y con ellos la relación con el espectador.

El cine grafica claramente esta nueva situación en la que se encuentra la obra de arte. El espectador es percibido de una forma muy distinta, frente al cine y al ojo de una cámara. Se nos presenta de este modo lo que será el primer germen para un cambio de tipo ontológico. En este primer momento no se puede hablar de un cambio sustancial. Pero esta modificación en el flujo de la información será el pie para lo que veremos después como el avance de las nuevas tecnologías y la influencia que marcó la transformación de las dinámicas de tiempo y espacio.

Si los espacios donde esas "obras" estaban expuestas ya no son los únicos lugares de legitimación; y los objetos que parecen "banales" pueden generar acontecimientos artísticos; ahí el Metarelato del arte tuvo que construir un nuevo relato y una narrativa que lo apoyase.

En este contexto los medios de reproducción masiva constituyen la base para que se difuminaran los límites que separan a la vida “intima” de la vida del espectáculo. De esta manera irrumpe en la escena ese entrecruzamiento entre la realidad y el espectáculo, los

*talk shows* en Estados Unidos, así como el fenómeno Gran hermano empiezan a influir en las nuevas concepciones de las artes del espectáculo.

Todos estos eventos están profundamente relacionados con la irrupción de la televisión como medio para exponer la vida de las personas y como el espacio en el que fluctúa desde el universo de la información hasta la vida "espectacular".

Un suceso importante que grafica esta relación es la producción televisiva del *Big brother*" (el gran hermano). Esta producción televisiva se basó en el libro 1984 de George Orwell. El libro que parecía tener alto carácter profético fue usado por los productores de la empresa televisiva *Endemol*<sup>17</sup>, para crear uno de los más novedosos shows en vivo de la vida de un individuo; lo que se proponían era filmar a una persona todo el día para observar toda su vida como show televisivo. "la vida prevalecía sobre cualquier expresión de la vida, sobre el arte de la vida" (Jost, 2007:28).

El objetivo fue magníficamente logrado, este hecho se convirtió en uno de los acontecimientos por el cual los límites entre la vida y el espectáculo eran prácticamente difuminados. Por supuesto el correlato de este evento había sido el éxito televisivo apuntando claramente al consumo masivo de una Industria que fue tomando una fuerza cada vez más grande.

Este suceso tuvo repercusiones de alto tono en la crítica y en los intelectuales. Dwight Macdonald<sup>18</sup>, hizo una lectura muy apropiada de estos acontecimientos cuando postuló en su libro, "Mascult and Midcult" que todos aquellas obras que se creaban en el seno del arte elevado hacían parte de la "Alta cultura", y que estos eran acontecimientos para unos pocos. La "cultura media" es quizá el concepto más relevante de este teórico ya que en este estadio se exponen todos los ideales estéticos de la "Alta cultura", pero con cierto proceso de licuado para un fácil acceso, sin dejar de exponer las pretensiones de la "Alta cultura".

---

<sup>17</sup> compañía productora de televisión creada en los Países Bajos, perteneciente a Mediaset, Goldman Sachs y John de Mol.

<sup>18</sup> Macdonald, Dwight: (1961) "Mascult and Midcult", artículo publicado originalmente en la Revista *Partisan* en 1961, cuya traducción al castellano está en: AAVV: (1969) *La industria de la cultura*, Madrid, Alberto Corazón.

El concepto de la cultura media o “Mid culture” denota claramente al "Big Brother", basado en una de las novelas más emblemáticas del siglo XX<sup>19</sup>. El sistema de las Industrias culturales logra moldearlo a su manera para poder exhibirlo a la cultura de masas. Situación que para los intelectuales representaba de forma potente el advenimiento y condensación de unos ideales que rompían con el estatus de una obra de la tan alabada alta cultura.

Este panorama era la propuesta vanguardista de finales del siglo XX que se pronunciaba en todas las esferas de la cultura, la vida como espectáculo, la cotidianidad como parte de la escena. La instauración de lo "banal".

Andy Warhol supo utilizar la imagen de Marilyn Monroe y la convirtió a partir de la reproducción de su imagen en serie con el llamado arte pop en icono. De ahí su enunciado "toda persona tiene derecho a tener cinco minutos de fama", lo banal se constituyó en parte de los elementos narrativos que mediaban las obras de arte a finales del siglo XX.

“El rechazo de la profundidad y el elogio de la superficie”(Jost, 2007, 59). Esta frase de Jost es el piso en el cual se asienta la narrativa de las vanguardias. El relato no pasa por explicar el mundo, los objetos han perdido su significado. La única manera de que lo tengan es con la intencionalidad y la voluntad que el artista tiene cuando los concibe.

La noción ontológica de la obra de arte es llevada al límite. Cravan concebía que la pintura estaba en las acciones cotidianas, comer, beber, dormir, hacer las necesidades.

La pregunta entonces es ¿Cuáles son los límites entre el arte y la vida? ¿Quién es el espectador y quien es el artista?

---

<sup>19</sup> Esta modalidad de producción fue muy bien usada por el “MidCult”. En la actualidad abundan los productos que quieren “engañar” al espectador. Un ejemplo muy claro de esto son los libros que se han escrito de los filósofos más importantes para principiantes.

Lo que interesa aquí es analizar como un libro de una profundidad casi profética, la Industria lo moldea para presentarlo a la cultura popular de manera más accesible. Muchos conciben esta propuesta como una nefasta deformación de la alta cultura, poniendo a los individuos en el lugar de una gran mediocridad teórica. Otros apelan a que estos productos terminan siendo la oportunidad para que muchos accedan a un lenguaje tan complejo que no sería posible de acceder sino con las herramientas propias de los intelectuales de las cuales no todos tienen posibilidad de hacer uso.

Con esta mutabilidad en términos narrativos, la provocación se convirtió en la herramienta para persuadir al mundo del arte de que las normas y valores estéticos tomaban otro camino. (...) "la obra de hoy valora menos sus cualidades estéticas que su estatus ontológico". (Jost, 2007, 16).

La complejidad de la interpretación en lo que narraban o lo que querían decir estas obras de arte residían en el espectador. Era el espectador quien tenía que esforzarse para encontrar ese dejo de significación. Ese correlato, "el subcódigo", denotaba en el espectador una relación distinta para con el acontecimiento artístico al que se enfrentaba.

Si las obras que conforman el repertorio del arte contemporáneo son "objetos banales", estos tienen una significación que está detrás del objeto y esto requiere un esfuerzo en términos conceptuales por parte del espectador.

En el ámbito de los intelectuales estos hechos pudieron asumirse como una debacle de los valores estéticos. Las viejas normas estéticas estaban presentes y los intelectuales no podían ver que este "espectador modelo" necesitaba hacer un proceso de mediación con la obra y que no le sería tan fácil como en la apreciación de las obras pictóricas del arte clásico, en el sentido de que detrás de la obra hay algo más que su mera representación.

El mazazo fue duro. Esas obras basadas en la lógica Aristotélica de imitación de la naturaleza ya no ejercían. Las nuevas obras implicaban nuevas formas de recepción. El espectador estaba obligado a otro proceso, en el cual el significado no estará dado por la imagen sino por un concepto que lo apoya o lo sustenta.

Esta clase de autonomía de la que se ha venido hablando configura los diversos lenguajes artísticos, los nuevos modos de producción, sustenta el desplazamiento de los límites entre las diferentes artes.

Esto quiere decir que si el artista plástico necesita de los medios de los que se vale la danza para narrar, tomará de ella los elementos necesarios para construir su propio trabajo. Esto

modifica, sin duda, el relato sobre las particularidades de cada “disciplina”, transfigurando los límites de su propio lenguaje.

Cuando se habla de esta transfiguración de los límites en el arte, la creación escénica ha tenido un relato propio, a pesar de que siempre ha sentido en su quehacer la influencia de las relaciones con el mundo de las artes pictóricas y visuales.

Emerge en el contexto de la escena la necesidad de “producir energía para la acción”. Las obras escénicas realizadas bajo el letargo de una acción poco reactiva en el espectador son cuestionadas desde su más profundo sentido.

La performance nace así como la posibilidad de romper con los límites entre el escenario y la sala. Es como si ese cambio ontológico de las condiciones de producción hubiese planteado una acción concreta, en relación con lo que sucedía en el espacio demarcado por la escena. “la performance sugiere el desplazamiento de estos límites” (Rancière, 2010:21).

Rancière plantea la idea de que este desplazamiento de los límites determina una relación comunitaria con el espectador. Lo hace sin dejar de poner en primer plano una visión realista, en la cual las relaciones interactivas del espectador con la realidad del *espectáculo*, lo proveen de cierta sensación comunitaria. Esta relación es similar a la del espectador frente a la televisión. Un ejemplo es la sensación que experimenta la comunidad al presenciar la llegada del hombre a la luna a partir de un medio televisivo. Es como si se produjese un acto *identitario*: al siguiente día tenemos una temática en común que propicia un espacio de encuentro, un hecho de un individuo que marca a miles de hogares y que como fenómeno social sólo llegaría a las masas por medio de la televisión.

Estos hechos proponen, según el autor, una forma de comunidad que tiene que ver con compartir algo del mundo real, pero transformado en el universo particular del show televisivo.

Se expone el medio como imperante en la producción de “*shows espectaculares*”, idea que también desarrolla Debord cuando propone “*una sociedad del espectáculo*”. La idea de un

espectáculo lejos de la vida cotidiana y su relato es imposible de concebir para la configuración de una sociedad regida por los medios.

En ese accionar el teatro dentro de sus fronteras espaciales y temporales producía el efecto de reunión comunitaria entre los presentes. Ahora bien, si en la televisión se pueden hacer comentarios con el vecino, en el cine comer “por corn” y tomar bebidas Cola, ¿No es éste un espacio más “democrático” en el desarrollo de las nuevas necesidades del mercado para los espectadores?

La imagen de la representación moviliza al gran conjunto de los espectadores, por que los seduce en el juego de esa dialéctica. Aspecto que también produce, desde otro escenario, la performance. Ese otro escenario es la calle, la iglesia, un lugar común y corriente en el cual se pone en juego esta relación comunitaria, planteando la cuestión fundamental de este cambio espacial y temporal.

Para los intelectuales y críticos del arte esa accesibilidad es una nefasta definición de la cultura popular. Pero sin duda es la oportunidad para incluir en el juego creativo a “la tan llamada gente del común” al obrero, a la secretaria, al trabajador en general. Esa noción de comunidad sienta las bases de una diferenciación tremendamente distante con el espectador burgués.

Pero debemos matizar un poco la cuestión de la *accesibilidad*. Porque no termina siendo del todo real. Pues aunque estas producciones están fuera del espacio legitimado (teatro) conservan ciertos valores de culto que para los estetas que no dejan de perseguir el ideal de un *espectador modelo*, no del *espectador común*, de “la masa”.

Todos estos aspectos de las relaciones internas y externas de la producción artística formaron parte de los elementos necesarios de comprensión de los creadores y de todos los involucrados en la producción estética desde la mitad del siglo XX en adelante. Aunque tuvieran como foco narrar desde sus propios lenguajes, esos lenguajes debían tener en cuenta las transformaciones socioculturales. Este aspecto influyó más que todo en como se construía una relación más incluyente con el espectador.

Es decir, si en la dinámica de la producción industrial en serie, en el capitalismo, se pretendía que más gente estuviera involucrada en el consumo, entonces para los artistas, la pregunta era: ¿Qué otros espacios, y qué otros medios se pueden utilizar para que los espectadores se involucren activamente en la escena? La respuesta construyó esos nuevos espacios donde las obras se empezaron a producir fuera de los lugares legitimados (teatros, museos, etc.)

Así se produjo la desacralización del objeto artístico, transfigurándolo en “objeto banal”, poniéndolo fuera de la lógica pictórica de la narrativa clásica. Es ahí donde se produce un cambio de narrativa en términos globales en lo que concierne al estatus de la obra, sus valores y normas estéticas. Se conforman nuevas relaciones al interior y al exterior de la creación artística.

## **CAPITULO VI.**

### **6. Las Industrias culturales y su influencia en el universo coreográfico.**

Con el nuevo relato del arte coreográfico y con el desplome de los ideales de cuerpo fundamentado por el racionalismo, se produjo un impulso para la salida de los bailarines y coreógrafos del espacio sagrado. Este espacio era el escenario, el teatro, el lugar único de la producción dancística. Si para el arte visual y plástico el museo era su templo. El teatro clásico a la italiana lo era para la danza.

La configuración de un nuevo espacio de legitimación en la práctica y a la vez en la creación, que rompía con las dinámicas propias del arte burgués, consolidó una nueva dimensión de la corporalidad. Los cuerpos de los bailarines empezaron a ser construidos a partir de nuevas técnicas que ya no estaban ligadas solamente al ballet clásico. Irrumpieron técnicas más holísticas, que no buscaban moldear al cuerpo como instrumento capaz de

ejecutar movimientos, sino precisamente de *disponerlo* para moverse. Esta concepción ayudo a desplazar el cuerpo hacia una renovación, hacia un nuevo espacio físico legitimado para llevar a cabo sus acontecimientos coreográficos, hacia una nueva relación con el público.

Nace una noción marcadamente distinta de poner el cuerpo a *disposición* del movimiento. Se perseguía un nuevo ideal, un cuerpo que no podría ser más escindido. Aspectos como la autoconciencia corporal, la biomecánica y la respiración, fueron el eje de las prácticas, denotando la necesidad de una dimensión renovada del cuerpo en movimiento.

Una de las frases que retrata esta búsqueda es la de la bailarina y coreógrafa Pina Bausch. Le preguntan que le interesa particularmente de los cuerpos y ella responde de manera contundente: "No me interesa como se mueven los cuerpos, sino que los mueve". Ese "que" estaba planteando claramente que los ideales de un cuerpo virtuoso, perfecto y cerrado sobre sí mismo, habían caído en el desuso. Que las necesidades de esta construcción del cuerpo se alejaban cada vez más del formalismo como el imperativo categórico que iba a regir la producción coreográfica hasta nuestros días.

En este contexto la producción masiva y la globalización entran a jugar su papel y permean todas las estructuras creativas. Los medios por los cuales la información era suministrada (tv, radio, cine, foto), constituyeron la forma de conocer más allá del espacio cercano en el que habitaban los individuos. De hecho la idea de la individualidad va surgiendo en el contexto de las grandes urbes cosmopolitas.

La producción artística mediada por un movimiento irrefrenable transmitiría la información a todas las esferas y cada acontecimiento podría generar una respuesta reflejo.

En las artes del movimiento se produjo una mezcla de técnicas y formas de moverse nunca antes vistas. Tanto así que esa necesidad de experimentación comprometió a los creadores en la investigación de otros territorios geográficos para consolidar esta construcción de un

flamante repertorio que pudiera transgredir cualquier tipo de formalismo que quisiera colarse.

Bailes como el Butoh surgido del teatro del No y del Kabuki fueron algunas de las “*danzas*” que llamaron la atención de los creadores. Al tomar también elementos teatrales se constituían como parte de esta realidad donde los límites de la creación estaban abiertos. La danza estaba produciendo un acontecimiento importantísimo; a pesar de haber encontrado una autonomía narrativa, se nutría de nuevos lenguajes para producir su arte.

Por supuesto el terreno de las transformaciones sociales estaba poniendo en la escena el derrumbe de ciertos prejuicios morales que decantaron en las liberaciones de índole sexual y artística. Estos aspectos fueron absolutamente definitorios para la construcción de nuevos lenguajes.

La sociedad estaba preparándose para recibir revoluciones de tipo cultural. Los movimientos feministas y sociales, respondían a los sesgos de ese capitalismo rampante y eso también fue elemento fundamental para que las coreógrafas de la época se manifestaran desde su propia producción.

Si en la producción artística de esta etapa los objetos cotidianos se vuelven protagonistas de la escena plástica y de la objetualidad en los museos y galerías de arte. En lo que refiere a al construcción del relato sobre el cuerpo, este también pasa a ser un tema central (el cuerpo visto desde una perspectiva más acorde con la cotidianidad y el lenguaje propio del movimiento cotidiano).

En 1966 Yvonne Rainer<sup>20</sup> crea “*The mind is a muscle*”. Es esta una de las obras que predicará una transformación de índole estética, narrativa y conceptual. Yendo en contra de la “súper estilización del bailarín”. Es decir, posicionando la idea de que ya el foco no estaba puesto en el “movimiento bello”, sino en el movimiento auténtico y espontáneo. Es ese interés del que ya habría hablado Pina Bausch. Qué mueve a esos cuerpos? El lenguaje

---

<sup>20</sup> Coreógrafa y bailarina estadounidense. Comienza su carrera en 1961 y fue una de las fundadoras más importantes de el movimiento que se denominó como The Judson Dance Theater. Movimiento compuesto por varias de las figuras de la danza post moderna hasta nuestros tiempos. Fue una de las más grandes impulsoras en la búsqueda de una autonomía de lenguaje en el contexto de la producción coreográfica de la época.

de uso cotidiano se convierte en un camino para experimentar estos nuevos códigos para la danza y el movimiento.

Un rasgo para nombrar aquí es el de la obra de Rainer. Yvonne Rainer puso a los bailarines a estar en el lugar del espectador. En ese momento de silencio corporal los dispuso de manera que se pudiera ver ese rompimiento con las relaciones espaciales y jerárquicas. Este aspecto tenía que ver con la necesidad de no perpetuar ese lugar divisorio entre el bailarín y el público. Planteó así una relación entre iguales. Fue la formulación de una concepción incluyente, de una obra “incluyente”, en términos de construcción dialógica.

Esta noción del cuerpo que se va gestando a partir de 1965 incluye nuevos elementos en las obras. No solo tienen que ver con el movimiento del cuerpo, también conceptualmente buscan referencias alternativas de otros lenguajes. Sin tener que convertir estos lenguajes en la temática central de su relato incluyen textos en las obras mientras se van construyendo frases de movimiento. Cuerpos que, además de moverse, hablan.

Aunque la producción coreográfica no se sentía conscientemente influenciada por el momento histórico y las transformaciones políticas, después del manifiesto marxista, en las artes en general, surge esta modalidad para manifestar las inconformidades sociales. Un ejemplo es el manifiesto de Yvonne Rainer en 1965. Este marcará claramente una tendencia que cambiará para siempre los modos de producción y recepción de la obra coreográfica: “NO al espectáculo NO al virtuosismo NO a las transformaciones y la magia de hacer creer NO al glamour y a la imagen de la trascendencia de la estrella NO a lo heroico NO a lo anti-heroico NO al imaginario basura NO al involucrarse del interprete o del espectador NO al estilo NO al camp NO a la seducción del espectador mediante trucos del interprete NO a la excentricidad NO a moverse o ser movido” (Ramsay, 2006:32).

Se manifestaba allí la nueva concepción del cuerpo para la danza. Un cuerpo que estaba en el centro de su propia experiencia, que debatía con todas las formas ancladas en viejos paradigmas de entrenamiento y domesticación, con todas las formas de escisión. Esta

perspectiva se planteó en un movimiento que fue formado por la misma Rainer llamado *The Judson dance Theater*. Surgió en Manhattan- New York entre 1962 y 1964. Se conformó a partir de un grupo de bailarines y coreógrafos en cabeza de la misma Rainer. Su foco estaba puesto en una marcada búsqueda de los ideales que profesaba el manifiesto. Esa des-virtualización del bailarín-interprete.

Empieza aquí a plantearse una relación que no tenía que ver con una supuesta hegemonía en el escenario por parte del artista, este aspecto estaba relacionado con la búsqueda de la espontaneidad en el movimiento. Ese entrecruzamiento, con el bagaje de movimientos propios de la realidad cotidiana, extraía al artista del lugar sagrado en el que tanto se le había posicionado, en el universo de las relaciones que también involucraba a los espectadores. “Los artistas participes del grupo Judson creyeron que uno de los obstáculos era la institucionalización de este arte, por lo tanto lo peor que podía ocurrir con sus propuestas artísticas fue, justamente, lo que finalmente sucedió: terminar en la historia del arte como objetos autónomos y no como gestos artísticos tendientes a disolver la danza como arte burgués” (Tambutti, 2009:22).

El rescate por la expresión del instante mismo y del “acontecimiento efímero” iban en contra de los supuestos trazados por esa obra de índole aurática, única con sus cualidades de contemplación en el aquí y el ahora. Justamente los ideales de The Judson Dance Theatre estaban puestos en romper con una danza canónica con los ideales tan propios del siglo XIX y de los primeros acontecimientos de la modernidad. Una ruptura con la temporalidad narrativa y por supuesto lineal de aquel periodo.

Este movimiento fue influenciado por los happenings. Las instalaciones que fueron de esta manera constituyendo un trabajo *performativo* que estaba regido por las diferentes influencias de otros lenguajes artísticos desconocidos.

La producción estaba siendo ilimitada en dos sentidos. Tanto en la lógica de los acontecimientos artísticos como en un constante movimiento de las estructuras creativas y, de esta manera, también en la búsqueda de nuevas formas narrativas.

El arte coreográfico iba posicionando su narrativa a través de todas las influencias que siempre repercutieron en la danza. Claro que un poco más tarde que los sucesos que se daban en la producción artística visual y pictórica.

Si el movimiento era lo que constituía este lenguaje ¿Cómo iba a hacer la quietud una manifestación del movimiento? Esta pregunta, con una respuesta absolutamente sorprendente, fue la que se dio cuando en Nueva York, un bailarín, al salir al escenario a interpretar su "obra de danza", se quedó quieto e inmutable sin hacer ningún tipo de movimiento durante todo el espectáculo.

El acontecimiento produjo diversas reacciones en el público atónito. Una de las primeras respuestas fue la de tirarle objetos, chiflar, y salirse de la obra hasta dejar completamente vacío el teatro.

Era un espacio legitimado, un teatro, pero lo que se producía era una nueva narrativa corporal, un suceso bastante complejo a los ojos del espectador, acostumbrado a pensar la danza como movimiento, un espectador acostumbrado al movimiento virtuoso del bailarín.

Este evento planteó de hecho una problemática de tipo filosófico. Dijo de repente que la quietud también es movimiento, así como el silencio también es sonido. Esta paradoja se asimila con las formas en las que el silencio y el cuerpo empiezan a construir un relato en las artes del movimiento.

El acontecimiento tuvo un gran impacto y la crítica, que no podía ser ajena a un evento de tamañas dimensiones, que no podía pasar de agache al ver a un bailarín quieto durante una hora en el escenario, se lanzó sobre la danza. La crítica entra a jugar un papel fundamental en todo el campo de la producción artística de los años 60 en adelante. Allí emergen eventos que trascienden la vida del espectáculo o que más bien involucran el espectáculo a la vida, estos se constituían como hechos que permeaban la crítica y que producían su correlato a partir de la misma.

Los espectadores a su vez no estaban preparados para presenciar tales acontecimientos. Sobrevino una nueva tendencia que para el espectador promedio era realmente poco accesible. Los medios televisivos y el arte pop, así como el Ready Made, al plantear una relación más directa con la cultura popular, utilizaron esta premisa como el camino para expresar la inconformidad de los espectadores.

La realidad de los trabajadores en las fábricas y su forma de moverse, fue una de las primeras preguntas de investigación y experimentación de la nueva danza. Incluso Laban<sup>21</sup> realizó varias observaciones de los movimientos de hombres y mujeres en las fábricas, en las cuales basó algunos de sus estudios de movimiento para la investigación coreográfica.

En la danza se produce ese cambio en la mirada al cuerpo perpetuada en la trama que envuelve los siglos anteriores. Esta noción renovada tenía que ver con la producción en serie. Fue una respuesta crítica de la danza a la reproducción de imágenes que se veía en el mundo de las máquinas. Era, si se quiere, una des-instrumentalización del cuerpo.

Esta mirada renovada permitió centrar las observaciones en un cuerpo mediado por multiplicidad de eventos sociales y culturales y desató la necesidad de experimentación sobre el cuerpo mismo, desde una visión holística. Fue una forma de liberación de la lógica capitalista y del avasallante consumo que imponía la cultura de masas.

Aunque, en el grito de su propia independencia en cuanto a su propio lenguaje, la danza también necesitaba responder de manera autónoma frente a la cantidad de sucesos que contenía la lógica de consumo capitalista que emergió durante este periodo. Lo hizo buscando transformar el medio por el cual se expresaba y profundizando sobre su realidad propia: el cuerpo.

---

<sup>21</sup> Bailarín y coreógrafo 1879-1958 de origen eslovaco, fue uno de las figuras más importantes de la danza al ser quien creó el sistema de notación de movimiento más relevante para la época (1928). Laban se encargó de estudiar, analizar e investigar los movimientos de hombres y mujeres en las fábricas para diseñar un sistema de notación. Este sistema denominado Labanotación es parecido al sistema que utiliza la música para escribir sus partituras pero utilizando el dibujo de la esfera alrededor del cuerpo humano. Este sistema es muy importante para la historia de la danza por que justamente se puede utilizar para cualquier disciplina (en danza), y fue uno de los primeros experimentos, por decirlo de alguna manera que se convirtió en uno de los primeros pasos para la sistematización de la danza.

Es a partir de esta “post- historia” o “fin de la historia de la danza” donde nace lo que hoy llamamos danza contemporánea. Es en ese momento, a partir de los años 70, donde podemos decir que el lenguaje coreográfico ganó la autonomía en términos narrativos y estéticos, modificando el estatuto de la “obra” de danza cerrada en sí misma. Desde ese momento en adelante no hay limitaciones con el arte performativo. Surge un arte liberado de cualquier mandato.

Este aspecto contribuyó, como ya se ha dicho, a transformar las relaciones al interior y al exterior de las obras. Una nueva dinámica de interacción con el espectador saca de su centro al quehacer coreográfico y lo pone a producir obras *abiertas*. Esa apertura, es la que Eco sugiere cuando presenta la idea de un lector modelo: el sentido se completa con la cooperación textual del lector que ha podido entrar en el juego que constituye ese código y por lo tanto el subcódigo de la trama. En este caso del texto coreográfico.

Siguiendo esta línea de análisis para las artes escénicas se nos presenta la propuesta de un espectador dimensionado. Un sujeto capaz de estar más allá del ala pasiva de sus propias condiciones. No es solo una postura que envuelve a la trama de la creación artística, es una propuesta política que le permite involucrarse en los asuntos de la escena, de manera que no sólo está allí presente para recibir lo que el artista le da. El espectador ya no se percibe así mismo como un ser pasivo.

Cuando se propone la idea de un espectador emancipado de su condición expectante, se le propone que entre en el juego del diálogo que el artista quiere construir. Allí se desvanecen los límites de una relación construida en el mundo burgués.

Ranciére comprende que estamos ante una temática fundamental que consolida los cambios de las relaciones en la producción escénica. A él y otros teóricos les compete desarrollar las ideas comprensivas de las modificaciones que esto produjo en las narrativas propias de este arte y en la manera en la que se construyen las dramaturgias y las relaciones de creación, producción, circulación y recepción de las obras de arte.

### **6.1 Los medios y su influencia en la producción cultural. Una mirada analítica y optimista: *el sector y sus necesidades. Los mediatización como forma de posicionamiento y posibilidad.***

La cultura ha estado presente en la humanidad desde el principio. El hombre es un ser netamente cultural. Sin embargo, fue en las aristocracias del siglo XVIII donde se empieza a reconocer como un elemento constitutivo de lo humano. En ese primer momento este reconocimiento se concibió desde dos campos simbólicos: el de las bellas artes y el del patrimonio histórico.

Esta sería la primera intervención del concepto en el panorama de la cultura europea. En Latinoamérica el reconocimiento de la cultura, como parte de las políticas públicas, solo llegó con la construcción del estado nación. A partir de que se convirtiera en uno de los derechos del hombre, regulados en las constituciones nacionales. En definitiva es entre los años 70 y 80 del siglo XIX cuando se empieza a reconocer institucionalmente. Es el momento en el cual se comienzan a emprender acciones políticas frente a las necesidades del sector, mejor sea dicho se convierte en un sector potencial en relación a las dinámicas de las producciones nacionales.

No es anecdótico que la noción de Industria Cultural se haya consolidado en el siglo XX, a la par que el concepto de cultura comienza a introducirse en la escena y a sentar las bases de la relación con el mercado.

Es decir pasar de la visión "*patrimonialista*" por decirlo de alguna manera, a tomar un tinte conceptual y pragmático que le permitiría moverse con las lógicas de la Industria<sup>22</sup>. En consecuencia con una óptica que empuja a poner el concepto de cultura así como sus

---

<sup>22</sup> Es importante en el desarrollo de esta perspectiva tomar la visión de la Industria cultural, ya no desde ese halo que cubría a los análisis concebidos por la escuela de Frankfurt, sino de la mirada misma de la cultura como espacio que emerge en el desarrollo social y humano. No acudiendo a una visión "*naïf*", es decir sabiendo cuales son las consecuencias y contradicciones que conlleva en términos de las posturas políticas y estéticas de los artistas y creadores.

implicancias socioculturales, más allá de una idea de conservación, o solo en términos del arte pictórico que como ya se ha dicho anteriormente fue el área del arte que siempre estuvo a la cabeza de marcar los cambios de paradigmas históricos en el contexto del relato estético y las obras que allí emergieron en relación al desarrollo de las sociedades.

En la segunda conferencia de Helsinki de 1972, se hizo referencia a esta nueva idea del concepto cultura: "la cultura no es solamente la acumulación de obras y conocimientos que una elite produce, recoge y conserva para ofrecerla después, o que un pueblo rico en su pasado y patrimonio ofrezca a otros". (Getino, 21:2008). Esta afirmación no hace más que confirmamos dos posturas nuevas frente a la cultura que contradicen las dichas en la época aristocrática. Por un lado que la cultura no esta sujeta sola y llanamente al territorio del arte. Y por el otro que no es para unos pocos, que abarca a todas las esferas de la sociedad y que no debe estar pensada para una elite.

El surgimiento de los medios de reproducción mecánica, así como las transformaciones culturales que devinieron en una nueva manera de ver el mundo, intervinieron en las relaciones jerárquicas ya construidas entre el artista y el espectador, ancladas en antiguos paradigmas. Esa mutación produjo en el ámbito de la producción cultural algo así como nuevas preguntas, referente a los formatos en que estas obras estaban siendo creadas, producidas, conservadas y reproducidas. Sobre todo en relación a su circulación en el universo de las Industrias Culturales. Con este panorama el sector cultura empezó a vislumbrar que surgían necesidades de regulación de los bienes culturales, así mismo políticas de protección de los derechos y conservación del patrimonio.

El surgimiento de los derechos de autor y el Copyright, así como los enormes esfuerzos por la conservación del patrimonio a partir de leyes internacionales y tratados, fueron los primeros cimientos de un sector que requería más compromiso del Estado y del mundo privado para su desarrollo y sostenibilidad.

El desarrollo de políticas culturales que pudieran proveer a los autores de los derechos que les correspondían por su producción en todas las áreas artísticas, fue el cimiento para el crecimiento de la industria del cine, la editorial, fonográfica y musical. Así como la regulación de las pautas publicitarias para la radio y la televisión.

Los medios abrieron la posibilidad de que el espectador accediera de manera más fácil a lugares y a personas e historias que antes era imposible de conocer. Esta variable consolidó el triunfo de la llegada de estas obras a cantidades de personas. La mediación tuvo una perspectiva positiva porque produjo esa democratización en el acceso.

Pero la democratización y la producción de variedad de contenidos también trajeron el peligro de que el mercado y el interés de la sociedad de consumo, hicieran uso de los mismos para enajenar a los individuos y usarlos para el consumo indiscriminado e innecesario. Las estrategias que produce este fenómeno son sumamente efectivas en las sociedades más desiguales (el contexto de América latina). El dilema produjo un gran temor en los intelectuales que percibían en estos medios una especie de reflejo maligno que convertiría a las sociedades en artífices de sus propios deseos (los intereses del mercado).

Sin embargo lo que interesa en este análisis es indagar cómo se modifican las relaciones y la producción misma y de que manera se beneficia un modelo cultural de estas Industrias. Como influye en la profesionalización de un sector que al convertirse en parte del ensamblaje de mercado necesita reivindicar sus modos de producción, así como los derechos de sus trabajadores y profesionales.

Los medios de reproducción masiva le fueron útiles a la producción cultural en tanto y en cuanto pudieron poner al arte más allá de una minoría burguesa, dándole la posibilidad de vindicarse dentro del sistema.

Aunque, para la línea de pensamiento marxista y para muchos de los intelectuales del arte, esta visión es puramente mercantil y se propone aniquilar los valores estéticos de la obra de arte, para los agentes del universo cultural establece un camino por el cual el trabajo de

cada uno de los artesanos del arte es valorado. Se trata de una relación económica que reivindica a los profesionales del medio como parte fundamental de la economía y del desarrollo social del país y de la región.

Con esta reivindicación se ponen en juego diversos tópicos. Se empieza a regular la producción, de manera que el trabajo *artesanal* del artista puede ser valorado, echando al suelo la tendencia a verlo como un mero adorno o como un objeto del patrimonio. Una visión que produjo interesantes avances. Pero también se empieza a consolidar la idea de que el disfrute masivo no le resta de por sí calidad como obra de arte.

Estas dos cuestiones contribuyen a la necesidad de que la producción artística y cultural no sea mirada solo como un factor de entretenimiento en las sociedades, ni tampoco como una herramienta que le puede servir al estado para perpetuar las mismas expresiones culturales concebidas desde el seno del folclorismo o algo similar.

En ese sentido se empieza a postular la idea de que la producción cultural debe ser regulada desde una política pública que entienda que los procesos que se llevan a cabo en el desarrollo artístico son los modos en que los individuos de una sociedad expresan y construyen subjetividades que potencian el mejoramiento del ser humano.

Sin embargo el temor de los estados nacionales, desde esa visión patrimonialista, es que se pierdan lo que ellos denominan como "raíz". No quieren aceptar que la cultura es un elemento que ya no podrá dejar de estar mediado y mediatizado por los flujos de información, por los acontecimientos mundiales y por los asuntos transnacionales.

Los límites nacionales desaparecen en medio de la cosmopolitización de las urbes. Las transformaciones de lo particular y de lo singular, el salto de ruralidad a las ciudades, todo esto es inevitable. Esta realidad siempre ha sido mirada con un dejo de angustia, se trata de la nostalgia que muy bien grafica el dicho "todo tiempo pasado siempre fue mejor".

Los medios de reproducción masiva se han introducido en el universo cultural y la producción cultural es ahora un eje indiscutible de la economía. Por su parte el estado se ha

dado cuenta de que los beneficios económicos de la producción cultural son tan o más altos que los que se producen en otras industrias. Han descubierto que allí hay un flujo económico de gran potencia. Un dato impresionante de esto es que, en el siglo pasado, en Inglaterra, las Industrias culturales produjeron más utilidades que la Industria Automotriz. Es a partir de esa realidad que las preocupaciones de los intelectuales se acentuaron. Ya no tienen duda que la cultura es algo que puede ser tratado como mercancía: producido en serie y vendido a miles de multitudes perdiendo de tajo, su valor cultural.

Estas preocupaciones comprometen una realidad que ya no es la vivida por el universo de los artistas. Si antes el artista estaba en el lugar sagrado, dedicado a crear, con un mecenas que lo mantenía en términos monetarios durante el curso de sus procesos creativos propios, en el contexto surgido desde la producción en serie, estos modos de manutención del arte se convierten en una realidad bien lejana. Casi podríamos decir “romántica”.

De ahí los profesionales del sector han empezado a cuestionarse y a hacer uso de los medios. Es el camino para que sus creaciones puedan establecer un canal de difusión y de circulación. Es la única manera de acceder a los beneficios económicos y laborales de su profesionalización. Es la manera de hacerle saber a la sociedad que la producción artística no es solamente el "ocio" o "hobby" como se empeñan en denominarlo algunos usufructuarios solapados del arte. Es una actividad que requiere un esfuerzo profundamente grande de creatividad y constancia y a así tiene que ser valorada. Es también un "producto económico" de gran trascendencia para un país.

En este orden de ideas el papel del gestor cultural es impulsar la circulación de la producción artística y cultural, proponer modos en los cuales esta producción no esté en el lugar de un “divertimiento”, luchar contra quienes minusvaloran la actividad.

El análisis ya no apuntaría a pensar o a sufrir por la pérdida “aurática” de las obras, a rasgarse las vestiduras por la decadencia de la cultura. Más bien apuntaría a ver de qué manera el sector, que sin duda produce composiciones estéticas enormes, diversas y ricas, es mirado como parte del sistema sin que por ello se vea obligado a sacrificar el criterio

estético y artístico. Esta aseveración puede ser mirada con molestia entre los intelectuales de la cultura y las normas estéticas que no dejan de pretender al sector como el resultado de una producción para pocos y selectos.

## **6.2 Las Industrias Culturales y sus nuevas tipificaciones: tensiones entre las manifestaciones culturales y la profesionalización artística.**

A medida que han crecido y se han desarrollado las industrias culturales se han producido nuevas definiciones. Dentro de la concepción de industrias culturales no estaban incluidas ramas de las artes que tenían poca visibilidad como productoras de bienes y servicios, además por estar exclusivamente destinadas al desarrollo de las obras artísticas, desde una visión solo estética más que productiva, por fuera de la producción para el mercado.

Las diferentes ramificaciones de esta definición, tienen que ver con unas necesidades sociales, económicas y políticas concretas. El desarrollo de este concepto ha variado según el contexto. En este sentido el criterio con el cual se ha definido tiene que ver en como se concibe la cultura en su noción más global.

No podríamos hablar de una misma definición. En el caso de Estados Unidos, por ejemplo, es llamativo que su definición está asociada, en su forma de percibir la cultura, con una manera de entretener. Para este país las Industrias Culturales son *Industrias del entretenimiento*, concepción que deviene de concebir el arte en el contexto de la producción local. Es claro que esta denominación pone en juego una visión ideológica de la cultura.

La denominación de *Industrias Creativas* fue el camino para incluir nuevos componentes a la Industria cultural. Este término es más amplio porque incluye la producción de bienes simbólicos y otras producciones que por no ser del orden masivo, no estarían incluidas en el espectro de este campo de producción.

Sectores como *la artesanía, los Software y las artes escénicas* fueron implicadas en esta reconceptualización o, mejor sea dicho, nueva conceptualización de las Industrias culturales

Esta resignificación llevó a que nuevos campos fueran incluidos. Sin embargo, este reconocimiento fue muy debatido, ya que mucha de esta producción son bienes simbólicos e intangibles. Por esta realidad su regulación implicó una gran complejidad. Ha sido muy difícil establecer su "*materialidad*". La tendencia es a concebirlas como "producción artística no industrial" (Es el caso particular de las artes escénicas).

Estados Unidos se apega a la idea de que este tipo de producción es simple y llanamente Industria del entretenimiento. Apela al argumento de que es funcional a las dinámicas de consumo en los momentos de ocio y de tiempo libre.

Desde esta visión reconoce derechos laborales similares a los que tienen otros sectores del mundo del trabajo.

En cambio en Europa, donde la cultura es reconocida más allá del entretenimiento, los profesionales de este ámbito tienen mayores reconocimientos y privilegios.

Otro elemento que propone esta definición es la economía cultural o de que manera estas Industrias producen bienes y servicios que se pueden medir en términos económicos muy concretos: "Las cifras están referidas solamente a los intercambios comerciales de libros, revistas, música, artes visuales, cine y fotografía, equipos de radio y televisión, juegos y artículos de deportes, parte de lo cual se ubica dentro de lo que los norteamericanos consideran como Industria del entretenimiento" (Getino, 2008:47).

Esta concepción es bien diferente para la cultura europea: "el logro de este objetivo (el del "entretenimiento") está muy seriamente industrializado en los servicios y en los bienes, desde el turismo masivo hasta los productos culturales. (En cambio) no es "natural" en el paradigma europeo vivir la cultura como una "materia prima" susceptible de transformaciones reguladas y de fabricas en serie"<sup>23</sup>.

---

<sup>23</sup> Paul Tolila, Industrias Culturales: datos, interpretaciones, enfoques. Un punto de vista europeo (Documento de trabajo) Ministerio de cultura y comunicación. París 2004.

En América Latina también se han dado estas discusiones. Pero no se ha llegado aún a una definición clara y tajante. A veces se hace énfasis en el carácter utilitario y otras veces se resalta lo artístico. Los artistas perciben el tema de la industrialización con un dejo de angustia existencial. Hay un rechazo a que la creación artística se convierta en una herramienta del desarrollo de productos en serie perdiendo la profundidad del valor simbólico. Se insiste en que las dinámicas de la creación, producción, circulación y recepción difieren de las desarrolladas en las otras industrias.

Los procesos creativos y las condiciones de los artistas son disimiles y esto ha dificultado la construcción de las políticas y la definición de las garantías para la legitimación del arte como trabajo y la profesionalización como un derecho. Esta es una problemática que en términos de gestión y administración de la cultura ha devenido en un tironeo de fuerzas para el desarrollo de las políticas culturales.

No ha sido fácil para los artistas introducirse en una lógica que parece estar desprendida de lo social y más enfocada en el desarrollo económico.

Anteriormente se ha tratado el tema de la autonomía de las artes a partir de la liberación de sus propias “encrucijadas” narrativas ancladas en el paradigma clásico y romántico. Desde esta liberación en la producción de lenguajes propios viene un aspecto sumamente importante en relación a como se producen ciertas sinergias entre las diferentes artes y la Industria Cultural.

Si narrativamente se consolidaron las autonomías de lenguajes, también se suprimieron las barreras interdisciplinarias, es decir la música, por ejemplo, es un medio del cual todas las otras industrias del espectáculo han hecho “uso”. Las barreras que demarcaban espacialmente lo particular desaparecieron y se produjo una fusión de lenguajes. Los medios electrónicos también contribuyeron de manera muy directa en esta fusión. Todos estos aspectos además han permitido que los artistas se unan interdisciplinariamente construyendo espectáculos de una integralidad nunca antes percibida.

Lo descrito refuerza la idea de que los soportes donde se materializan las creaciones estén apoyados en medios electrónicos. El avance tecnológico contribuyó en la fusión de estas propuestas. En este caso viene a cuento el ejemplo de producciones como el *Circo del sol* o *Cats*<sup>24</sup>. Producciones basadas en novelas que se convirtieron en espectáculos de gran raigambre fusionando varios lenguajes como el teatro, la danza, el circo, la música. Además de la inclusión de proyecciones con grandes avances audiovisuales. Lo que soportaba su gran Industrialización, es una basta producción contingente de Dvds, Cds y Merchandising. Estas grandes producciones han girado por el mundo y pueden ser reproducidas en una dinámica similar que la producción en serie, pues el mismo guion puede ser interpretado por bailarines tanto en Inglaterra como en Italia.

Un elemento susceptible de analizar sigue siendo como estas producciones toman el tinte político y social en el contexto geográfico en el que se producen, si bien son homogéneas en el guion y en la dramaturgia en la que están construidas, *Cats* basada en la novela de T. S. Elliot, fue reproducida en los diferentes países con un tinte muy particular. La versión estadounidense por ejemplo distaba mucho de la versión inglesa (que fue la versión original de la obra). Los vestuarios y la producción conferían una manera muy particular de concebirla y esto estaba profundamente relacionado con aspectos ideológicos. La estética Victoriana que caracterizó a la producción inglesa de *Cats* estaba relacionada con aspectos del gobierno de Margaret Thatcher y aquella concepción de la mujer victoriana. El personaje principal la gata *Grizabela*, personificaba el ser bastardo en contra de los ideales victorianos. De alguna manera la obra tenía fines pedagógicos. “Lo que la mujer inglesa de la época no podía hacer”. Aquí estaríamos cerca de tomar el análisis de los Frankfurtianos, viendo como las ideologías se implantan en los discursos de estas grandes producciones. Sin embargo el análisis más importante es el de la forma como el sector empieza a apoyarse interdisciplinariamente y como este desarrollo es potenciado por los soportes tecnológicos que permiten que la música así como la imagen intervengan en los medios de producción y circulación de estos espectáculos.

---

<sup>24</sup> *Cats*, musical compuesto por Andrew Lloyd Webber a partir de la colección de poemas de T. S. Eliot *Old Possum's Book of Practical Cats* (el libro de los gatos habilidosos). Estrenado por primera vez en el año 1980 en Londres.

Por otro lado es importante analizar de qué manera estas producciones constituyen formas en las cuales interviene la globalización como un proceso que media también en la cultura, rompiendo las barreras nacionales. Un espectáculo concebido desde la narrativa y la estética inglesa en este caso, puede ser reproducido en Italia, como en Estados Unidos. Este ejemplo concreto también pone en cuestión las dinámicas propias de los procesos creativos y en este sentido es que vale la pena analizar de manera realista que ha sucedido con la producción cultural desde el surgimiento y empoderamiento de las Industrias Culturales y desde la aparición los medios tecnológicos y de reproducción que intervienen en ellas.

Las artes escénicas (tema fundamental de este trabajo por ser el arte coreográfico parte de éstas) no tenían forma de reproducirse en diferentes lugares de la tierra. Su intangibilidad era problemática para que se convirtiera en parte del ensamblaje industrial. Pero los medios soportes como el disco y los Dvds se convierten en el vehículo para la materialización del sector: “En estos casos el medio tangible se convierte también en transmisor de una intangibilidad que le es inherente capaz de superar en cuanto a impacto cultural a la del mensaje transmitido” (Getino, 38:2008).

La cuestión de la intangibilidad de la producción cultural generó varias tensiones. Por ser la cultura una fuente de producción cultural simbólica no era fácil encontrarle un lugar en la economía. El estado se vio enfrentado al dilema y empezó a resolverlo a la largo del siglo XX. Es así como la economía de la cultura es una rama relativamente nueva en materia de las preocupaciones estatales y de las políticas públicas. Esto tiene que ver con esa intangibilidad que se expresó al principio del surgimiento de las Industrias culturales. Pero los medios de comunicación empezaron a resolver el problema. Le dieron materialidad a las industrias culturales. Su intervención produjo utilidades nunca antes sospechadas en las economías locales: “En América Latina se proyecta un crecimiento anual medio de 8.5%, con un mercado que si en 2005 estaba calculado en 40 mil millones de dólares podría alcanzar los 60 mil millones de dólares en 2010” (Getino, 2008:50).

Estas proyecciones económicas han posicionado en el Estado unas demandas reales. Han producido movimientos más allá de la visión inicial de consolidación y conservación patrimonial. Han revolucionado el sector y el Estado no ha respondido con la rapidez necesaria. Los medios de comunicación y las nuevas tecnologías han ido mucho más rápido que el Estado. Tanto los artistas como los productores culturales vieron el potenciamiento y la propagación de sus creaciones y productos a través de estos medios.

Estos acontecimientos propagaron las informaciones en diversos medios. A su vez se produjo una apropiación del tema por parte de los sectores académicos que hicieron un esfuerzo por conceptualizar el desarrollo económico cultural y su relación con las nuevas estéticas y las nuevas narrativas. Dos aspectos que siempre estuvieron apartados por el temor de los artistas de perder su lugar sagrado en la esfera de la creación como un hecho único y como un proceso que no contenía las cualidades de propagación al igual que las industrias y los medios de legitimación con aquellas lógicas.

### **6.3 La dinámica de las industrias culturales en América Latina**

En este sistema de relaciones en el que intervienen las artes, la cultura popular y el mercado como hecho masivo, América Latina ha producido dinámicas que son marcadamente distintas a los otros continentes. El atraso económico y la ausencia de mecenazgo y de subsidios han hecho aún más urgente el desarrollo de las industrias culturales. Pero esta necesidad ha chocado con la preocupación por la identidad. Una gestión cultural bien entendida puede ayudar a resolver estas tensiones. El terreno está abonado porque los artistas empiezan a reclamar la gestión, empiezan a buscar representación.

Este preámbulo es necesario para preguntarse por los modelos de gestión y por la ruptura de los límites entre las artes. Si las artes ganaron autonomía en términos de sus lenguajes particulares, la cultura, por su vasta producción, también ha venido luchando por transformar sus modelos para insertarse como parte del desarrollo local e internacional. De ahí dos debates que coinciden: uno en el cual las artes ya rompieron sus propios límites y cada una de las áreas tiene la necesidad de apoyarse en las otras para abrir nuevos públicos y consolidarse en el universo de la producción cultural. Otro que ve a la cultura como parte

de un proceso en el cual lo local se propaga en cuestión de minutos por el mundo y rompe las limitaciones espaciales que hasta hace poco eran determinantes.

A partir de esta realidad los artistas y los productores en el continente no han podido estar ajenos y han comenzado a manifestar necesidades y a reclamar el fortalecimiento del sector. Muchas de las producciones empiezan a buscar el apoyo estatal y a pedir del estado responsabilidades más certeras sobre las políticas públicas alrededor de la cultura así como el fortalecimiento del sector en términos de subsidios, becas, mecenazgo y otras alternativas, en las que la política regional y sectorial sentaron sus bases de financiamiento. Esto sin referirnos a la participación del sector privado en la financiación de la producción cultural. Sin embargo la compleja diversidad de la región, así como las configuraciones de lo rural y lo urbano, al igual que la hibridación de los mismos, se convirtieron en problemáticas que las políticas estatales no podían abarcar.

Las características particulares del contexto Latinoamericano llamaron la atención de los estamentos regionales e internacionales. De esta manera es que empieza a consolidarse un circuito tanto académico como de la convergencia de estamentos encargados en discutir y regular “las políticas culturales latinoamericanas y del caribe”, pero desde una visión Iberoamericana, teñida con un tinte claramente Europeísta.

Las reuniones y los documentos alrededor de las políticas culturales latinoamericanas no se hicieron esperar. En ellas se insertaron leyes que contemplaban la regulación de los derechos de autor. Se realizaron intercambios culturales a nivel regional que contribuyeron a la cooperación entre los países de la región. Aparecieron las becas de los ministerios y las secretarías de cultura.

Mercosur, Unasur, Cerlalc, entre otras, son estrategias que involucran políticas públicas y hacen parte de esta iniciativa. En este sentido la agenda prioritaria en la actualidad ha sido puesta en la política exterior y la cooperación internacional. La intención es la de ir más allá de las cuestiones arancelarias y de una reunión anual de ministros de cultura, relacionando de esta manera, las políticas de estado generales con una agenda conjunta.

Para llevar a cabo este objetivo ha sido necesario ampliar la visión anclada en un paradigma “patrimonialista” de la cultura. Porque desde allí es difícil plantear una política cultural nutrida de la diversidad y del amplio bagaje cultural Latinoamericano. Desde el patrimonialismo es difícil incluir prioridades basadas en la realidad actual de la región y del sector. “Sin embargo, al ampliarse el concepto de patrimonio hacia otros elementos de multiculturalidad, de lo material a lo inmaterial inclusive, “se vuelve fundamental la necesidad de contar con una legislación sobre protección de los derechos de autor y sobre los derechos colectivos de las comunidades” (Tresseras, Yañez, 2003: 12).

Esta nueva configuración es prioritaria para sacar a la cultura de ese lugar estereotipado. Para entenderla como fuente de desarrollo social y económico y no desde una mera visión romántica en la cual, pareciera, que la misma no hace parte del desarrollo industrial de un país y de la región. Esta visión es compleja ya que la cultura produce bienes simbólicos que en su mayoría no están contenidos dentro de la lógica del mercado. De esta iniciativa de política económica se favorecieron en mayor medida la Industria audiovisual y la del libro. En los años sesenta el tema estaba centrado en armar una estructura legislativa y política que se encargara de cuidar los bienes y servicios culturales de forma global y esto llevó a que las culturas propias y locales fueron absorbidas dentro de este mismo “paquete”.

Esto se debe revisar ahora desde las nuevas visiones que han surgido. En la nueva perspectiva de las políticas culturales se debe plantear estratégicamente esa problemática. Ahora hay que tomar en cuenta la realidad social y las identidades de la región.

Es de suma importancia mencionar el cambio del concepto cooperación cultural asociado a la idea reduccionista del traslado de una muestra o evento específico entre países de la región. Sin embargo es fundamental la construcción de un sector que movilice la cultura y sobretodo que expanda y concientice acerca de las riquezas locales propias. Para esta tarea fue vital comprender la necesidad de cuidar del medio ambiente, sin esto es imposible pensar el desarrollo sostenible de la región.

La mayoría de las propuestas sobre la incorporación de la cultura al desarrollo implican alianzas con las dinámicas locales y han de fomentar una mayor implementación y eficacia de lo local en los procesos. Sin la incorporación del gobierno más cercano a la realidad y a la ciudadanía, es difícil conseguir una implementación de verdaderos programas con impacto en el desarrollo. En este estado de la cuestión lo más importante se encuentra en la enorme aportación de los diferentes actores sociales y culturales a la comunidad, a la región y al país. De esta manera se puede y se debe implementar la idea de las Industrias culturales, avanzando hacia un concepto de “Industrias creativas”.

#### **6.4 De las Industrias culturales a las industrias creativas: consecuencias e impacto nacional y regional.**

Las industrias creativas constituyen un componente cada vez más importante en las economías post-industriales basadas en el conocimiento. No sólo contribuyen al crecimiento económico y la creación de empleo, sino que actúan también como elementos vehiculares en la transmisión de la identidad cultural, aspecto esencial en la difusión y promoción de la diversidad. Durante la última década, diferentes gobiernos de todo el mundo han empezado a reconocer este hecho y han comenzado a desarrollar políticas específicas para la promoción de las industrias creativas.

El creciente interés por este tipo de industrias, que durante un largo periodo de tiempo han sido consideradas como industrias marginales, ha supuesto la proliferación de análisis, estadísticas, mapeos y estudios sobre la relación entre las industrias creativas y el desarrollo económico, facilitando a los órganos legislativos de diferentes países los datos e información necesarios para la elaboración de políticas públicas en este sector.

A pesar de este creciente interés, es cierto que el sector creativo es todavía poco comprendido en la gran mayoría de países, y queda pues, un largo camino para convencer a estos gobiernos del gran potencial de las industrias creativas en las actividades económicas nacionales. En los próximos años, sin duda, la demanda de estadísticas más sofisticadas se incrementará a nivel internacional, nacional y regional y los gobiernos deberán apoyar y

fomentar iniciativas en este sector como un factor clave en el desarrollo económico de sus países.

El término industria cultural se refiere a aquellas industrias que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos que sean intangibles y de naturaleza cultural. Estos contenidos están normalmente protegidos por copyright y pueden tomar la forma de un bien o servicio. Las industrias culturales incluyen generalmente los sectores editorial, multimedia, audiovisual, fonográfico, producciones cinematográficas, artesanía y diseño.

El término industria creativa supone un conjunto más amplio de actividades que incluye a las industrias culturales, más toda la producción artística, ya sean espectáculos o bienes producidos individualmente. Las industrias creativas son aquellas en las que el producto o servicio contiene un elemento artístico o creativo substancial e incluye otros sectores como la arquitectura y publicidad.

En este contexto podemos nombrar los estudios internacionales y el mandato de la UNESCO que es la única organización intergubernamental consagrada a la cultura y, por tanto, ocupa un lugar central en el desarrollo efectivo de metodologías estadísticas a nivel internacional. Este organismo provee a los gobiernos nacionales de las herramientas necesarias para estudiar el sector de las industrias creativas e insiste a los países a que este campo de investigación sea prioritario.

Desde esta perspectiva el papel que juega la UNESCO no es tratar de imponer estándares ni forzar a los países a realizar estadísticas. En última instancia, los estándares estadísticos surgen orgánicamente a través de un largo proceso de desarrollo, y los países perciben el valor que supone la obtención de estos estándares una vez los hayan desarrollado y aplicado a nivel nacional y regional. No obstante dicho organismo puede y debe abogar por el estudio de este campo emergente de investigación, que pertenece al dominio de la cultura, y contribuir así a identificar y difundir las mejores prácticas en obtención de datos y desarrollo de indicadores.

En la actualidad, no existe un estándar internacional único para la obtención de indicadores

estadísticos. En 1986, la UNESCO publicó un marco de referencia Framework for Cultural Statistics (FCS), que se constituyó en el primer intento.

En cuanto al presupuesto destinado a Cultura, según el libro "Hacer la Cuenta" editado por el SINCA, Laboratorio de Industrias Culturales de Secretaría de cultura de la Nación en Septiembre de 2010 y propagado por el actual Secretario de Cultura Jorge Coscia, señala que en la República Argentina, desde 2005 las Industrias Culturales llevan 5 años de pujante crecimiento sostenido y "Hoy alcanzan el 3,5 % del PBI Nacional lo que equivale a 35.945 millones de pesos corrientes (cuando era de un 2,3 % en 2004: 23.621 millones de pesos corrientes)".<sup>25</sup> Esta información invita a reflexionar acerca del impacto relativo de la Cultura en la producción nacional en comparación con otros sectores económicos. Si tomamos como referencia el año 2007, podemos ver que el valor agregado cultural se equipara al de las actividades de suministro de electricidad, gas y agua y al de hoteles y restaurants. Así mismo supera al producto de la Minería por 2 veces, y 23 veces al de la Pesca.

Específicamente es el sector audiovisual el que ha impulsado esta dinámica fortaleciendo su rol de dinamizador de la Economía Cultural. Por lo tanto la producción cultural se ha evidenciado como una de las actividades de mayor dinamismo de la economía argentina, superando el desempeño de actividades como la minería, la construcción y la pesca entre otras reconocidas como centrales en el proceso de recuperación de la economía en los últimos años.

Esto tiene que ver con el reconocimiento de que las prácticas, acciones y productos que forman parte del campo cultural tienen, además de una dimensión simbólica, una económica.

Es llamativo al respecto el caso de Buenos Aires, que mientras se destinan \$ 115 por habitante en Cultura, en la Provincia este presupuesto baja a \$ 8,30. En tanto que en el Nuevo Cuyo, las provincias de Mendoza, San Juan y La Rioja invierten entre \$ 5 y \$ 17 en Cultura por habitante mientras que en San Luis este indicador asciende a más de \$ 119. En relación al gasto anual actual en cultura por habitante, lo primero que se observa es que el total país por habitante se ubica en \$25,9 anuales. A partir de esa información, se organizan dos grupos de provincias: las que se encuentran por arriba de la media, en las que se

<sup>25</sup> **Sic Sur:** Los estados de la cultura. Estudio sobre la institucionalidad cultural pública de los países del *SICSUR*. 2012

incluyen la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, y las provincias de San Luis, Tierra del Fuego y Santa Cruz; y las restantes 20 provincias y la Nación, que se sitúan por debajo de esa media. Entre las provincias del primer grupo, la CABA y San Luis se caracterizan por ser las únicas dos jurisdicciones del país cuya inversión en cultura se ubica por arriba del 1% que recomienda la UNESCO (3,52% la primera, 3,21% la segunda). Mientras que en la CABA habitan más de 3 millones de personas y la densidad es cercana a los 15.000 habitantes por km<sup>2</sup>, en San Luis hay menos de 450 mil habitantes con una densidad que no llega a los 6 habitantes por km<sup>2</sup>. Las otras dos provincias que se ubican en este grupo, Tierra del Fuego y Santa Cruz, comparten como característica el hecho de ser las que menor cantidad y densidad de población tienen de todo el país, lo que las asemeja en alguna medida al caso de San Luis. Asimismo, "*Hacer la cuenta*" informe de Secretaría de Cultura de la Nación realizado por el SINCA señala que existe una correlación entre el desempeño de un conjunto de variables sociodemográficas a nivel provincial y el impacto del gasto cultural en cada jurisdicción. Así, es posible plantear que aquellas provincias que atraviesan una situación socioeconómica más holgada, donde los niveles de producción son más elevados y los niveles de acceso a los servicios básicos resultan más satisfactorios, la cultura logra disputar un lugar más significativo, en términos presupuestarios, en el conjunto de la gestión. Contrariamente, cuando las provincias se enfrentan a situaciones de atraso relativo, la inversión en cultura disminuye.

## **CAPITULO VII**

### **7. Cooperación cultural, una mirada desde América latina.**

#### **Ascenso de la cooperación internacional**

Cuando en 1966 la **Unesco** proclamó la declaración de los principios de la cooperación internacional el escenario no era el más propicio para la colaboración internacional en la cultura, debido a los conflictos transnacionales de las diferentes potencias. En esa época la cooperación internacional jugó más un papel en acuerdos para la paz y la reconciliación entre los pueblos.

Desde ese entonces hasta ahora es notable el cambio que se ha generado en la concepción de la cooperación cultural. Generando mayor protagonismo en los gobiernos así como en el financiamiento de la cultura. En Europa esto es muy visible a través de todas las organizaciones que se han creado y que hoy son las principales generadoras de un lugar de gestión para la cultura a nivel internacional. En este contexto se han obligado a procesos de definición que establezcan en forma precisa qué es cooperación y qué son otras formas de acción bilateral.

### **7.1 Tensiones de la Cooperación Cultural desde América Latina**

En América latina el escenario ha sido distinto. Se vislumbraban dos grandes problemas: uno, el blindaje y la seguridad que construyeron estos países para cuidar su soberanía, que se vio reflejado en los programas de intercambio estudiantil en los cuales las cláusulas del país postulante se hacían con un sin fin de exigencias entorpeciendo así el proceso. Dos, temor a que los estados se convirtieran en depositarios de todo y que los ciudadanos nos se responsabilizaran por estos intercambios.

Sin embargo hubo un cambio significativo a partir del año 2006. La reflexión que enuncia Sempere sobre el cambio de tendencia en la cooperación cultural, es un avance hacia la comprensión del fenómeno de la globalización y los aspectos transnacionales. En esa reflexión las particularidades socioculturales de cada región no se pierden. De esta forma se señalan algunos puntos fundamentales:

- La participación de nuevos agentes sociales como lo son las organizaciones no gubernamentales en Iberoamérica.
- La visión clásica de la cooperación cultural en el sentido de traducirse en exposiciones, becas, giras.
- Poca presencia del sector industrial en la cooperación.

La lucha por preservar la agenda latinoamericana ha dado sus frutos y ha transformado la cooperación internacional desarrollando programas de intercambio cultural en los que la diversidad se manifiesta claramente. La riqueza en esta transformación estaría en generar un espacio en el que confluyan diversas fuerzas. Para ello Sempere propuso la generación de un espacio de cooperación euroamericano. Esta propuesta se basaba en observar como

han crecido las formas de cooperación en América Latina desarrollando así tratados de libre comercio entre diversos países y convenios entre los pares de los continentes. Algunos de ellos son: los programas de la Organización de Estados Iberoamericanos, Convenio Andrés Bello, Organización de Estados Americanos, Banco Interamericano del Desarrollo, etc., que evidencian la visibilidad y función de las estructuras supranacionales, capaces de fomentar proyectos de cooperación, que modificarán las formas de relación de los Estados a corto plazo. “En este contexto, España puede desempeñar un papel relevante que supere los planteamientos tradicionales de nuestras relaciones con los países iberoamericanos”<sup>26</sup>. El espacio cultural euroamericano se presentaba con unas grandes posibilidades en el cual se relacionaban realidades diferentes, llenas de diversidades, multiculturalidades, y con identidades culturales procedentes de diferentes niveles, donde lo local (regional, nacional) va a adquirir un nuevo significado en un campo de interacciones en el juego complejo de la globalización”( **Sempere**. OEI).

Las comunidades, grupos y organizaciones que componen la sociedad civil se convierten en el eje más importante para la implementación y consolidación de la cultura en las políticas de desarrollo. Dentro de esta mirada transformadora se presentan diversos debates que tienen que ver con decisiones políticas de algunos países de la región en relación al proceso de “descolonización”. De modo que estas alianzas empiezan a tener una mirada propia desde y para Latinoamérica. Este es un eje central de la discusión en momento en que se encuentra el continente. Caso muy especial el de Brasil que se destaca como una gran economía emergente. Ya no es tan fácil que España asuma el papel de madre. Todo esto está en debate. Desde el continente se empieza a jugar un papel en la definición de las políticas culturales y en la cooperación con los países europeos.

También hay tensiones con Estados Unidos. Pensar desde adentro el concepto de cultura trae estas tensiones. En ese sentido los países que integran el Mercosur han logrado una alineación política y de alguna manera ideológica que les ha permitido avanzar en los convenios multilaterales y en acuerdos hacía este objetivo en común. Para ello se reorganizo en comisiones de trabajo: de patrimonio, gestión y diversidad cultural y con

---

<sup>26</sup> **Martinell Sempere, Alfons**: “Las relaciones entre cultura y desarrollo en el contexto actual” VIII Campus de Cooperación cultural, Ecuador, 2012.

unos temas centrales en la agenda como lo son interculturalidad, diáspora y descolonización (tema en discusión por no estar presente en muchas de las agendas de los países).

Ahora bien, hay factores que ponen en riesgo la implementación de la agenda de integración y en este campo podríamos nombrar los TLC de Colombia Y México con USA. Estas alianzas sub regionales y la mirada de España frente América latina impactan en el desarrollo de la agenda ya que inciden y reiteran la idea de los bienes culturales como una “mercancía”, reforzando de esta manera el concepto de pensar la económica separada de la implicación simbólica y muchas veces inmaterial de los bienes culturales.

Una iniciativa interesante vinculada a esta política es la de SICSUR, la cual ha realizado avances importantes en los sistemas de información cultural, previendo avances más a largo plazo, de esta manera se concibe la idea de cultura para el desarrollo.

Este ha sido más o menos el panorama que cobija al desarrollo de las políticas culturales en la región. Los análisis apuntan a que se debe mantener lo particular dentro de lo masivo. Esto es algo que ha surgido de la necesidad de preservar las identidades, de mantener los rasgos propios, de resistir contra las imposiciones hegemónicas de un sistema globalizado.

Las resistencias han devenido en un repertorio singular y ecléctico. Por un lado expresan la inconformidad frente a estas imposiciones, pero por otro lado no dejan de estar permeadas por los fenómenos globales. Lo cual demuestra que ya no es posible ser ajenos a los problemas y las expresiones socioculturales que están al otro lado del mundo. La tan nombrada frase “soy un ciudadano del mundo” se ha hecho realidad.

Estas condiciones, dadas por la realidad del continente, permiten observar los fenómenos creativos que se han instalado a través de las Industrias y las políticas culturales. Vemos que los agentes culturales buscan regular una producción que anhela defender la multiculturalidad y la diversidad haciendo negociaciones con las culturas populares y

debatiéndose constantemente con las apropiaciones hegemónicas del sistema de producción, pero por otro lado luchando no quedarse en el lugar de la marginación.

Los análisis expuestos por Canclini y por Jesús Martín Barbero, introducen un elemento importante. Hablan de las hibridaciones de lenguaje en lo artístico, de estéticas que se manifiestan a través de los modos de narrar y de construir un relato propio. Los medios de comunicación emergen allí como los modos en que se configura el arte y sus procesos. En este sentido las particularidades del discurso estético pasan a estar mediadas por los flujos de las corrientes estéticas, que ya no tienen que ver solamente con una evolución histórica de las dimensiones pictóricas de la obra o con lo patrimonial, sino con la imagen “espectacular” que producen los medios sobre los imaginarios regionales.

De esta manera lo transnacional, las barreras espaciales y las hibridaciones culturales promueven otro tipo de creación. La televisión y la radio desde los años 30. Pero especialmente en los 80, han traído una y otra vez informaciones para estos procesos socioculturales.

En la música manifestaciones como el *Bossa Nova*. Caso particularmente analizado por la influencia de lo autóctono de Brasil a través de la Samba y su encuentro con el Jazz Norteamericano. Transformaciones melódicas que sólo fueron posibles por la intervención de los medios que habrían desplazado las barreras espaciales y los canales de circulación de una cultura a otra.

En la danza contemporánea sucedió una transformación estética y narrativa importante. El lenguaje del movimiento regido por la escuela europea fue precisando la necesidad de encontrar narrativas que le fueran propias. Un ejemplo es el *Grupo Corpo*<sup>27</sup> que ya en los

---

<sup>27</sup> El *Grupo Corpo* es una compañía de danza contemporánea brasilera, formada en el año 1975 en Bel Horizonte, por el coreógrafo y bailarín argentino Oscar Araíz. El éxito de sus producciones estuvo basado en el desarrollo de una identidad propia en la danza, lo que le proporcionó la construcción de un Ballet estable que en la actualidad funciona como empresa cultural. Ya en el año 1978 la compañía había girado por más de 14 países.

Interesa muchísimo este ejemplo por que muestra la hibridación de la técnica academicista europea con las expresiones populares y culturales de Brasil en la construcción de un lenguaje de movimiento propio y genuino.

Y por otro lado el funcionamiento como “empresa cultural” que desde lo coreográfico y a través de la investigación de un movimiento rico en elementos propios pudo instalarse en la cultura brasilera como un referente de la danza contemporánea local haciendo uso de una narrativa propia y mostrando que la danza

años 90 se preocupó por buscar un lenguaje mediante la observación del ser brasilero a través del movimiento.

Estas necesidades surgen de la intervención de los medios sobre las estéticas, sin embargo estas son las primeras apariciones de las mediaciones que condensan todo un repertorio de cambios en las narrativas artísticas, que se dieron en todo el panorama cultural latinoamericano.

Interesa introducir este tópico dado que es desde la intervención de los medios de comunicación que las formas de gestionar las necesidades del sector de la cultura van mutando y cuestionándose acerca de cómo pueden generar un espacio propicio para negociaciones entre el universo de las artes y el sector económico.

Se trata de aceptar como una realidad el consumo y la necesidad imperativa de no desenchufarse. Se trata de no mirar con nostalgia el pasado y aceptar que los medios han revolucionado el consumo de los bienes simbólicos.

Los medios han impactado la producción simbólica proporcionando cambios ontológicos, pero también han mediado en el fomento de procesos narrativos de gran complejidad apelando a las nuevas tecnologías.

En esa negociación todas las instituciones nacionales y locales se convierten en el campo de ruptura y de mutación constante de una realidad que empuja a pensar otras formas de producir, gestionar y hacer circular la cultura.

Esta trama demuestra que las instituciones que se queden ancladas en paradigmas edificados en antiguas “construcciones” estatales, estarán lejos de consolidar esquemas que interactúen con los nuevos dispositivos. Quedarán en una cristalización improbable de prevalecer. Lo mismo sucedería con las narrativas.

---

contemporánea podría ser un lenguaje más inclusivo de las expresiones populares.

Lo cual trae a escena una crisis<sup>28</sup>. La producción de un nuevo lenguaje se dará a través de las rupturas de espacio y tiempo, como parte de una situación que pone en acción y en tensión nuevos valores y formas de crear, producir, circular y recibir el arte. Se trata de producir arte y cultura en contextos híbridos y a través de los medios de comunicación. Posteriormente teologizados e intervenidos por una “*sociedad civil*” configurada a través del espacio de una red global.

“Para proyectar al futuro es indispensable hacerse cargo de la transformación de mercados y empresas, como fruto de la diversificación, integración, y digitalización de todo el sector, y como parte del patrimonio triangular y estable que se ha producido entre informática, telecomunicaciones e industrias culturales”<sup>29</sup>.

#### IV.

#### CAPITULO VIII.

#### 8. El concepto de arte en la época de la conectividad.

“Si, conforme a las tecnologías que marcan nuestras relaciones con el mundo, pasamos de un “arte en la época de la reproductibilidad técnica, a “un arte en la época de la conectividad” Wittgenstein se vuelve nuestro aliado para comprender estos sentidos que, de otro modo dejan a la crítica balbuceando entre “lo impresentable” y “lo cualquier cosa”.

P. Oloixarac.

Hasta el capítulo anterior se intentó analizar de qué manera la irrupción de las Industrias Culturales modificaron el sistema de producción y qué tipo de transformaciones se generaron en las narrativas de las artes en general (en particular del lenguaje coreográfico).

---

<sup>28</sup> El concepto de la palabra “crisis” es aquí tomada, como una manera de hablar de la necesidad de mutación, dada por las transformaciones de un paradigma que va pidiendo cambios concretos alrededor de las decisiones sobre los medios de producción del arte y el sector cultural.

<sup>29</sup> Rafael Rocangliolo, Las industrias culturales en la videoesfera latinoamericana, en N. G. Canclini y C. Moneta, “Las industrias culturales en la integración latinoamericana”, EUDEBA-SELA, Buenos Aires, 2000.

Los análisis subsiguientes buscaran introducir un elemento nuevo que ha modificando hasta nuestros días las relaciones que configuran el mundo de la producción artística, que devinieron a partir del surgimiento de las Industrias culturales y de la reproducción técnica del arte convirtiéndolo en un fenómeno masivo, hasta arribar a la irrupción de las Tecnologías de la información y la comunicación.

De esta manera se busca rastrear nuevos modelos de gestión de las artes del espectáculo. Buscar una nueva lógica que supere la del sector tradicional de las Industrias culturales; que se proponga justamente brindar nuevos formatos. Que parta de la lógica estética y de consumo del sector tradicional, vaya introduciéndose en otros ámbitos. Esto claro, haciendo negociaciones en la producción y en la gestión sin sacrificar la exploración diferenciada de lenguajes narrativos del circuito tradicional, pero si involucrándose con nuevos contenidos, nuevas configuraciones y estéticas diversas, que le permitan generar un atractivo a los espectadores. No se trata de renunciar a la búsqueda de poéticas propias, sino, más bien, realizar cambios en la manera de gestarse dentro del campo de la producción.

Como ya se ha definido anteriormente, la irrupción de los dispositivos tecnológicos en la danza contemporánea no es algo que empezó en este siglo, fue un aspecto que comenzó su desarrollo en los años 60. En aquel momento la intervención de nuevas tecnologías era apenas la exploración de un lenguaje narrativo que estaba modificando el concepto de “obra” cerrada en sí misma y la precepción del tiempo y espacio. A partir de este momento se produjeron cambios ontológicos tanto en los modos de producir como de percibir la danza. Pero es este siglo el que da rienda suelta a la propagación de los dispositivos y los medios tecnológicos. Se perciben modificaciones cada año. Hay nuevos hallazgos y avances en la ciencia y la tecnología.

Las artes no son ajenas a estos procesos y el sector cultural ha tenido que plantear nuevos modos de accionar frente a la realidad infocomunicacional que interviene en este nuevo sistema de “red universal”.

La configuración de redes ha permitido el acceso a las obras de arte de manera directa y masiva. Esto ha generado mutaciones importantes en la “obra”. Los dispositivos del mundo virtual han permitido que millones de personas accedan a contenidos culturales y artísticos que antes estaban reservados a las salas de teatro, a las galerías y a los museos. Con la televisión y la radio se iniciaron estos procesos, pero las nuevas tecnologías produjeron un salto de calidad impresionante. Fue en ese momento cuando se modificaron las relaciones entre el artista y el espectador. Fue en ese momento cuando se transformaron las Industrias culturales. Las Tics propiciaron un nuevo lugar ontológico de esta relación. Estos dispositivos modificaron las variables de tiempo y espacio. La relación se modificó de tal manera que las artes se preguntan sobre el tránsito del espectador a usuario y de la “obra” al acontecimiento.

Esta “obra interactiva” toma nuevos nombres: performance, intervención artística, video danza, etc. Se produce la fusión de lenguajes. Ahora estamos al frente de la hibridación de las artes. En cada obra tenemos el reto de mezclar diversos elementos creativos y narrativos y de pensar en ellos como contenidos virtuales que van a llegar al espectador en su propia casa. Es el cambio, es la fusión de diversos medios, estéticas y modos de narrar. Es la transformación significativa y simbólica de las relaciones entre creación, producción y recepción de la “obra”.

***Danza interactiva. Las modificaciones que trae la virtualidad.***

“Todas las imágenes están dadas pero no están terminadas.  
Lo virtual, lo real no es lo actual, la imagen en movimiento no se termina de actualizar  
nunca, queda en lo virtual”.

P. Levy

Como ya se ha dicho la virtualidad modifica el texto. Ahora estamos ante un acontecimiento coreográfico. La virtualidad interviene tanto en la narrativa como en la construcción de un cuerpo o “hipercuerpo”. Es lo que advierten algunos teóricos. Lo virtual

se vuelve parte de una realidad existente y obliga a la actualización de los acontecimientos con una materialidad distinta o una intangibilidad necesaria.

Las dinámicas del aquí y ahora (tiempo y espacio) son transformadas. La noción ontológica del sujeto es puesta en cuestión. Algo muy difícil de concebir desde los modos de percepción clásicos.

La propuesta de cambio se manifiesta en las dinámicas de creación, producción y recepción del acontecimiento. Sea este artístico o de otra índole. Hacer énfasis en esta apreciación tiene que ver con las presencias virtuales a través del teletrabajo, las conferencias de skype o simplemente las obras de composición instantánea que se dan en países de diferentes continentes al “mismo tiempo”. “La virtualización somete el relato clásico a una dura prueba: unidad de tiempo sin unidad de lugar” (Levy, 1992:15).

Lo que la danza interactiva nos propone es una concepción de cuerpo descentrado. Esta danza extrae al cuerpo del lugar donde actúa y de sus propios límites narrativos y lo modifica. Lo enfrenta a un nuevo desafío. No será fácil. No ha sido posible aún. La danza contemporánea ha logrado producir un lenguaje propio, autónomo, libre. El cuerpo habla. Pero aún no ha podido involucrar plenamente al espectador. Aún no ha roto las limitaciones de la accesibilidad. Aún no ha logrado una proximidad tal que se confunda con el espectador mismo. Esto pone en cuestión el lenguaje de la danza contemporánea. Cuestiona la complejidad de sus códigos. Sus textos puestos en la virtualidad son de difícil acceso. Las Industrias culturales han catapultado los procesos de circulación de los diferentes lenguajes artísticos. Pero en la danza la complejidad de sus códigos, el nivel de abstracción y el hipertexto (que es lo que queda en la virtualidad), no han permitido generar nuevos espectadores.

Lo que se percibe en las temporadas de funciones de danza contemporánea es la concurrencia de bailarines y profesionales del sector. Esto tiene que ver con esa complejidad de su lenguaje. Hay que volver sobre el texto, hay que atreverse a cosas nuevas. Hay que aceptar que el lenguaje y su complejidad narrativa han marginado a la

danza. Es necesario negociar con lo virtual, encontrar la manera de entrar en el sistema. Ese es el reto.

La marginalidad tiene que ver justamente con que el nivel de abstracción del lenguaje. La puesta en escena es incomprensible para las clases populares. Este argumento quizá sea mirado con preocupación o incluso con repudio por el sector. Se piensa siempre en la pérdida de su propia “aura”.

La “danza interactiva” supone que el cuerpo se libere de las tensiones narrativas de su propia disciplina. Lo que propone el mundo virtual es que los contenidos puedan estar expuestos para más personas cada vez. Que aceptemos, la palabra “usuario” como parte de la realidad artística actual.

Esto, sin duda, molesta mucho, porque propone discusiones que tienen que ver con lo selecto del lenguaje. La dificultad que presenta este aspecto es que el lenguaje coreográfico contemporáneo se plantea preguntas relacionadas con el acceso de públicos y es desde esta tensión en la narrativa donde se nos presenta una posible respuesta a la crisis y a la necesidad de cambio.

Estas tensiones estallan en el sentimiento de los bailarines y coreógrafos a quienes les cuesta compatibilizar y negociar con esta realidad cultural. Ayer eran las revoluciones sociales, hoy son los medios tecnológicos, los que están moviendo las estructuras de producción en todos los ámbitos. Sacar a la producción artística de ese lugar ontológico legitimado es hoy en día de gran complejidad.

Los contenidos virtuales se van instalando, pero aun logran generar angustias. Una de ellas la regulación (comprensible por la velocidad en la que han planteado los cambios). Las industrias surgidas hace poco tiempo y apenas en proceso de acomodarse, se ven obligadas a generar variables rápidas para cambios que van a una velocidad que solo el mundo virtual comprende. Los artistas, los productores culturales y los trabajadores del sector no han podido entender del todo la lógica de las demandas de estos nuevos territorios. No saben cómo introducirse de manera oportuna en el sistema de relaciones que configuran este mundo. El universo en el cual son las redes las que rigen y producen los fenómenos culturales que construyen la trama de la sociedad contemporánea.

La nostalgia que proporciona esta mutación constante de los medios, esta metamorfosis, tiene que ver con lo vertiginoso del cambio y con la dificultad en la regulación de ese espacio intangible pero real. No estamos acostumbrados a entender esta nueva “materialidad”. Por ser tan reciente no se han podido producir procesos de tiempo y forma, como los que decantaron en contextos históricos anteriores a las vanguardias. De ahí que la producción teórica y conceptual acerca del arte y las tecnologías producen tensiones que merecen ser foco de análisis y desarrollo conceptual. Por eso es necesario generar acciones concretas en términos de su regulación como forma de innovar en el reconocimiento de los nuevos medios que ahora imperan en la circulación.

Muchos de los teóricos latinoamericanos se referían desde los años 80 acerca de esta realidad infocomunicacional y examinaban sus consecuencias en el universo artístico. Ahora es necesario analizar de que forma estos medios producen cambios que enriquecen al sistema creativo y productivo.

Debemos, quizás, enfrentar la crítica de quienes aún consideran que un libro papel contiene cualidades de profundidad más complejas que un e-book. Decirles que estamos obligados a desechar un juicio de valor orientado a definir lo que es bueno o malo del dispositivo. Decirles que los nativos digitales son una generación cada vez más cercana a nuestro universo y perciben el cambio y modifican su relación con el tiempo y el espacio. Decirles que es mentira que lo interactivo y digital deba producir facilismos que subestiman la inteligencia y el discernimiento de los espectadores.

La danza interactiva proporciona un lugar en la virtualidad. Esto debe ser entendido como una manera de involucrarse en la producción digital. Es la participación en un sistema que propone nuevas dinámicas. No estamos ante la desaparición total de las obras construidas en el tiempo y espacio clásico. Pero estamos ante el reto de construir un lenguaje para la danza que se apropie de los nuevos medios para aprovechar otros modos de creación, producción y circulación.

Esta negociación es necesaria para no desenchufarse y quedar por fuera del sistema. Pero también para buscar en estos sistemas herramientas enriquecedoras de otros lenguajes como forma de abrir el espectro de posibilidades de lo propio. Sería un camino para convocar una variada gama de espectadores y buscar nuevas experiencias estéticas.

La danza contemporánea, con la autonomía conseguida a partir de lo segunda mitad del siglo XX, logró una relación más intimista con el espectador. Lo puso en otro lugar. Lo incluyó como actor en la construcción del relato escénico. Esta relación, con el paso del tiempo, se hizo más exigente, demandó más compromiso y participación del espectador. Los espectadores se convirtieron en protagonistas fundamentales de la construcción de las narrativas y de la proyección del montaje en la danza. La relación empezaba en la investigación de los movimientos cotidianos de esos espectadores que eran seres del común, individuos con subjetividades propias.

Las nuevas tecnologías lanzan todo al exterior. Los asuntos políticos, sociales y culturales deambulan en una realidad que ya no es endógena. Todo se vuelve externo a través de las redes: los gustos y los consumos, las interacciones entre fuerzas corporales y energéticas. Todo es objeto de propagación en la red. El universo de la virtualidad le esta proponiendo a los lenguajes artísticos nuevos modos de construir su narrativa, particularmente a la danza, le están proporcionando una nueva configuración: la danza interactiva.

Una danza posible para las nuevas tendencias. Es una transformación ontológica obligada por la necesidad de subsistencia, pero también por la urgencia de exponer un cuerpo contemporáneo, un cuerpo virtual y colectivo. Es lo que anunciaron teóricos como Levy cuando hablaron acerca de las nuevas tangibilidades que se producen en la virtualidad. El cuerpo colectivo es un cuerpo mediado e intervenido por los medios digitales. Ningún cuerpo escapa a esta realidad. Este aspecto es de suma trascendencia en el lenguaje de la danza, porque el cuerpo es su medio y su materialidad expresiva.

La idea de cuerpo colectivo acepta que los cuerpos ya están intervenidos. Acepta que hasta los fluidos y los órganos corporales hacen parte del universo colectivo. Esta realidad perturba mucho al mundo de la cultura. Aquí se hace evidente una importante carga

biológica. Se refiere al dolor que produce la ambigüedad constante entre un individuo y su cuerpo colectivo.

Los aspectos nombrados anteriormente hacen parte de los elementos que constituyen la realidad corporal contemporánea. Ahora vamos al término “interactivo”, como una posibilidad de resignificar el lenguaje de la danza reconfigurando la relación con el espectador. Desde las performances y los happenings se dieron estos primeros acercamientos. Pero el mundo digital nos empuja a habitar una nueva sensorialidad que se potencia a partir de la observación de un usuario (espectador). Si este usuario no activa la relación la obra no es actualizada y pierde la significación.

El medio por el cual se logra esta relación es la interfaz. El mouse de un computador puede ser una extensión de nuestra propia corporalidad. Es decir que el cuerpo ya no está “fuera de”. Las propiedades que rigen esta interacción constante de tiempo y espacio se convierten en extensiones de nuestra corporalidad.

La definición tiene una connotación filosófica. Somos cuerpo todo el tiempo y nuestro cuerpo es intervenido, mediado y reconfigurado todo el tiempo por dispositivos y elementos tecnológicos. Esa es la realidad de hoy. La danza interactiva es el camino para adaptarnos a esta realidad. Es la manera de narrarnos aquí y ahora. Llegó el momento de lanzar el cuerpo hacia a las nuevas formas de percepción.

La aplicación de las nuevas tecnologías al lenguaje de la danza contemporánea, no se remite sólo a las relaciones que configuran interfaces como el computador y sus extensiones. Sino que explora dispositivos sonoros que le permiten construir un relato desde su propia materialidad (la corporal).

El primer ejemplo que podemos tomar es la cámara anecoica<sup>30</sup> en la que se introdujo John Cage. Es uno de los eventos más significativos de la intervención del dispositivo como forma de experimentación del cuerpo. Sonidos fundidos traspasando las barreras del

---

<sup>30</sup> Esta cámara fue un espacio en el que se introdujo John Cage. El bailarín y coreógrafo experimento solo a partir de sus movimientos corporales internos como se manifestaban sonidos, a partir de un dispositivo que era capaz de medir desde sus fluidos corporales hasta los latidos de su corazón.

lenguaje clásico. Un cuerpo en movimiento siguiendo unos pasos a través de los sonidos producidos por los movimientos internos del cuerpo (sonidos de los movimientos de los órganos y de los fluidos). Este acontecimiento fue uno de los primeros que permitió rastrear otras formas de construir la musicalidad en la danza. Buscar que no fuera sólo y exclusivamente a partir de un músico acompañante. Poner a intervenir medios tecnológicos. Explorar la instancia del propio cuerpo para producir nuevas sonoridades.

En este juego de reconfiguraciones la gramática pasa a modificar su papel. Hay cambios en la manera como se escribe la danza. La coreografía es la forma en la que se escriben los movimientos. Es esa la concepción occidental. Viene a cuento analizar de que manera se ha construido tradicionalmente esta gramática, para entender de que forma los medios interactivos plantean variables concretas en la forma tradicional en la que se ha escrito la danza y el movimiento.

El termino coreografía ha sido modificado, no en su raíz epistemológica, pero si en sus manifestaciones, desde sus orígenes hasta la actualidad. Se han ampliado tantos sus herramientas de acción como las formas en las que se construye. Lo principal ha sido la apertura a nuevos lenguajes.

La danza contemporánea ha trabajado la composición coreográfica de manera más abierta, tomando al intérprete no solo como productor de movimientos, sino también como creador y experimentador de los mismos. La improvisación ha sido un elemento nuevo. Sin embargo, se mantienen métodos muy tradicionales. Pero los medios interactivos empiezan a revolucionar la composición con el ingrediente de la creación en tiempo real.

En este juego de relaciones que componen las nuevas formas de hacer y producir, se consolida un elemento importantísimo para la construcción de la gramática: los modos de representación tradicionales dejaron de estar y la coreografía, como sistema que escribe el lenguaje de la danza, ya no le es suficiente para componer los elementos de su narrativa. No le bastan porque las dinámicas de la realidad social y las “corporeidades” ya no son las mismas de la modernidad. El universo de las experiencias perceptivas y sensoriales fue

modificado de tajo por los efectos del software, de los sistemas multimedia y por otras experiencias tecnológicas que transformaron las relaciones con el sistema.

Estas *experiencias* performáticas están haciendo una continua retroalimentación del sistema. Es allí donde se configura el descentramiento. Es allí donde nace un lenguaje que media al cuerpo para construir gramáticas conjuntas. Para entender esta manifestación del cuerpo debemos analizar un poco la condición corpórea en relación con un sistema sociocultural de complejidades como las que caracterizan al mundo contemporáneo.

## **CAPITULO IX**

### **9. El cuerpo es experiencia: Intervención de los medios digitales e interactivos en la producción de la danza.**

La separación entre razón y cuerpo, entre razón y sensaciones, entre razón y percepciones, imperó durante mucho tiempo en la filosofía. La razón estaba en un plano muy diferente al de las sensaciones y las percepciones. Esta idea se mantuvo incluso después del pensamiento Kantiano que plantea que la experiencia es una realidad que da información sobre lo sensible.

Esta concepción del cuerpo estuvo presente en nuestras sociedades hasta hace muy poco. Merleau Ponty fue, quizá, uno de los primeros filósofos que se puso a analizar la experiencia del cuerpo a través de la fenomenología de la percepción, que abordó al cuerpo desde una idea de la aprehensión de los fenómenos sensorio-perceptivos. Fenómenos que van más allá de las sensaciones que tradicionalmente percibimos. Sentidos que están mezclados en una unidad ecléctica de significación. Olemos lo que vemos, vemos lo que olemos, escuchamos lo que olemos. Erich Fromm en su texto el lenguaje olvidado, expone muy bien la interpretación de los símbolos a través de estas sensaciones que se nos presentan. El dice que cuando visitamos un lugar y lo olemos y lo configuramos a partir de nuestro

mundo senso-perceptivo, volvemos a vivir esas sensaciones cuando retornamos a ese lugar.

Estas experiencias son un aspecto central en nuestras vidas. Es la manera en que nos relacionamos con el mundo, que construimos la trama cultural contemporánea. Nos construimos como seres psicosomáticos. Es una experiencia que a la medicina occidental le ha costado concebir y en esa búsqueda han surgido las medicinas homeopáticas y alternativas como formas de entender el cuerpo como un todo. Los sujetos para el mundo contemporáneo no son seres que piensan por un lado y sienten por el otro. Esa dicotomía ha sido puesta en duda desde cuando se comprendió que no somos seres biológicos y que la cultura influye en todos los contenidos genéticos.

Nos llenamos de experiencias sensibles que requieren todo el tiempo estímulos, realidad que es parte constitutiva de la vida en el universo urbano. En esta necesidad constante de “vivir la experiencia propia” nos hemos encontrado con unas necesidades subjetivas concretas. Esto tiene que ver con lo que le exigimos al sistema para construir nuestros procesos de vida sociales y nuestra ciudadanía. Ser “ciudadano del mundo” se constituyó por muchos años en una frase de culto en la cual todos queríamos participar, era definitivamente la definición del ciudadano contemporáneo. Sin embargo esta idea de la experiencia de mundo estaba mediada por el recorrido del cuerpo en el espacio, por el movimiento hacia otras geografías. Pero sucedió algo extraordinario. Vinieron las redes digitales y los flujos de información constante a través de la configuración virtual. Los humanos pudimos acceder a un nuevo mapa geográfico de la experiencia. Poder conocer profundamente de la cultura japonesa y su gastronomía y hasta vivir un tour fue posible por medio de esta nueva realidad.

En el lenguaje de la danza que aparentemente ha estado tan separado de las transformaciones culturales está sucediendo lo mismo. La danza está ávida de “descentramiento”, esto es, salir de su centro para encontrar un nuevo lugar en el universo de los procesos socioculturales. Esta inquietud, esta necesidad de interactuar con la sociedad, es algo susceptible de ser analizado, reflexionado y conceptualizado en el ámbito de la danza tanto en su que hacer como en el terreno de las políticas públicas. Lo otro es

seguir en la “marginalización”. “La danza corre el riesgo de disolverse, si continua narcisistamente contemplándose a sí misma”<sup>31</sup>.

Por eso es necesario plantear la danza interactiva como un camino de resignificación. Como una decisión de subvertir la tendencia de mirar todo el tiempo hacia adentro. La danza requiere de una configuración que le permita interactuar constantemente con la sociedad independizándose de sus propias barreras “idiomáticas”. Esto le será muy provechoso y productivo desde el punto de la creación y la construcción de lenguajes estéticos. Le ayudará a fusionarse con otros lenguajes. Pero, sobre todo, le permitirá entrar de manera frontal a hacer parte de la escena de la política pública para enriquecer la producción y aportar a la consolidación y reconocimiento de un sector del arte poco legitimado.

La danza interactiva se nos presenta como un camino para producir un modelo de gestión en el cual las obras circulen de manera más fácil. Un modo más eficaz de propagar la danza como un lenguaje corporal fundamental para nuestras sociedades. Un modo más ágil de movilizar contenidos. Una manera contemporánea de proteger lo tradicional (aspecto de suma relevancia también para el cuidado y conservación de las culturas locales y populares) y de someter el lenguaje a una evolución constante mediante el contacto con el mundo. Es decir ir hacia el exterior para no quedar fuera de un sistema de producción diariamente sacudido por movimientos emergentes.

El papel del bailarín desde esta visión saldría de sus propios límites disciplinares para insertarse en otros lenguajes. Buscaría otras realidades expresivas. Echaría mano del gesto. La fusión de los lenguajes comunicativos le permitiría a la trama compositiva coreográfica apoyarse en otras dinámicas. Al introducir este nuevo papel del bailarín como protagonista de gestos y no sólo de movimientos enlazados por una coreografía, la apuesta se abre hacia

---

<sup>31</sup> Adolfo Vásquez Rocca (2006), “Danza Abstracta y Psicodrama Analítico”, en *Revista Observaciones Filosóficas*, No 3 / 2006 [en línea]. Dirección URL: [www.observacionesfilosoficas.net/artpinabau.html](http://www.observacionesfilosoficas.net/artpinabau.html) [Consulta: 23/02/2008]. Tomado de la tesis “EL DESCENTRAMIENTO: CUERPO-DANZA-INTERACTIVIDAD Indagación en el territorio de la interactividad y el uso de las nuevas tecnologías aplicadas a las prácticas corporales, compositivas y escénicas. De Alejandra Ceriani.

nuevas posibilidades de inserción en el mundo de la producción artística. No estaríamos hablando de la performance solo como forma expresiva a través de los medios tecnológicos sino como posibilidad estética y creativa en el espectro de su propia creación.

En esta dinámica es importante introducir un concepto fundamental: el metaformer, este se convertiría en el nuevo performer, solo que mediado por una interfaz para producir, en este caso, gestos y movimientos a través de los medios interactivos y digitales.

Este enunciado grafica muy bien el concepto de este nuevo performer. Alguien que no está solamente involucrado con las artes escénicas sino con categorías en las que intervienen los fenómenos socioculturales: “Propongo una doble pirueta: para deshacer las categorías hegemónicas que constituyen al sujeto en términos de género, sexualidad, clase, especie, raza, edad, salud o forma corporal no se trata solo de producir nuevas anatomías, sino que se trata en definitiva de construir un cuerpo pos-anatómico, irreductible a las cartografías de los modos conocidos de representación”<sup>32</sup>.

Si la danza es un lenguaje efímero como muchos lo han catalogado, los sistemas de notación a través de los medios digitales se convierten en un camino para “materializar” sistemas con esa cualidad, propiciándole a este lenguaje particular una forma de sistematización. Ya se han nombrado algunos de los sistemas rastreados.

Coreógrafos como Merce Cunningham investigaron en esta área y señalaron que era una oportunidad de componer coreografías de manera útil y con cualidades visuales interesantes en lo que refiere al registro del movimiento a través de la imagen. Lo efímero de estos procesos producen una consecuencia en el espectador: la actualización de la obra es

---

<sup>32</sup> Alberto Caballero (2008), “El atravesamiento de la imagen y el encuentro con su nominación simbólica”, en *Escáner Cultural*. Revista Virtual de Arte Contemporáneo y Nuevas tendencias [en línea]. Dirección URL: <http://revista.escaner.cl/node/1088http> [Consulta: 25/11/2008] Citado por Alejandra Ceriani en tu tesis: “EL DESCENTRAMIENTO: CUERPO-DANZA-INTERACTIVIDAD Indagación en el territorio de la interactividad y el uso de las nuevas tecnologías aplicadas a las prácticas corporales, compositivas y escénicas. De Alejandra Ceriani.

instantánea, le proponen una lógica distinta, él es un personaje activo en la producción del acontecimiento mismo.

Estamos ante la posibilidad de un arte apoyado en los medio interactivos a través de nuevas tecnologías. Será una experimentación renovada del cuerpo en el instante mismo en el que ese esta produciendo el acontecimiento. Este aspecto constituye una relación dialéctica con el espectador, la cual puede decirse es una postura estética, ética y política.

La construcción del acontecimiento artístico, en este caso danzado, se valoraría más desde el proceso que desde el resultado. La obra se construye con el espectador. Él es, a la vez, quien activa el proceso operando desde una interfaz. Si bien es importantísimo destacar estas nuevas formas de construir las gramáticas en la danza que se alejan cada vez mas de los modos tradicionales, no estamos afirmando la desaparición de la construcción escénica del tipo que ha constituido a la danza académica occidental, sino más bien definiendo como este proceso se esta transformado y configurando en otros modos de producir arte.

## **9.1 Casos de una tecnología interactiva aplicada a acontecimientos de índole escénica**

El primer caso susceptible de ser nombrado es el software de animación coreográfico llamado *Dance Forms*<sup>33</sup>. Fue el primer sistema interactivo que se creo para la danza y el único que permaneció por muchos años.

Quisiera en esta instancia desarrollar ese ejemplo particular de nuevas tecnologías. A partir de la creación de este primer sistema se pusieron en escena varias obras utilizando dispositivos para crear, producir y hacer circular danzas de esta índole. Sin embargo aquel fue el único sistema que se ha creado para sistematizar movimientos y pasos de danza.

---

<sup>33</sup> Dance forms fue el primer Software creado para la danza. Este dispositivo permitió por medio del 3D aplicar un sistema de animación de pasos, rutinas y coreografías para la danza. El programa en principio fue llamado “principios de vida” y proporciono la posibilidad a los coreógrafos a través de diferentes posturas crear secuencias que le permitieran armar secuencias de movimiento más allá de los pasos marcados en la misma acción, los dos coreógrafos que utilizaron este sistema fueron: primero Merce Cunningham y posteriormente William Forsythe.  
<http://charactermotion.com/products/danceforms/>

A continuación ampliaremos algunos de los casos que han utilizado las tecnologías digitales e interactivas como formas narrativas y estéticas para la construcción de obras, o como ya lo hemos dado en denominar: acontecimientos performativos.

### ***9.1.1 Proyecto *hoseo* y proyecto *Speak*<sup>34</sup>:***

Estos proyectos fueron construidos por la Licenciada y profesora en artes plásticas de la Universidad de La Plata Alejandra Ceriani. El objetivo de estos dos proyectos fue mostrar a través del cuerpo en acción y a través del movimiento las sonoridades internas y externas del cuerpo. Estos dos proyectos querían hacer ver la captación –mediante dispositivos- los movimientos y las sonoridades del cuerpo en acción. Ver al tiempo los efectos visuales y sonoros.

Acá vuelve a manifestarse el trabajo conjunto e interdisciplinar: una bailarina, un músico y un videasta. En estas creaciones se ponen en juego la interacción de lenguajes que van generando una gramática corporal particular, un espectáculo multimedia. Los dos trabajos abren el juego al espectador para que experimente las sensaciones de un cuerpo que se mueve a través de impulsos generados desde el exterior. Pero los impulsos intervienen de manera directa en el cuerpo. Es de notar que el espectador no está manipulando ninguna de las interfaces. Es decir, el espectador hace parte de la experiencia pero no interactúa con ella. Lo interactivo son los elementos que vinculan la trama espacial, temporal y sonora del cuerpo en escena.

Vale señalar que en los acontecimientos creados a partir de tecnologías digitales existen dos ramas gruesas. Por un lado tenemos los que utilizan elementos de la dinámica multimedia y que producen interacciones entre los medios y el performer, pero sin que el espectador participe activamente de la composición de la obra. Por otro lado están aquellos acontecimientos que se construyen a partir de un entramado que involucra al espectador de manera activa. En estos, en particular, ocurre que si el espectador no se involucra en la trama, el acontecimiento no se lleva a cabo.

---

<sup>34</sup> <http://www.alejandraceriani.com.ar/contacto.html>

Analicemos un caso particular y actual de esta índole:

### **9.1.2 M.U.R.S<sup>35</sup>, La Fura del Baus<sup>36</sup>.**

La fura del Baus es una compañía española creada en el año 1979, fusiona diferentes lenguajes, danza, teatro y acrobacia. Lo que caracteriza las creaciones de la compañía es su interdisciplinariedad, el uso de espacios no convencionales y la instauración de una relación dialógica y activa con el espectador. M.U.R.S, es un espectáculo estrenado en el año 2014 en el castillo de Monjuïc en la ciudad de Barcelona. En este espectáculo la compañía ha hecho uso de espacios tradicionales y no convencionales y ha combinado en los dos espacios creativos elementos muy diversos.

Además de las características interesa analizar aquí dos aspectos que son el objeto de estudio de este trabajo. Uno, es el modelo de gestión que se ha consolidado girando alrededor del mundo. La consolidación de un tipo de industria cultural con un modelo propio que parte de la investigación de los lenguajes tanto en lo espacial como en su puesta en escena. Que acude la experimentación de estos elementos a través de la inclusión del espectador en el juego que configura la propuesta escénica. Son algunas de las características que han convertido a la compañía en un modelo exitoso de producción. La renovación y búsqueda de un lenguaje propio con una identidad que les permite proponer al espectador que se involucre.

M.U.R.S en particular construye un modelo de acontecimiento artístico que se vale de los usos tecnológicos. Para introducirse en la “trama” el espectador-performer debe bajar una aplicación con su teléfono móvil y empezar el recorrido por el castillo. Posteriormente surgirán una serie de eventos en los cuales ni en un solo momento el espectador estará desprovisto de la acción, de la participación y de la interacción tanto en términos espaciales como en el protagonismo que adquiere en todo el recorrido. Este tipo de acontecimientos suelen llamarse “Macroespectáculos”.

---

<sup>35</sup> <http://www.lafura.com/obras/m-u-r-s/>

<sup>36</sup> <http://www.lafura.com>

La estética y la dramaturgia del espectáculo son muy pertinentes a la temática de los medios interactivos. Allí se pone el juego el futuro de las ciudades inteligentes como un elemento de coacción social, y propone al espectador vivir en carne propia la dinámica de una ciudad futurista haciendo uso de los medios que pronostican la configuración social y el destino teologizado que comprometerá cada vez más la existencia de los individuos.

“Los MUROS actuales no son físicos, son invisibles. No se identifican ni con las naciones, ni con los estados, ni tampoco con las personas. La tecnología nos ha alejado de la cultura, nos ha deshumanizado, nos ha alienado. Cualquiera de nosotros somos, potenciales represores y potenciales reprimidos”<sup>37</sup>

Este fragmento nos remite a la necesidad de comunicar la problemática del mundo contemporáneo y sus proyecciones futuras. Acá surge la paradoja de un acontecimiento que propone por un lado vivir en carne propia la proyección de una sociedad del futuro con todos los aspectos deshumanizantes; y por otro lado presentarnos una realidad que está muy cerca de nosotros: la formación del nativo digital, del ser humano que ha brotado de las redes sociales.

Otro aspecto interesante de los espectáculos de la compañía es que son itinerantes, pueden armarse en cualquier geografía. La creación de espectáculos convencionales y no convencionales hace de la compañía un modelo exitoso en términos de gestión y de producción, sin abandonar la estética, sin descuidar la puesta en escena.

Las tensiones que suelen presentarse en este tipo de compañías son fuertes. El sector artístico no escapa nunca al debate que llegó con el surgimiento de las industrias culturales. ¿Cómo no sacrificar la narrativa en el esfuerzo por llegar al público masivo? ¿Cómo no ceder hasta llegar a la decadencia artística?

Sin embargo lo que aparece aquí es un modelo mixto de producción en términos creativos y

---

<sup>37</sup> Breve fragmento de la sinopsis de la obra: <http://www.lafura.com/obras/m-u-r-s/>.

también una posibilidad de brindar diversas opciones. El espectador vive la experiencia y la vive en carne propia. Ese juego en el que el individuo contemporáneo pide a gritos vivir, vivir todo. No sólo el espectáculo. También la vida misma lanzada a las redes sociales por su propia mano.

No es teatro, no es danza, no es acrobacia, es todas las anteriores. Esta es la forma de los nuevos acontecimientos artísticos. Los muros inquebrantables de las disciplinas se han removido para llevar al espectador a experimentar el quehacer artístico. El sagrado lugar del artista ha sido desplazado, para experimentar al lado del espectador, para enriquecer su propio proceso performático. La obra se construye en el instante, en un tiempo real, sin simulacros, por fuera del formato tradicional, de la “representación del academicismo en el arte”. No significa que siglos de profesionalización del sector sean devaluados por la “hibridación” de estas propuestas. Lo que ocurre es que se echa mano de nuevas formas de resistir. Lo que ocurre es que ha empezado la aventura de buscar lenguajes renovados y se atreve a una democratización de las relaciones con la sociedad. Es en ese juego dialéctico donde los medios y la tecnología interactiva aportan a la construcción de un modelo de gestión para sobrevivir en un mundo mediado por las redes sociales y digitales.

## **9.2 Rastreo de modelos de creación y gestión a partir del arte interactivo en danza: IUNA, Instituto Universitario Nacional del arte, Departamento de artes del movimiento, “María Ruanova”.**

En el IUNA, específicamente el departamento de artes del movimiento, se ha buscado generar espacios para investigar la especificidad de la danza como disciplina; y también algo más complejo: indagar sobre una teoría y una conceptualización que nos permitan entender los cambios históricos y su influencia en las estéticas, poéticas y narrativas del lenguaje coreográfico.

En mi experiencia como egresada y como docente de la cátedra de historia sociocultural del arte he venido adelantando varios procesos de investigación acerca de la enseñanza del arte. La idea ha sido generar proyectos de investigación en los cuales se vinculen la enseñanza y el aprendizaje en las artes del movimiento.

Por ser un campo nuevo la institución ha tenido que hacer una re-significación de este arte pragmático que es la danza. Ha buscado consolidar un anclaje entre las prácticas danzadas y la teoría.

Desde el año 2012 se introduce en la cátedra de Historia sociocultural del Arte un eje conceptual denominado “La reformulación del proceso artístico a partir de las TICS”. Abarca casos de estudio que van desde la década del ’80 hasta la actualidad”. Surgió de la necesidad de pensar la enseñanza de la historia del arte como un proceso sociocultural. También de la necesidad de formar profesionales en el campo de las artes y la danza desde una mirada constructivista, dándoles herramientas conceptuales acordes al contexto contemporáneo.

Con la inclusión de este eje investigativo se ha puesto construir una “pequeña pieza coreográfica o performática” en la cual puedan relacionar los contenidos teóricos con su quehacer en el campo de las artes.

Esta iniciativa se ha convertido en una estrategia que ha brindado a los estudiantes un espacio de creación, un lugar para vincular de manera inmediata práctica y teoría. Es uno de los desafíos para la construcción de su trabajo final de grado.

Las pequeñas piezas han sido registradas. Se han convertido en un material que les ayuda a desarrollar trabajos con su lenguaje particular, pero con el uso de las nuevas tecnologías y su aplicación en la danza.

Ha sido una de las iniciativas que les ha permitido desarrollar estrategias de producción en el campo académico. Y les ha permitido también pensar en su futuro, en el reto de producir montajes en su vida profesional.

Como este es un eje nuevo en la formación académica y conceptual ha surgido la necesidad de impulsar caminos para la investigación de los nuevos medios de producción. Ha sido un reto desatar procesos que vinculen la investigación, la creación, la producción y la circulación de la danza.

A continuación se presentará el rastreo de algunas de las iniciativas de investigación que se han convertido en proyectos para que los estudiantes desarrollen sus creaciones y hagan circular sus trabajos a través del uso de las herramientas tecnológicas e interactivas. Analizaremos como se han llevado a cabo estos procesos, con la mira ambiciosa de ayudar a construir y consolidar un modelo.

### **9.2.1 Proyecto: La tecnología digital interactiva aplicada a la danza. Aplicaciones y consecuencias teóricas<sup>38</sup>.**

El proyecto de investigar las tecnologías digitales involucradas en la producción coreográfica empieza a gestarse en el año 2010 con la dirección del profesor Anibal Zorrila y El director de la cátedra Historia sociocultural del Arte Daniel Sánchez.

La investigación teórica y conceptual con aplicaciones prácticas: InTAD<sup>39</sup>, ha permitido desarrollar una línea de indagación desde ese año y ha sido un espacio de intercambio con otras academias como la Universidade Federal da Bahia, Escola de Dança, Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação, dirigido por la Dra. Ludmila Cecilina Martinez Pimentel. En el año 2010 la Dra Pimentel pudo viajar y estar presente en las primeras jornadas que se hicieron en del departamento de artes del movimiento. Fue un intercambio de experiencias

---

<sup>38</sup> Proyecto abalado pro el departamento de investigación de artes del movimiento IUNA. <http://movimiento.iuna.edu.ar/userfiles/file/rectorado/2012/investigacion/am-inv-2011-2012-tecnologia-digital-interactiva.pdf>

<sup>39</sup> <https://intad1.wordpress.com/author/tecnodanzaiuna/page/2/>

de estas iniciativas en otros lugares del continente. En el marco de estas jornadas se realizó el primer Workshop de tecnología aplicada a la danza en septiembre del año 2010.

El proyecto ha sido exitoso. Ha mostrado la necesidad que tienen los estudiantes de gestar sus producciones artísticas basadas en el lenguaje coreográfico. El esfuerzo ha sido financiado y apoyado por la secretaria académica de la universidad. Ha recibido estímulos para la investigación y la producción de un software para aplicar a las necesidades creativas y de producción de los futuros coreógrafos.

En principio estaba concebido para funcionar entre los años 2011 y 2012. El estímulo les fue otorgado para desarrollar las primeras investigaciones y el intercambio de conocimientos al interior de la universidad. La idea ha sido impulsar nuevas creaciones, experimentos de la danza.

Poco a poco se fueron involucrando diferentes actores que propiciaron que el proyecto tuviera un reconocimiento institucional. El año 2013 se renovó el proyecto y se extendió hasta 2014. Además de la producción teórica se incluyeron procesos de creación artística vinculados con las nuevas tecnologías. En la versión última el proyecto se denomina **“Danza y Tecnología Interactiva, Creación Artística y Teoría.**

A medida que se ha ido formando un cuerpo coherente de investigación se ha podido desarrollar la aplicación concreta de un software para la implementación del trabajo de los coreógrafos.

*Isadora*<sup>40</sup>, ha sido el software para potenciar el uso de las nuevas tecnologías. Con él se ha desarrollado un modelo productivo para realizar coreografías a partir de un dispositivo tecnológico. En las diferentes jornadas de trabajo surgió un taller de formación para poner en práctica la enseñanza y la experimentación a través del uso de estas herramientas. En 2012 se hizo el **Taller de Composición Coreográfica con Tecnología Digital**

---

<sup>40</sup> Creado por el compositor y artista multimedia-, Mark Coniglio, Isadora fue desarrollado inicialmente para realizar las actuaciones de Troika Ranch, la compañía de danza pionera medios intensiva es cofundador. Isadora refleja más de 20 años de experiencia práctica con actuaciones en directo en tiempo real y la interactividad multimedia. Por medio de este software hecho por un artista para artistas (en principio), se han generado tutoriales que permiten, que cualquier persona no solo un artista pueda aprender uso de una herramienta que permite la manipulación de movimiento sonido y música.

**Interactiva**<sup>41</sup>. Allí se utilizó el software para la creación en trabajos con los alumnos y maestros de la institución. Su puso por primera vez en práctica la investigación teórica y conceptual de una tecnología aplicada a la danza. “El énfasis está colocado en la creación de obras escénicas concebidas desde el punto de contacto entre la tecnología y el arte del movimiento, alejado de la utilización del software como un efecto accesorio o decorativo. Además en el empleo de técnicas interactivas como el tracking motion o la interacción entre sonido e imagen”<sup>42</sup>.

## CAPITULO X

### **10. Hacia un modelo de gestión para la danza contemporánea: El uso de las herramientas tecnológicas e interactivas.**

En primera instancia vale la pena aclarar que la generación de un modelo de gestión para la danza, tomando el uso de las herramientas digitales e interactivas, no tiene que ver con la creación de propuestas para producir video danza, o creaciones multimedia en las que estén presentes los videos como parte de una propuesta estética. Un modelo de gestión vinculado a estos medios y con la especificidad del lenguaje coreográfico, debe asumir estrategias para que la producción en esta rama del arte pueda crecer en una realidad que exige grandes transformaciones y desafíos en la circulación de producciones de esta índole.

#### ➤ *Visibilización y producción de contenidos en línea.*

La idea simple y llana es forjar un modelo de gestión atravesado por las Tic. Es el diseño y creación de un espacio web que vaya más allá de colgar productos en línea. Para ello se proponen las siguientes estrategias:

- Una pagina a modo de red interactiva donde participen los diferentes actores de la escena: bailarines, coreógrafos, performers, músicos, productores y gestores. Para colgar contenidos relacionados con la producción coreográfica, incluyendo también

---

<sup>41</sup> <http://movimiento.iuna.edu.ar/agenda/1885-taller-proyectual-danza-y-tecnologia-multimedia-interactiva>

<sup>42</sup> *Ibíd.*

disciplinas a fines que puedan tener un papel colaborativo en la circulación de estas producciones.

- Consolidar alianzas con medios de producción digital para la implementación de Apps en las que se conozcan las producciones artísticas.
- Apuntar al trabajo cooperativo a través de la vinculación con empresas que desarrollan así la responsabilidad empresarial en términos de gestión cultural.
- Trabajar en alianzas con compañías como google para colgar videos que impulsan y promocionen algunas de las producciones coreográficas.
- Gestionar espacios a través en los medios digitales para introducir semanalmente producciones emergentes en las instituciones culturales esto es:
  - Páginas o sitios web de ministerios, secretarías, revistas especializadas que le sirvan a las producciones emergentes que vinculan la danza y las nuevas tecnologías.

➤ ***Proyección de las producciones artísticas danzadas al exterior a la académica.***

Si bien se ha tomado como caso particular el IUNA como el lugar de investigación de implementación de las nuevas tecnologías aplicadas a la danza, es necesario impulsar diferentes estrategias para jalonar proyectos que salgan vayan más allá de las instituciones. Para ello se propone:

- La formación de gestores en esta rama concreta. O, al menos, introducir la gestión de proyectos culturales como parte del pensum. No solo en el IUNA sino en otras instituciones académicas. (este aspecto es central en los países de América latina)
- La implementación de políticas culturales que vinculen las Tics con la producción coreográfica en el ámbito institucional (ministerios, secretarías).

- Dar a conocer a través de medios de comunicación las nuevas expresiones de la danza, sus nuevas búsquedas. Sacar a la danza de la academia para que respire un nuevo aire, para que vaya al encuentro de lo masivo.

## **CAPITULO XI**

### **Conclusiones**

- Asistimos a un cambio ontológico. Hay una nueva relación entre el artista, la obra y el espectador. Obedece al surgimiento de nuevos medios de comunicación y al impacto que esto ha producido en la creación, producción y difusión de las obras.
- En este cambio ontológico el artista se vio obligado a bajarse de un pedestal sagrado. De su papel hegemónico. Ya no es el único creador y dueño de la obra. Le tuvo que proporcionar un nuevo lugar al espectador. Este es ahora parte de la acción, es protagonista en la construcción de la obra. Pasamos así de un espectador pasivo a un espectador activo.
- Con las vanguardias la narrativa fue modificada de tal forma que se necesitó de un nuevo espectador, un espectador modelo que pudiera actualizar la obra a partir de la cooperación textual.
- El “espectador modelo” solo puede acceder a la obra si tiene una enciclopedia lo suficientemente sólida para actualizarla. Esta es la lógica de las obras producidas a

partir de las vanguardias. En ellas el lenguaje esta soportado por unos subcódigos que exigen del espectador un gran nivel para decodificar.

- En las obras coreográficas contemporáneas no hay linealidad en el relato, la lógica narrativa tradicional es puesta en cuestión por una narrativa rizomática y asimétrica.
- La autonomía en la danza empieza a producirse a partir de los años 60. La necesidad imperiosa de cambio surgió de la urgencia de narrarse a sí misma, es decir de no buscar fuera del cuerpo (vehículo narrativo) y sus demandas para construir un relato propio.
- Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación abren diversos campos de percepción, recepción y comunicación para las artes escénicas.
- Las nuevas tecnologías amplían el espectro de posibilidades para la creación, producción y circulación de las obras coreográficas contemporáneas porque generan mayor accesibilidad a la producción a través de los diferentes dispositivos
- Las nuevas tecnologías han hecho evidente la crisis narrativa en la danza contemporánea. En un mundo interconectado se están produciendo obras y creaciones a las cuales sólo puede acceder el universo propio (el mismo sector) que entiende los códigos de lenguaje y la poética. Esto produce una marginalidad lamentable.
- La narrativa y la producción en danza contemporánea debe plantearse cambios que le permitan hacer negociaciones con el sector cultura.
- A partir de la nueva comprensión de los medios tecnológicos y la gestión a través de los mismos, la producción coreográfica contemporánea podrá generar una mayor visibilidad y posicionarse de manera más fuerte en el sector cultural.
- El lenguaje coreográfico contemporáneo necesita abrir sus límites para que la recepción de la obra sea más amplia. Se necesita también una nueva gestión para funcionar en el mercado cultural.
- La danza interactiva es una posibilidad para la democratización cultural y el acceso ilimitado a las producciones de esta índole.
- El mundo contemporáneo y las nuevas subjetividades han construido ciudadanos que ya no son más pasivos en la recepción de la información. El universo de la

producción cultural se ha transformado y le exige a los artistas y a los productores abrir el juego de los acontecimientos artísticos. Desde allí surge una nueva en relación en los protagonistas de las artes; el espectador ya no es solo. Es a la vez un usuario que coopera para que la obra sea actualizada y recibida. Esta configuración permite, por un lado, abrir el juego de la dialéctica en términos narrativos; y por el otro lado dar un lugar activo al ciudadano como un usuario. Esto implica aceptar las nuevas dinámicas de la cultura. Comprender las obras que ya no pueden producir por fuera de la realidad infocomunicacional.

- Las tecnologías de la información (Tics) han hecho saltar el arte y la cultura más allá del de lo alcanzado con las industrias culturales. Este avance ha permitido que los acontecimientos artísticos y los productos culturales puedan ser vistos y enriquecidos en cualquier lugar del globo.
- Las nuevas tecnologías cambiaron la concepción tradicional de tiempo y espacio y estos dos aspectos transforman la narrativa, las poéticas y la estética de los acontecimientos artísticos.
- El performer se ha convertido en el nuevo intérprete. Esta nueva subjetividad del interprete ha permitido romper con los límites disciplinares y plantear un artista con capacidades más integrales en el uso de diversos lenguajes.
- El descentramiento del cuerpo en la danza significa que este lenguaje debe abrirse a la interdisciplinariedad para enriquecerse. Ha llegado la hora de superar la mirada antropocentrista. La danza como espectáculo tradicional. Porque esa mirada mantendrá a la danza en un lugar “marginal” en la producción cultural.
- Los nuevos medios tecnológicos le pueden proporcionar a la danza contemporánea herramientas para su escritura gramática y para la creación de un sistema de notación y traducción del lenguaje del movimiento propio de esta técnica, facilitando procesos compositivos y creativos.
- Estos medios producen una gran transformación en la recepción de la obra porque permiten que un acontecimiento artístico pueda ser presenciado en un temporalidad instantánea.
- Es importante que el universo de la producción artística académica acepte este cambio. Que acepte por fin los nuevos medios y enriquezca la creación y la

producción a partir de ellos. Que se atreva a cambiar sin renunciar al terreno ganado en la producción tradicional. Se trata de alcanzar un equilibrio entre conservación e innovación.

### **Bibliografía**

- ANDRUCHOW, Marcela: (2005) “Arte, élite-vanguardia y racionalidad”, material de la cátedra Historia Sociocultural del Arte, Artes del Movimiento, IUNA.
- BARBERO, J. M: (1991) “Dinámicas urbanas de la cultura”, [en línea], en: <<http://www.naya.org.ar/articulos/jmb.htm>>, [febrero de 2013].
- BARBERO, J. M: *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. México: Ed. Gustavo Gili, 1987.
- BAUDRILLARD, J. (1989). *La transparencia del mal*. Barcelona: Anagrama.
- BENJAMIN, Walter: (1931) "Pequeña historia de la fotografía", en: Walter Benjamin - Papeles escogidos, Buenos Aires, Imago Mundi, 2011. Disponible en:<<http://logoiiv.tripod.com/sitebuildercontent/sitebuilderfiles/walterbenjamin.pdf>>, [febrero de 2013].
- BENJAMIN, Walter: (1936) “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, [en línea], ensayo publicado originalmente en la revista Zeitschrift für

Sozialforschungen, disponible en:  
<<http://diegolevis.com.ar/secciones/Infoteca/benjamin.pdf>>, [febrero de 2013]

- BENTIVOGLIO, L (1985) *La Danza Contemporánea*. Milano, Longanesi & Co (Traducción de Susana Tambutti).
- BERMAN, Marshall: (1982) *Todo lo sólido se desvanece en el aire*, La experiencia de la modernidad, México, Siglo XXI, 2004; Disponible en: <<http://www.quedelibros.com/libro/51203/Todo-Lo-Solido-Se-Desvanece-En-El-Aire.html>>.
- BIRNINGER, J. (2003). *Dance and Interactivity*. Recuperado el 16 de enero de 2011, de Design And Performance Lab: <http://people.brunel.ac.uk/dap/dai.html>. BIRNINGER, J. (2003). *Design And Performance Lab*. Recuperado el 13 de enero de 2012, de <http://people.brunel.ac.uk/dap/dai.html>.
- BREA, JL. (2003). *El tercer umbral - Estatuto de las prácticas artísticas en la era* en <http://www.uclm.es/profesorado/juanmancebo/download/docencia/movimientos/3umbral.pdf>.
- BÜRKE. Edmund. (1998) *De lo sublime y de lo bello*. Barcelona: Altaza.
- BURKE, Peter. (2003). “La crisis de las representaciones”. En *La fabricación de Luis XIV*. San Sebastián: Ed. Nerea.
- CITRO, S. ASCHIERI. P. *Cuerpos en movimiento. Antropología de y desde las danzas*. Buenos Aires. Ed. Biblos. 2012.
- CASACUBERTA, D. (2003). *Creación colectiva - En internet el creador es el público* [en línea]. Barcelona: Gedisa.
- CERIANI, A.
- CLARAMONTE ARRUFAT, J. (2008, noviembre). “Del arte de concepto al arte de contexto” [en línea]. En [jordicaramonte.blogspot.com](http://jordicaramonte.blogspot.com). Consultado en

febrero de 2011 en <<http://jordiclaramonte.blogspot.com/2008/11/del-arte-de-concepto-al-arte-de.html>>.

- CRUZ SANCHEZ, Pedro A., y Miguel A. HERNÁNDEZ-NAVARRO (Eds.) (2004) *Cartografías del Cuerpo. La dimensión corporal en el arte contemporáneo*, Murcia, Cendeac.
- DANTO, Arthur. (1999) *Después del fin del arte*. Barcelona: Paidós.
- DE MORAES, Dênis(comp): Miège Bernard, Becerra Martín, Vilches Lorenzo, Barbero Jesús Martín. *Mutaciones de lo visible*. Ed Paidós. Buenos Aires – Argentina, 2010.
- ECO, U. *Lector in fabula. La cooperación narrativa en el texto narrativo*. Ed. LUMEN. España. 1987.
- FOUCAULT, Michel (1989). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- FROMM, E. (1951) *El lenguaje olvidado*, Buenos Aires, Hachette, 1972.
- GEORGES DIDI, H. (2011). *Lo que vemos, lo que nos mira*. 1ª. Ed. 3ª reimp. Buenos Aires: Manantial, 2011.
- GIANETTI, C. (2004). “El espectador como interactivo - Mitos y perspectivas de la interacción” [en línea]. Consultado en febrero de 2014 en <[http://publicaciones.fba.unlp.edu.ar/wpcontent/uploads/2010/08/4Giannetti\\_Int eractorES.pdf](http://publicaciones.fba.unlp.edu.ar/wpcontent/uploads/2010/08/4Giannetti_Int eractorES.pdf)>.
- GREENBERG, Clement (2006) *La pintura moderna y otros ensayos*. Madrid: Siruela.
- GETINO, O. *El capital de la cultura. Las industrias culturales en la Argentina*. Ed. CICCUS. Argentina. 2008.
- HARAWAY, D. (1985). *MANIFIESTO CYBORG*. Recuperado el 14 de enero de 2012, de Caosmosis: <http://caosmosis.acracia.net/?p=508>.

- HAUSER, Arnold. (1962) *Historia social de la literatura y de arte*. Tomo I. Madrid: Guadarama.
- HORKHEIMER, Max & ADORNO, Theodor: (1944) *Dialéctica del Iluminismo*, [en línea], en: <[http://mazinger.sisib.uchile.cl/repositorio/lb/filosofia\\_y\\_humanidades/a20021241549iluminismoadorno.pdf](http://mazinger.sisib.uchile.cl/repositorio/lb/filosofia_y_humanidades/a20021241549iluminismoadorno.pdf)>, [febrero de 2010]; selección: “Prólogo a la primera edición alemán.
- MOLINA, L. (2012). “El cambio de paradigma del proceso artístico en el mundo contemporáneo”, en: *Epistemología de las Artes, la transformación del proceso artístico en el mundo contemporáneo*, Libro de la cátedra “Epistemología de las Artes” de la FBA-UNLP, La Plata: EDULP, en prensa.
- ISSE MOYANO, M. (editor) (1995) *Cuaderno de Danza No 1*. Buenos Aires: Oficina de Publicaciones de la Facultad de Filosofía y Letras, UBA.
- JOST, F. (2007). *El culto de lo banal. De Duchamp a los Reality Shows*. Ed. LIBRARIA. Argentina.
- LEMOS, A. (s.f.). *A Página dos Cyborgs*. Recuperado el 14 de enero de 2011, de "Cyborgização" da Cultura Contemporânea.: <http://www.andrelemos.info/artigos/cap1.html>.
- LÉVY, P. (2004). *Inteligencia colectiva - Por una antropología del ciberespacio* [en línea]. Cuba: bvs, BIREME, OPS y OMS. Consultado en febrero de 2013 en <<http://www.udenar.edu.co/virtual/inteligenciacolectiva.pdf>>.
- LÉVY, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós
- McLUHAN, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- MACDONALD, D. (1961) “Masscult and Midcult”, artículo publicado originalmente en la Revista *Partisan* en 1961, cuya traducción al castellano está en: AAVV: (1969) *La industria de la cultura*, Madrid, Alberto Corazón.
- MUKAROVSKY, J. (2011). *Función, norma y valores estéticos como hechos sociales*. Primera edición, Buenos Aires: Ed. El cuenco de la plata.

- NOVERRE, Jean-Georges (1946) *Cartas sobre la danza y los ballets*. Buenos Aires: Ediciones Centurión.
- OLOIXARAC, P. (2008, octubre). “Wittgenstein como herramienta del arte conceptual” [en línea]. En VVAA (eds.), *Actas de las V Jornadas Wittgenstein, Sentido, Mundo y formas de vida*. Buenos Aires. Consultado en febrero de 2013 en <<http://wittgenstein-herramienta.blogspot.com/>>.
- PALAU I FAVRE, J. (1979) *El Guernica de Picasso*. Barcelona: Ed. Blum.
- PIMENTEL, L. (2008). *El Cuerpo Híbrido en la Danza*. (U. P. València, Ed.) Recuperado el 13 de enero de 2013, de Dialnet: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=18247>
- PIMENTEL, L. (2010). La Coreografía Digital Interactiva. *ARTECH 2010, 5th International Conference on Digital Arts*. [http://www.artech-international.com/artech2010/Artech\\_Proceedings\\_ISBN\\_9789899616318.pdf](http://www.artech-international.com/artech2010/Artech_Proceedings_ISBN_9789899616318.pdf), págs. 140-149. 22 & 23 April, 2013 - Guimarães, Portugal: Universidade do Minho.
- RANCIERE, J. (2012). *El espectador emancipado*. Ed. BORDES MANANTIAL. Buenos Aires- Argentina.
- SÁNCHEZ, D. (2011) “Arte, elite y racionalidad - La obra de arte como alegoría a partir de un proceso de mediación discursiva realizado a partir de una operatoria interpretativa racional”, material de circulación interna de la materia Historia de las Artes Visuales I, FBA, UNLP, sin edición.
- SÁNCHEZ, MOLINA, VALENCIA. “Hacia una mirada transformadora en la enseñanza de la historia del arte: la reconfiguración del proceso artístico en la contemporaneidad”. Jornadas de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales: XI JRI - 19, 20 y 21 de junio 2013 Jujuy- Argentina.
- SERRES, M. (2011). “Petite Poucette” [en línea]. Traducido por Victoria Sánchez. Consultado en agosto de 2012 en <http://ebookbrowse.com/petite-poucette-michel-serres-1er-mars-2011-2-pdf-d356478882>.

- SCHILLER, G. (2008). The Kinesfield: a study of movement-based interactive and choreographic art. *Leonardo* , 41 (5), 431-437.
- SNYDER, A. F. (1965). Three kinds of Dance Film: A Welcome Clarification. *Dance Magazine* , 39, 34-39.
- STONE, R. (1992). Will the real body please stand up? Boundary stories about virtual cultures. En M. BENEDIKT, *Cyberspace; first steps*. Massachusetts: MIT Press.
- TAMBUTTI, S.. (2009) Teoría general de la danza. Texto teórico utilizado en la cátedra “Teoría general de la danza”-UBA. Universidad de Buenos Aires facultad de filosofía y letras y en el IUNA. Universidad Nacional de las Artes, cátedra “Historia general de la danza”.
- TAMBUTTI, S.. (2009) Tercer momento. El cumplimiento de la modernidad estética. Texto teórico utilizado en la cátedra “Teoría general de la danza”-UBA. Universidad de Buenos Aires facultad de filosofía y letras y en el IUNA. Universidad Nacional de las Artes, cátedra “Historia general de la danza”.
- VIRILO, P. (2003). Del superhombre al hombre sobreexcitado. En P. VIRILO, *El arte del motor*. Buenos Aires: Manantial.
- WECHSLER, R. (1997). "Computers and Art: a Dancer's Perspective". *IEEE Technology and Society Magazine* , 16 (3), 7-14.