

42

FESTIVAL
INTERNACIONAL
CERVANTINO

ARTES ESCÉNICAS



RHIZOMATIKS
X ELEVENPLAY

Pulse

Japón

Viernes 10 y sábado 11 de octubre, 20:00 horas
Auditorio del Estado, Guanajuato

SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



gto
orgullo y
compromiso
de todos

CONACULTA
FESTIVAL
INTERNACIONAL
CERVANTINO



Danza y tecnología

La tecnología, como la danza, forma parte de los procesos culturales de la humanidad. En la tecnología están implicados conocimientos, valores, símbolos, contextos sociales, personales e históricos. La tecnología es mucho más que aparatos o estudios sistemáticos de las técnicas que nos permiten hacer cosas. Cada nueva tecnología que es incorporada en la construcción de una pieza dancística es normalizada por la posteridad como elemento constitutivo, tal y como ocurrió con las zapatillas de ballet o el uso de la luz eléctrica en los teatros en su momento, estos aditamentos resultaron novedosos e incluso ajenos a la “naturaleza” de la danza y es de esperar que algo similar ocurra con las nuevas tecnologías, en el sentido de que éstas formarán parte de los elementos de la escritura coreográfica y su novedad dejará de ser tal para instituirse como una posibilidad más.

El proyecto *Pulse* de la compañía japonesa de danza elevenplay, en colaboración con Rhizomatiks, colectivo de artistas electrónicos, es un ejemplo de estas búsquedas y conexiones entre arte y ciencia, en donde los cuerpos de las bailarinas interactúan con los dispositivos tecnológicos para generar todo el discurso de movimiento. Lo que vemos en escena es producto de una investigación colectiva que busca construir otras metáforas visuales, revelando así el aspecto creativo que subyace en la actividad científica y cuestionando seriamente la división entre científicos y artistas para evidenciar que ambas actividades buscan explicar el acontecer humano y el mundo que habitamos.

Las nuevas imágenes que pueden construirse mediante el uso de aparatos tecnológicos causan asombro, ya que estas tecnologías no son usadas para intensificar las capacidades físicas del cuerpo, sino para expandir el potencial poético de la danza, con lo cual poderosas imágenes toman forma en la escena.

El uso evidente de la tecnología en la danza sólo es una de las múltiples formas en que el pensamiento tecnológico contemporáneo incide en la creación de la obra coreográfica; la danza

toda, use o no aparatos y dispositivos electrónicos y digitales, se ve afectada porque la cultura electrónica y digital es una manera de pensar el mundo, de percibirlo, de construirlo, que nos envuelve y nos determina. El mundo está lleno de objetos que despiertan el interés de los artistas; no todos los dispositivos tecnológicos afectan al arte, pero todo cambio sustancial en el arte tiene que ver con el uso de una nueva tecnología, por esa razón el filósofo esloveno Slavoj Žižek dirá que, más que realidad virtual, estamos ante la realidad de lo virtual por la forma en que las nuevas tecnologías están afectando nuestra vida en todos sus aspectos.

Hayde Lachino