

de-  
arq

DEARQ - Revista de Arquitectura / Journal of  
Architecture

ISSN: 2011-3188

dearq@uniandes.edu.co

Universidad de Los Andes  
Colombia

Quijano Silva, Catalina

Reflexión sobre el intermedio entre danza y diseño

DEARQ - Revista de Arquitectura / Journal of Architecture, núm. 8, julio-, 2011, pp. 102-117

Universidad de Los Andes

Bogotá, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=341630317012>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

# Reflexión sobre el intermedio entre danza y diseño

## Dance and design: where the two meet

Recibido: 11 de febrero de 2011. Aprobado: 9 de mayo de 2011.

Catalina Quijano Silva

Profesora Departamento de Diseño, Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia.  
✉caquijan@uniandes.edu.co

### Resumen

A partir del *medio cuerpo* y del *medio espacio* se plantean nuevas formas de escribir la danza en dos de sus escenarios fundamentales: su escritura (el entrenamiento) y su lectura (la *representación*). Así, el fin es “lo humano”, que se aborda desde lo tecnológico y basa su narrativa en la metáfora del árbol, la cual utiliza elementos formales de diseño como el número 32. Así mismo, se estudian el círculo, las matrices de composición precolombinas y el color para disponer una gramática para la creación gráfica generada por el movimiento del bailarín. El *medio cuerpo* busca, a partir de la exactitud, el registro de una escritura visual que funda su resultado en el estudio y lógica de la técnica del bailarín clásico; el *medio espacio*, ofrecer una superficie con un sistema de interacción que les permita explorar y percibir cómo el mínimo cambio de movimiento y peso de múltiples partes del cuerpo, y el tiempo durante el cual lo exploran, afecta el resultado visual que los acompaña.

**Palabras clave:** cuerpo, danza, coreografía, diseño gráfico multimedia, diseño de interacción, notación gráfica, representación.

### Abstract

Through *space and the body as a means*, new ways of contemplating the *subject have arisen* in the principle components of dance: the writing (training), and the reading (representation). The purpose is to express something that is “human” that is dealt with from a technological perspective. The “human” is also based on the metaphor of a tree, and uses formal design elements like the number thirty-two. The circle is studied, as well as pre-Colombian parameters, and the colour that will set out a guide for the graphic creation generated by the movement of a dancer. *The body as a means* accurately seeks to record a visual writing that establishes its results in the study, and also to find the logic in the classical dancer’s technique. *Space as a means* offers a platform with an interaction system, which allows them to explore and understand how the visual result that they create is affected by two factors: a very slight change in movement and weight-shift in various areas of the body, and the time in which this change occurs.

**Keywords:** design, investigation, body, dance, choreography, multimedia graphic design, interaction design, graphic notation, representation.

### TREINTA Y DOS PUNTOS Y MEDIO

Proyecto de investigación sobre cómo la danza es una forma de diseñar en el espacio.

Diseñadora: Catalina Quijano Silva

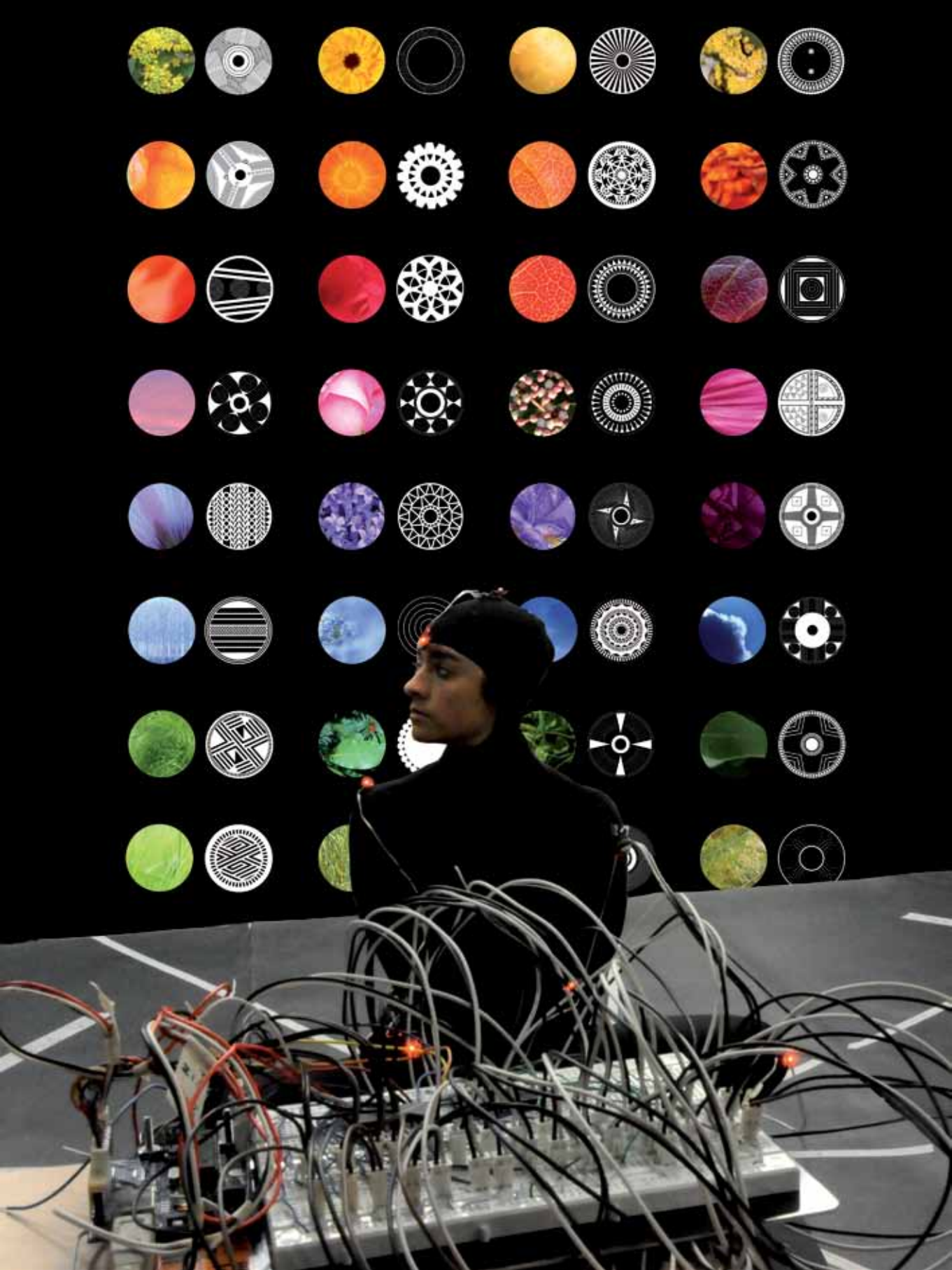
Asistentes de investigación: Camilo Nemocón y Carlos Mario Rodríguez

Años: 2009-2010

Todo el material gráfico es de autoría y propiedad de la autora.

La autora desea agradecer a Pablo Figueroa, José Tiberio Hernández, y a los demás miembros del Laboratorio Colivri, Departamento de Ingeniería de Sistemas, Universidad de los Andes; a los escenógrafos Philippe Léglér y Francisco Arbeláez; a los bailarines Ángela Córdoba, Gabriel Soto, y a los maestros Priscilla Welton, Ko Murobushi e Isabel Rodríguez.

Figura 1. Elementos para la creación del medio cuerpo y del medio espacio.



El cuerpo y el espacio son importantes para cualquier ser humano y, sin duda, la comprensión de su funcionamiento y dominio artístico son esenciales para bailarines y coreógrafos. No lejos de ello está el diseño, presente siempre en la danza: el cuerpo del bailarín se trabaja y se diseña con la intención de lograr posiciones y figuras que no son del todo cotidianas, así como los escenarios y los detalles, que ayudan a construir el disfrute y la magia de esta expresión.

En la intersección de estas dos actividades (danza y diseño) surge la inquietud de este proyecto por entender la importancia de abordar la investigación desde estos dos frentes y explorar unas primeras preguntas sobre esos *nuevos medios* que plantean nuevas respuestas a esta relación (fig. 1). En este proceso, tanto la danza como el diseño son protagonistas y la atención y reflexión se construyen desde el respetar, admirar y comprender la base humana de bailar artísticamente, así como del valorar las nuevas herramientas tecnológicas, que permiten ver y crear de otra manera lo que el bailarín entrena con constancia y disciplina. Igualmente, mira comparativamente dos opuestos: el ballet clásico y la danza butoh. De extremo a extremo, se busca observar dos modos diferentes de pensamiento y creación, con el fin de encontrar posibles similitudes y analizarlas desde la creación. Va desde la mirada oriental, tan atípica y nueva (para nosotros donde se trabaja el concepto *danza de la inmovilidad* o la *no danza*), hasta el ballet clásico, arte occidental que aunque nos es más cercano, no conocemos a fondo en nuestro país por falta de escuela y de una mayor tradición.

Este proyecto plantea nuevas herramientas para entender que la tecnología y lo humano no son dos polos que se repelen y así visualizar lo que el cuerpo expresa y realiza en la relación espacio-temporal: va más allá de un juego de piruetas, saltos o variaciones; tampoco se limita a la programación y producción de espacios, objetos e imágenes sin sentido. Más allá de lo seductor que pueda resultar esto, lo importante aquí es el encuentro con la perfecta armonía de los *medios*; el equilibrio de *prototipos vitales*, de cuerpos que están en permanente cambio de forma, peso e información por el simple hecho de ser humanos. El encontrarse a través de prototipos reales con todo aquello que acompaña al cuerpo y que busca plasmar con emotividad y energía una existencia y estar en el presente. Se trata de concebir la danza no sólo a partir del movimiento, sino como la reunión de esos silenciosos instantes, de esos intermedios, a veces imperceptibles y que hacen de ésta una de las expresiones más fascinantes de la escritura y la lectura *un arte vivo*.<sup>1</sup>

1 32pts&1/2 (*TreintaYDósPuntos* ; *YMedio*) fue uno de los proyectos ganadores de la convocatoria 2009-2010 para la financiación de proyectos de investigación y creación del Departamento de Diseño de la Universidad de los Andes.

## ¿Danzar = diseñar?

2 Kandinsky, *Punto y línea sobre el plano*.

*Correr de puntillas equivale a ir regando puntos por el suelo.*<sup>2</sup>

Con el diseño se comprende el espacio, la coreografía y el movimiento. También qué es un *plié*, un *tendu*; igualmente, una o dos manos en la barra, en qué consisten el valor del punto y la línea sobre el plano.

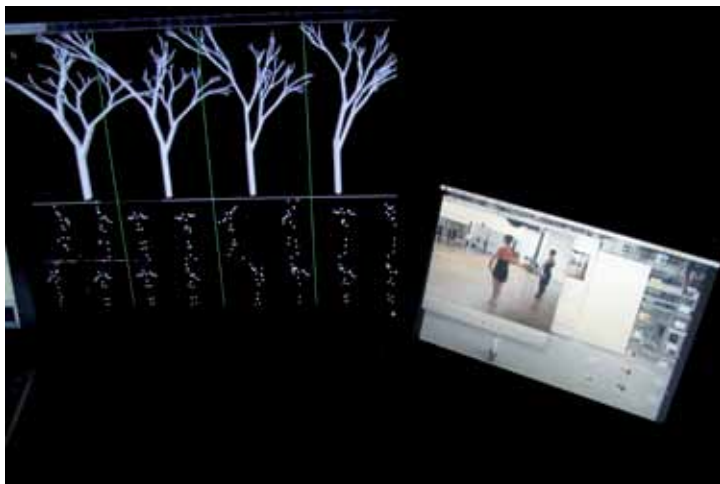


Figura 2. Concepto y visualización del *software* que analiza el movimiento del bailarín clásico en un ejercicio 32 tiempos musicales. Cada imagen del cuerpo designa dos tiempos musicales.

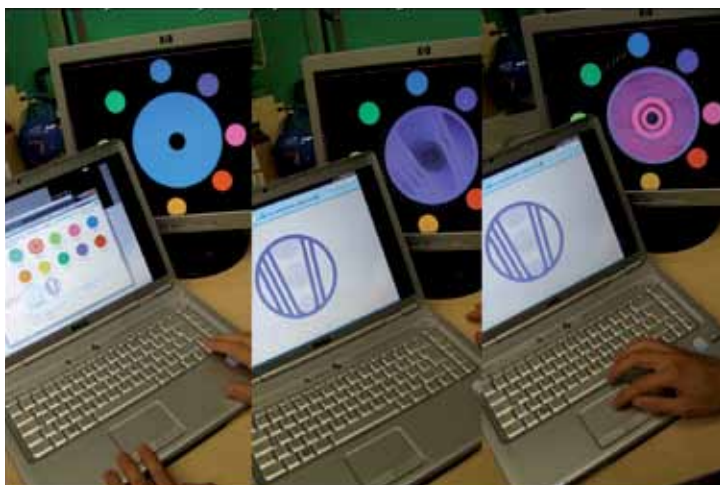


Figura 3. Primer prototipo de la gráfica circular en movimiento realizado por reconocimiento de presencia corporal.

Pensar una actividad desde su paralelo da a entender que el fin, tanto del diseño como de la danza, va más allá de un simple interés por el resultado formal. En el proceso, los llamados nuevos medios permiten ver mejor esta fusión, ya que en ellos se mezcla, en tiempo real, el diseño gráfico, el entorno multimedia y de interacción, la fotografía, el cuerpo y la tecnología.

Se parte de la consideración de que no se puede concebir o diseñar gráficamente sin pasar por el cuerpo. Tampoco bailar sin saber que cada pedazo de éste, al moverse o al estar presente, traza líneas invisibles y crea formas en el espacio. El cuerpo corta el aire al desplazarse (por mínimo e insignificante que parezca el movimiento) y crea marcas gráficas en el presente. Consciente de cómo se corta el aire en los desplazamientos (por mínimos e insignificantes), se crean marcas gráficas en el presente. Por ello las dos disciplinas se mimetizan para reflexionar y crear el *medio* por el *medio* en el *intermedio*, en los que



cuerpo y diseño se inciben en una misma unidad de tiempo: el cuerpo se convierte en una escritura gráfica y el diseño del espacio pasa a condicionar al cuerpo en sus acciones. Con ello se visualiza cromáticamente —y a través de resultados dinámicos— la respuesta a su peso y su tiempo de acción. Son dos escenarios donde el medio cuerpo (fig. 2) y el medio espacio (fig. 3) se unen para permitir la experimentación y creación en una danza diseñada, en un diseño danzado.

Este intermedio existe por las nuevas herramientas que se tienen a mano y cuya influencia nutren el pensamiento, las hipótesis y las creaciones del diseñador.

## Crear en el medio, por el medio, en el intermedio

*El medio es aquello que viene después de algo y después de lo cual algo viene.<sup>3</sup>*

3 "A whole is what has a beginning and middle and end. A beginning is that which is not a necessary consequent of anything else but after which something else exists or happens as a natural result. An end of the contrary is that which is inevitably or, as a rule, the natural result of something follows; a middle follows something else and something follows from it. Well constructed plots must not there fore begin and end at random, but must embody the formulae we have stated". Aristotle, *The Poetics*, 31.

4 Según Merce Cunningham: "La danza me parece un arte fascinante, y también intuyo que en este momento se encuentra en un punto de transformación importante. Hoy en día los bailarines están explorando tantas esferas diferentes, y nuestras alteraciones visuales han sido tan intensas durante los últimos años, que a la danza se le ha concedido una oportunidad de ser algo más que la expresión de un interés privado, y de penetrar en el mundo cotidiano de las actividades de la gente de la calle o del escenario". *Coreografía y la danza*, 41.

En el diseño y la danza se conjugan signos, se estudian formas. Y si bien bailar y diseñar tienen finalidades distintas, el pensamiento y los alcances de los creadores pueden coincidir en preguntarse sobre las herramientas y avances que brinda la tecnología en estos campos paralelos; así como lo hizo Merce Cunningham,<sup>4</sup> quien supo utilizar los avances tecnológicos de su época *en pro* de la danza sin remplazar ni desplazar las posibilidades del cuerpo, por lo que peligrosamente ofrece el fascinante mundo numérico. Él no se quedó en el encantamiento, en el adorno, en el disfraz, en lo espectacular. A esto se debe estar muy atento, puesto que hoy se dispone aún de más tecnología para la creación y el abanico ante resultados digitales es mayor. El equilibrio está en explorar este *arte vivo* desde la tecnología, pero sin olvidar su base humanística.

Igualmente, el equilibrio está en lograr que en lugar de que se deshumanicen las creaciones (sean predecibles, programadas), la espontaneidad, la sorpresa y un nuevo arte en vivo sean más claros y ofrezcan al espectador y al coreógrafo un nuevo campo de creación, así como nuevas formas de transmitir su conocimiento en un lugar intermedio donde se integren la técnica y la plástica.

La tecnología no debe ser nunca la finalidad, pero sí una oportunidad para pensar diferente y crear nuevas reflexiones. Puede ser, como en este caso, el mediador llamado a potencializar la coreografía y la creación visual, que la danza deje de acompañarse por "un" diseño y, más bien, que éste se convierta en su *partenaire*, o en su base coreográfica, y, ¿por qué no?, que diseñar sea un acto de pasar por el cuerpo.

Esto implica necesariamente *estar* atentos al intermedio, y que éste no sea simplemente el instante que permita identificar un antes y su después: que sea un absoluto presente, donde las dos disciplinas coexistan, se escriban y se lean desde la técnica y lo humano. Por ello danza y diseño coinciden en *32pts&1/2 (TreintaYDósPuntos ; YMedio)*.

El proyecto plantea dos tipos de escrituras:

- *32pts&1/2*: corresponde al entrenamiento físico que se realiza para bailar. Se basa en la exactitud, la biomecánica; es matemático y su lectura puede decodificarse. Corresponde al entrenamiento (de un arte vivo). La música, diseñada, acompaña temporalmente al cuerpo (fig. 4).
- *TreintaYDosPuntos ; YMedio*: con intención, mal escrito. Mayúsculas, espacios y tildes erradas. Es el título de una ilustración gráfica de lo que esta escritura significa y busca: no entra dentro de un orden matemático. Es poética y el error propicia la creación. Corresponde a la representación (el arte en vivo) (fig. 5).

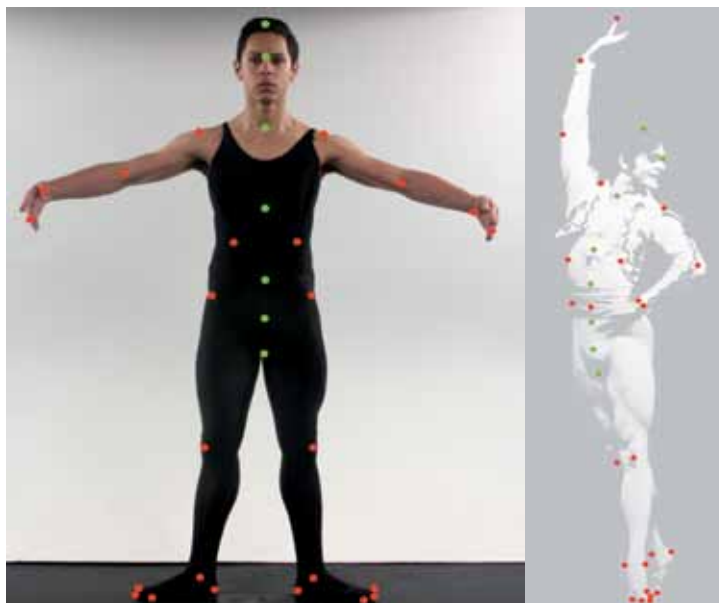


Figura 4. Entrenamiento físico. Los puntos verdes son los siete *chakras*, situados en la vertical del cuerpo (la columna) y ayudan al correcto funcionamiento energético de la cuadratura del cuerpo. Los otros puntos (rojos) corresponden a las extremidades, las articulaciones y a partes muy específicas de detalle (ver pies), que logran visualizar el correcto uso de la rotación en el cuerpo del bailarín. Éste se asemeja, sin duda, a un árbol: siempre una pierna de base sólida; y el resto debe fluir, creando rectas pero de manera orgánica (nada aparte de la luz dibuja una línea recta en la naturaleza).



Figura 5. Traje existente del *phase-space* y nueva versión para el correcto mapeo de las posiciones del cuerpo del bailarín.

El proyecto, a su vez, nombra el 32, basándose en una similitud que existe en estos dos lenguajes (ballet y butoh), que en más de un aspecto parecen el agua y el aceite. El estudio de estas dos expresiones, permiten rescatar 32 puntos esenciales para dominar, en ambos casos, armónicamente al cuerpo en sus dinámicas de movimiento. Éstos corresponden a:

- Veinticuatro puntos distribuidos casi simétricamente a lo largo del cuerpo, donde se destacan articulaciones y extremidades.
- Siete puntos energéticos ubicados en el eje principal del cuerpo: la columna vertebral. Son a su vez los llamados *chakras* (esenciales para el manejo de la energía corporal).
- A estos 31 los reúne el punto principal (32): el cuerpo mismo.

Treinta y dos también son los colores que describe el medio espacio, así como los tiempos musicales de los ejercicios que se utilizan para mapear al medio cuerpo. Armónicamente se complementa con las cuatro formas que distinguió la cultura quimbaya para diseñar con el círculo: concéntrica, radial, zonal y cuadrante, que posibilitan rediseñar graficamente lo que plantearon: la combinación de más de una figura. Es el 32 un presente en el cuerpo, la gráfica, el espacio y la música (fig. 6).



Figura 6. Primer prototipo de trabajo con el espacio y color según la lógica de proyección propuesta y construcción del prototipo con 32 sensores de presión + concepto espacio.



## ¿Qué escribir?: el medio cuerpo. Entrenamiento y representación

*Para Cunningham su función (la del cuerpo) es la de un objeto más que la de un sujeto. Eso le permite hacer avanzar más que nadie el estudio de los gestos y los movimientos, como si el bailarín pudiera volverse una tercera persona, maleable y transparente, a la que se pudiese someter a cualquier técnica.<sup>5</sup>*

5 Celant, "Hacia lo imposible", 21.

Durante el *entrenamiento*, el cuerpo aprende a moverse y necesita buenos maestros que se encarguen de leerlo y den pistas al bailarín para que éste domine su vehículo de expresión. Por más que todos tengamos un cuerpo, no significa que sepamos qué hacer con él ni cómo utilizarlo. No necesariamente todo el que baila sabe hacerlo de manera correcta con un fin artístico. El ballet clásico busca la precisión a través del dominio físico y biomecánico. Formalmente es claro sobre lo que éste debería trazar en el espacio y en perfecta relación con la música.

Por otro lado, existe la *representación*, momento que no lo construye únicamente el cuerpo, sino otros elementos de diseño y de arte que ayudan a contextualizar y dar potencia a la obra. En dicha instancia, el vestuario, la música, la iluminación, el maquillaje, la escenografía las narrativas, entre otros, acompañan al bailarín contemporáneo, clásico, de butoh o de cualquier otra danza. En su gran mayoría, son estables, programados. No son elementos con vida propia que respondan con autonomía. Lo maravilloso de una representación es que es única, gracias al bailarín, quien tiene cambios físicos y emocionales. El bailarín es, ante todo, un ser humano, no un robot; por ello el entorno físico que lo rodea, adorna y acompaña no es la prioridad. El resultado es calculado y carece de la naturalidad que le impregna el ser humano. Es allí donde el medio puede aportar al diseño que, como el cuerpo, trae consigo la sorpresa y genera que el resultado sea siempre único. En esta medida, tanto la precisión del cuerpo como sus errores son ingredientes y evitan que se genere una frontera entre lo vital y lo diseñado. La tecnología y el diseño llenan de presente a la creación.

## ¿Qué leer?: el medio espacio. Interpretación y signo

El cuerpo necesita el espacio para escribir y la danza busca ser leída. Pero, por su misma condición efímera, esta escritura no es evidente. Si bien los dos tipos de danza evaluados son casi opuestos, los medios permitirían estudiar y entender las posibilidades de creación. El ballet se designa, en este caso, para estudiar la notación de la coreografía, y el butoh, para la creación de la *representación coreográfica*.

Estos medio espacio y medio cuerpo se encuentran en ese intermedio donde la tecnología y el diseño se unen y permiten que el tiempo real, una manifestación efímera muy difícil de entender, encuentre algunas respuestas a través del registro gráfico.

## Intermedio: donde nacen las propuestas de diseño. Los opuestos se atraen

6 Fontaine, "Les danses du temps".

*La danza es el pasaje de la memoria, del transmitir,  
de la urgencia, del médium.*<sup>6</sup>

El cuerpo es, en sí, ya un diseño, una arquitectura pero que, a diferencia de ser estático, es vital. Está en constante transformación y, dependiendo de cómo se trabaje, a diario, esta edificación varía, se forma y encuentra modos para desplazarse en el tiempo y el espacio. Dos lenguajes de movimiento que se oponen son los elegidos para la observación.

7 Bernard, *De la creation choréographique*.

El ballet clásico<sup>7</sup> es antinatural: el caminar paralelo es propio del ser humano y el ballet modifica los pasos a partir del trabajo de la rotación: los pies van hacia afuera. Existe también una cuadratura corporal que se respeta, al igual que direcciones, ángulos y alturas precisas. El cuerpo trabaja con las leyes físicas y las posiciones pueden evaluarse desde la biomecánica. Es una expresión estricta y, a la vez, muy plástica. Se entrena con fuerza y resistencia pero la percepción del público debe ser la de un arte elástico y de extrema suavidad. La música está diseñada para cada movimiento y existe ya un lenguaje construido de pasos, brazos, cabezas y dinámicas que en su base son inmodificables.

El aprendizaje exige al cuerpo un esfuerzo de constante y de extrema disciplina. Las dinámicas, los saltos y la verticalidad del cuerpo son muy importantes. En este arte, la búsqueda del equilibrio es fundamental, es una formación de extrema precisión y la puesta en escena puede llegar a ser en ocasiones muy recargada. Retoma las narrativas o el simple interés lineal del cuerpo en escena. Estudia la iluminación, el color y el diseño gráfico. Es un arte común en la cultura occidental que tiene su origen en Italia en el alto Renacimiento y un posterior desarrollo de las escuelas francesa, inglesa, rusa, danesa, cubana y norteamericana (resultado de la mezcla de todas las anteriores) (figs. 7 a 9).

8 *Ibíd.*

Por su parte, la danza butoh,<sup>8</sup> creada en la posguerra en Japón, es opuesta al ballet. Conserva, sin embargo, la columna como el eje principal del cuerpo para encontrar el equilibrio. Centra su interés en las transiciones y en lo milimétrico. Exige una conciencia total en la transformación y hace hincapié en la conexión energética existente entre el ser humano y la tierra, la vida y la muerte, con la presencia y existencia de los que nos rodean (a través del tercer ojo, que es, según los que lo practican, por donde ve y percibe el ser humano) y en la memoria del interior. Estudia el micromovimiento y trabaja en otra medida la noción de lo que llamamos *tiempo*.

Las dinámicas no son ascendentes ni veloces. Parten del sentir interno y casi tranquilizador de la sangre, el corazón y de la comunicación interna del interior del cuerpo. El piso, las caídas y la horizontalidad del cuerpo son importantes. Se enfatiza en que el cuerpo pesa, tiene una



Figuras 7 a 9. Estudiantes de la Escuela Nacional de Ballet Nacional. La Habana, Cuba.

gravedad, pertenece a la tierra. Es la traducción de la forma más primitiva como se mueven los humanos. No hay reglas inmodificables. No hay Escuela. Cada bailarín construye su danza, escuchando y viendo desde los maestros. No es una danza que brille por la espectacularidad y el diseño de arte es sencillo. Muchas veces es simplemente el silencio, la respiración o los sonidos mismos del intérprete son suficientes. Otros elementos sólo adornan y desconcentran. Es una danza oscura, difícil de asimilar y trabaja el tiempo a su tiempo. En danza butoh se es caballo, se es árbol, se es pájaro, se es felino, se es metal, se es mercurio. Se es nada o toda una energía conectada con lo vivo o muerto. Es un bello misterio (figs. 10 a 12).

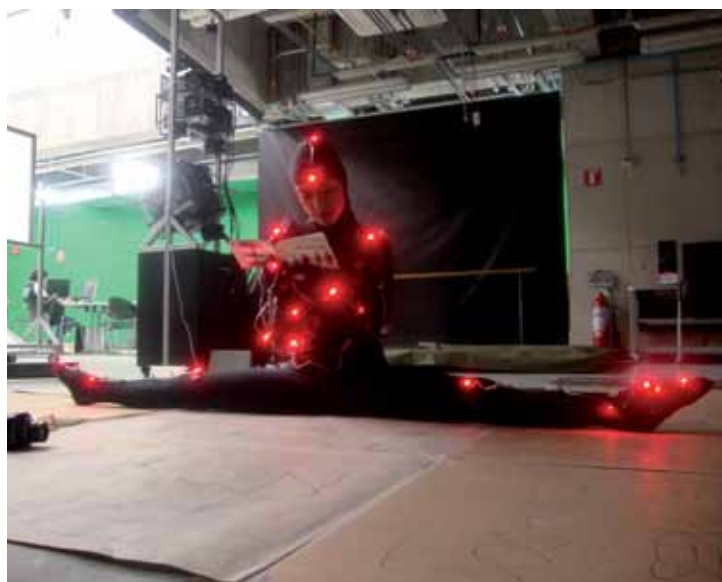
A pesar de las diferencias, al trabajar ballet y butoh se coincide en la conciencia de los 32 puntos del cuerpo mencionados, así como en la importancia de vivir y *pasar por el cuerpo mismo*, algo que descuida quien no tiene inclinación hacia la danza u otra actividad que implica necesariamente al cuerpo en acción. El mover el cuerpo enseña a pensar de otra manera, a diseñar de otra manera. Y en esta búsqueda de una nueva *conciencia del cuerpo* pueden ser los *medios* quienes faciliten esta comprensión. Se unifican los discursos utilizando la metáfora del árbol, ya que tiene sus raíces muy aferradas a la tierra. Y es a la vez muy vertical, su base es sólida y sus ramas y hojas se mueven con total belleza y fluidez.



Figuras 10 a 12. *Performancia* del maestro de danza butoh Ko Murobushi: *Quick Silver*. Universidad de los Andes, 9 de marzo del 2010.

## El entrenamiento: 32pts&1/2

El entrenamiento es una herramienta que permite entender la correcta utilización física y biomecánica del cuerpo para el correcto entrenamiento en danza clásica. Se estudian los movimientos posibles del cuerpo y se parte de allí para el dibujo en tiempo real que realiza con sus respectivas alturas, ángulos y duración. Está pensado para la *notación coreográfica* y reflexiona sobre el correcto uso de las herramientas digitales contemporáneas que precisen el trabajo corporal en ejercicios que duran 32 tiempos musicales. Igualmente, busca la precisión del cuerpo en ejercicios de 32 tiempos musicales. Se acompaña de una cámara y un *software* que graba, desde una vista de planta, la serie de movimientos circulares que dibujan los cuerpos y que se asemejan a lecturas gráficas de composición precolombina (figs. 13 a 18).



Figuras 13 y 14. Nuevo traje realizado a partir de la tecnología del *phase-space* pero implementando los puntos estratégicos para mapear el correcto uso del cuerpo en el bailarín clásico.





Figura 15. Cálculo de todos los extremos de movimiento. En este caso es la pierna *à la seconde*.

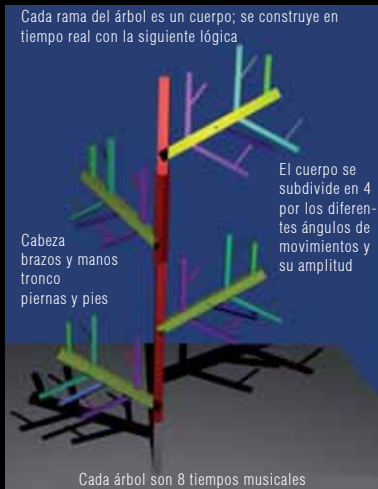


Figura 16. Así se construye un árbol en ocho tiempos musicales.

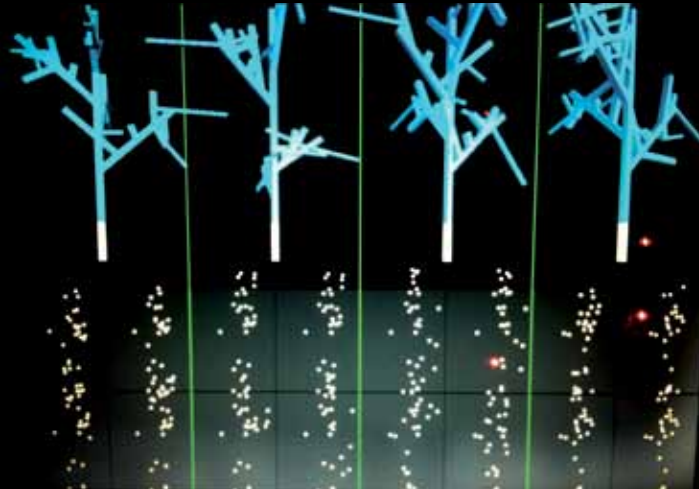


Figura 17. Primer prototipo. Construcción en tiempo real del cuerpo en movimiento. Los puntos dibujan designan la posición exacta que traza el bailarín.



Figura 18. Construcción de la partitura de los árboles con el trabajo de ángulos de las diferentes partes del cuerpo.

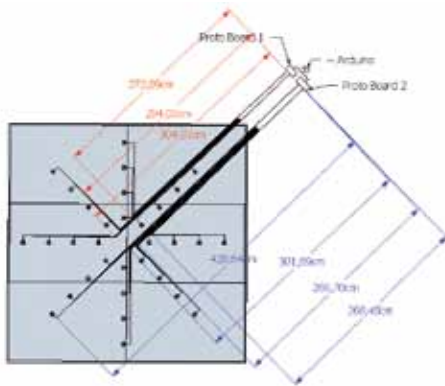
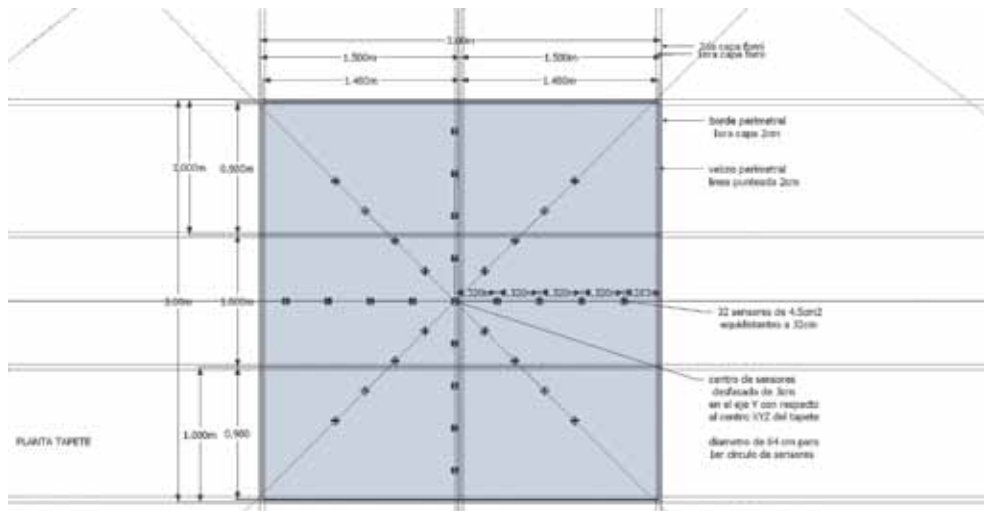


Figura 19. Plano de la arquitectura del prototipo final.

Figura 20. Plano de la construcción electrónica.

Figura 21. Materiales, protoboards, cableado, encintado y armado.

## La representación: TreintaYDósPuntos ; YMedio

La representación es un entorno formal de interacción (color, luz y gráfico) que existe por la acción o presencia del cuerpo. Está pensado para la *creación coreográfica* y reflexiona sobre el correcto uso de las herramientas digitales contemporáneas que potencialicen las posibilidades corporales, que multipliquen la sorpresa, la aleatoriedad y el error. Entre menos se mueva el cuerpo, más se mueve la imagen. Y el más mínimo desplazamiento modifica el color. Está basado en elementos formales de diseño: se compone de 32 sensores de presión y describe el círculo cromático en ocho colores y cuatro puntos de interacción por cada color. Gráficamente, potencializa el encuentro de nuevas gráficas a partir de las cuatro formas de composición gráfica que explora la cultura quimbaya y trabaja sobre la velocidad de visualización (figs. 19 a 24).

Figura 22. Diseños circulares que se forman en la proyección generados por la presencia corporal en el espacio, más exactamente sobre los sensores de presión. Sentido de la proyección.

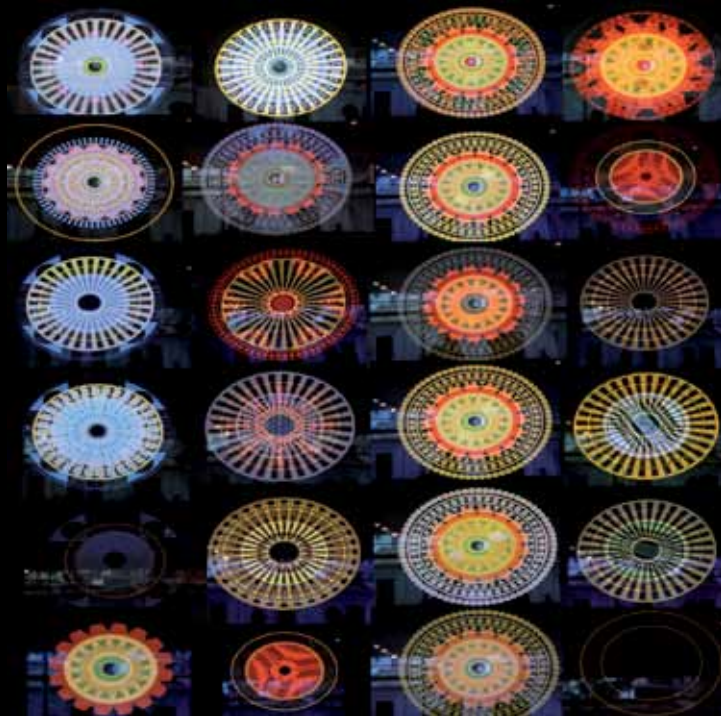



Figura 23. Cada sensor tiene una fotografía del color que el peso del bailarín navega en 256 posibilidades de pixel.



Figura 24. Interfaz de visualización desarrollada. A cada punto le corresponde una imagen de 256 colores que se activa con el peso del bailarín. Realiza la visualización de un tipo de representación circular que será proyectado en tiempo real y rotarán. En este caso, se activan dos colores de los sensores uno y siete, que corresponden a las composiciones concéntrica y radial. Dan esta imagen como propuesta gráfica que será proyectada en la superficie y demarcará el espacio circular.



## Conclusiones

Este proyecto permitió explorar un primer sistema tecnológico que envuelve cuerpo y espacio desde el diseño de interacción, gráfico y multimedia para explorar el rastro visual que deja el movimiento del cuerpo en el tiempo. Es una oportunidad para entender los alcances de la tecnología hacia una expresión efímera a través del diseño y del testimonio gráfico. A su vez, plantea nuevos elementos para “mapear” el movimiento y estudiar cómo genera el entorno visual y representaciones más orgánicas, utilizando la tecnología. Es la introducción a una exploración emocionante tanto para bailarines como para diseñadores interesados en estudiar el efecto natural del cuerpo en el intermedio tecnológico. 

## Bibliografía

Aristotle. *The Poetics*. Cambridge Harvard University Press, editado por William Heinemann LTD, Londres 1953.

Bernard, Michel. “De la creation choréographique”. En *Quelques réflexions sur le butô*, 247-52. Paris: Centre National de la Danse, 2001.

Celant, Germano. “Merce Cunningham: la coreografía y la danza”. En *Merce Cunningham*, editado por Stanley Rosner. Milán: Charta, 1999.

Celant, Germano. “Hacia lo imposible”. En *Merce Cunningham*, editado por Stanley Rosner, 21. Milán: Charta, 1999.

Fontaine, Geisha. “Les danses du temps”. En *Merce Cunningham*, editado por Stanley Rosner, 37. Milán: Charta, 1999.

Kandinsky, Wassily. *Punto y línea sobre el plano: contribución al análisis de los elementos pictóricos*. s. l.: Coyoacán, 1994.

Murobushi, Ko. Conversaciones y estudio con.

Welton, Priscilla, Conversaciones y estudio con.