Movimiento

Sánchez de Loria 443
C1173ACI. Buenos Aires, Argenti
(54.11) 4956.0075 / 0168
movimiento.iuna.edu.ar

Proceso creador, dimensión lúdica e improvisación en las Artes del Movimiento

Lic. Raquel Guido

Coreógrafa invitada: Fabiana Capriotti, Rhea Volij y Sandra Reggiani

ABSTRACT

Frente a un mundo y un orden que sigilosamente se naturaliza, el arte puede ser generador de un distanciamiento crítico capaz de introducir discernimiento y producir nuevos pensamientos en un proceso de resignificación de aquello que como humanos vivimos y producimos.

El arte pone en escena significaciones imaginarias, tanto sociales como individuales, que lo cotidiano intenta silenciar y -entendido en su capacidad productora de sentido- desafía a los esquemas habituales de percepción y pensamiento.

En tal sentido podemos pensar que el arte no remite a la reproducción o expresión de un mundo previo –mundo interno del artista, mundo social, o natural- sino que tomando como punto de partida una realidad que le antecede, crea un mundo nuevo poniendo en escena un sentido inédito.

Desde esta perspectiva, la obra transfigura lo real, presenta nuevos nexos, nuevas relaciones, revela lo oculto tras las formas previamente articuladas y desafía la emergencia de nuevas significaciones.

Reflexionaremos acerca de la dimensión lúdica y la improvisación presentes en los procesos creadores contemporáneos y en su capacidad de producir ruptura con la cotidianeidad y crear nuevos universos.

Se trabajará con tres obras de coreógrafas argentinas: Fabiana Capriotti (Danza contemporánea), Sandra Reggiani (Expresión Corporal) y Rhea Volij (Butoh), observando nexos y diferencias entre las tres como manifestaciones contemporáneas de los caminos que toma la danza hoy.

DESARROLLO

Juego y creatividad se encuentran emparentados por nexos muy profundos.

Jugar nos hace ser creadores de un orden diferente al cotidiano, al instalado como "real". Crear, a su vez, nos exige que penetremos en el campo lúdico, ficcional por excelencia, para ejercer el poder demiúrgico de transformar la realidad.

Es necesario trascender la realidad para entrar en el orden lúdico. "Entrar en juego" implica salirse del lugar cotidiano abandonando sus respuestas y definiciones que por habituales se yerguen como únicas verdades y estrechan nuestro campo de percepción. Nos propone una relación abierta con el mundo, libre de prejuicios y creadora de nuevos sentidos capaces de coexistir aunque parezcan opuestos admitiendo lo paradojal.

La puerta que abre el juego creador nos introduce en un espacio que deja atrás la lógica de las exclusiones binarias habilitando lo múltiple, la paradoja, la discontinuidad; poniendo en escena una lógica poética, abandonando el logos racional. Deja atrás el tiempo en un sentido cronológico y nos ubica en una temporalidad abierta, que admite la pausa y la demora; que no se posee, sino que se vive.

El juego y la creatividad implican de diversos modos a la espontaneidad.

Según nos dice J.L. Moreno la etimología de la palabra sería sua sponte, que remitiría a un desde adentro e implicaría desde su teoría, poner en práctica una filosofía del momento. El gesto espontáneo –como acto, pensamiento o afecto- nos ubica en una dimensión del tiempo ligada al “instante”. Un aquí y ahora en el que la vida acontece.

Lo espontáneo se teje en el seno de una síntesis de experiencias del sujeto que involucran lo afectivo, lo sensorio motriz, lo cognitivo, lo social, asomando se desde las orillas de lo conocido, -ubicado entre el olvido y la memoria- a las aguas de lo desconocido que emerge en la infinitud del instante.

La espontaneidad , nos sitúa en ojo del acontecer. De este modo la creación artística se despliega como tal, liberada de todo condicionamiento a normas preexistentes.

La estrategia metodológica básica a través de la que se desarrolla la espontaneidad es la improvisación. La creatividad se despliega en el acto de improvisar en organizaciones provisorias y poéticas, de lógicas no lineales y voces múltiples. El cuerpo encarnado en el tiempo y espacio de su estar ahí se despliega en cada movimiento, en cada gesto, en cada actitud, en una performance sensible y poética.

Proponernos esta reflexión abierta del proceso creador en la producción artística ligado al elemento lúdico en el arte, nos ubica en un horizonte desde donde pensar al sujeto en la dialéctica de ser producido y productor de mundo.

Implica alzar la mirada mas allá de formas de pensamiento determinista y totalizador y desplegar y legitimar las tensiones existentes entre producción y reproducción.

El arte y la producción artística se presentan, ante esta mirada, como un terreno donde el ser humano pone en juego su capacidad de transformar la realidad.

La imaginación estética revela su carácter lúdico-creativo al manifestarse libre, abierta y productiva, creando a partir de un mundo dado un mundo nuevo. Poniendo en escena aquello de lo que el lenguaje lógico no puede dar cuenta y convocándonos a superar el pensar discursivo, lineal y cerrado, habilitando otras semiologías posibles: de la imagen, el espacio, el gesto, el movimiento, la temporalidad.

En tal sentido, podemos afirmar que el arte pone en escena un orden oculto por la norma o prohibición sobre la que se sustenta un determinado orden y la garantía de su reproducción. Decimos que la

obra pone en escena lo silenciado revelando nuevos nexos provocando la emergencia de nuevas significaciones y nuevos sentidos. O más aún que la obra puede ser la exposición abierta y despojada de un sin-sentido.

El artista habla a través de su obra y esta se expone -como desocultamiento o anticipación- como la posibilidad de existencia de nuevas organizaciones y significaciones, y, en tal caso, como testimonio de la capacidad humana de producir nuevos universos representacionales y de dar lugar al surgimiento de lo nuevo.

BIBLIOGRAFÍA

BACHELARD G.(1965): La poética del espacio. Fondo de Cultura Económica. México.

BRITES Y MULER (1990): Un lugar para jugar el espacio imaginario. Edit. Bonum. Buenos.Aires.

E. PICHON RIVIERE (1990): El proceso creador. Edit. Nueva Visión. Buenos Aires

FRANCO, Y.(2003): Magma –Cornelius Castoriadis, psicoanálisis, filosofía, política- Edti. Biblos.

FREUD, S.:El creador literario y el fantaseo. Amorrortu Editores, Tomo 11. Buenos Aires.

GADAMER, H.(1991): La actualidad de lo bello. Edit.: Paidós.

GUIDO, R.(2006): “Proceso creador y dimensión lúdica en el arte”; en El cuerpo in-cierto Matoso compiladora. Edit. Letra Viva y UBA, Fac. de Filosofía y letras.

MANGIFESTA C.(1995): Creatividad y Piscoanálisis. Ricardo Vergara Ediciones. Buenos Aires.

SCHEINES G.(1998): Juegos inocentes, juegos terribles. EUDEBA. Buenos Aires.

SCHEINES, G,(1980): Juguetes y jugadores. Edit.: Belgrano

SCHEINES, G, (1980): Los juegos de la vida cotidiana. Eudeba. 1980

SCHNAITH, N (1999): Paradojas de la Representación. Edit.: Café Central. Barcelona

SEGAL, H.(1995): Sueño, fantasma y arte. Nueva Visión.

WINNICOT, D.(1982): Realidad y juego. Ed. Gedisa Buenos Aires.

Nota:

El trabajo propuesto incluye exposición teórica, reflexión compartida y bajada con articulación y reflexión sobre tres videos:

- Anclar. Imaginar el opuesto de Fabiana Capriotti
- Video de D. Butoh de Rhea Volij
- Video de Expresión Corporal de Sandra Reggiani

HORARIO

Lunes 7 de junio de 14 a 17 hs.

SEDE

Centro Cultural de la Cooperación. Sala “Meyer Dubrovsky”
Av. Corrientes 1543, Cuidad Autónoma de Buenos Aires

Actividad gratuita y abierta al público en general.

Se entregan certificados de asistencia.