



DANZAR EN EL AIRE

Lic. María Belén Errendasoro³²

Resumen

El presente trabajo aborda el estudio de la Danza Aérea poniendo el énfasis en el elemento lúdico que trama la relación del artista con la danza y el aire. Para este fin se sirve de la clasificación de juegos desarrollada por el sociólogo y ensayista R. Caillois.

Palabras clave: danza aérea – teoría del juego – *mimicry* – *ludus*.

Abstract

This article analyses the relationship of the aerial dancer with the air and her dancing. Using R. Callois' classification of play and games the author proposes an study of Aerial Dance from a ludic perspective.

Key words: Aerial dance - Play and games - *mimicry* – *ludus*.

De la danza...

La danza aérea se inscribe como una de las manifestaciones de las tendencias contemporáneas de la danza y en este sentido, realiza nuevas aperturas al campo al cruzar los conocimientos propios de la disciplina con las artes circenses, la acrobacia e, incluso, el teatro.

³² J.T.P. Cátedras: Expresión Corporal I y Rítmica, Facultad de Arte. Investigadora (Cat. IV), Proyecto: La creación como investigación y la investigación como creación: artefactos escénicos, Facultad de Arte, avalado por la Secretaría de Ciencia, Arte y Tecnología (U.N.C.P.B.A.).

La propuesta estética de la danza aérea tiene como impronta particular construir una comunión entre el cuerpo-movimiento, el aire y el elemento que se utilice como medio de suspensión, sea tela o arnés.

La conquista del espacio aéreo y de las coordenadas para poder transitarlo/moverse/crear/danzar en él hace que esta forma de danza proponga al bailarín desarrollar la especificidad técnica necesaria para danzar en altura mientras re-construye la percepción de su cuerpo en función del soporte que le permite suspenderse en el aire. Así la tela o el arnés, la primera utilizada en la danza aérea vertical y el segundo en la denominada danza aérea con arnés, se transforma durante el trabajo escénico y de entrenamiento en una extensión del cuerpo del bailarín y no sólo soporte para el movimiento. Danzando en el aire, lo que oficia de sostén se percibe fusionado y como una prolongación del propio cuerpo.



Suspendido, totalmente invertido y vuelto de cabeza, o paralelo al piso, subiendo, girando, enroscando y desenroscándose, logrando en pleno vuelo contactarse y construir figuras con otros cuerpos en movimiento, danzando (también corriendo, caminando) como si las paredes fueran el piso, realizando ataduras, llaves y frenéticos escapes en caída, etc., el bailarín de la danza aérea desplaza las lógicas cotidianas y construye al igual que el juego, otro espacio-tiempo.

Por esta razón el presente trabajo aborda la actividad lúdica que trama la labor de los artistas de la danza aérea aplicando para este fin la clasificación de juegos desarrollada por Caillois.

Del juego...

La obra de Roger Caillois, *“Teoría de los Juegos”* (1958), constituye una suerte de continuidad con el pensamiento de Johan Huizinga quien fue impulsor del tema juego como objeto de conocimiento en Occidente.

En *“Homo Ludens”* (1938) Huizinga afirmó de manera insoslayable: *“Hace tiempo que ha ido cuajando en mí la convicción de que la cultura humana brota del juego –como juego- y en él se desarrolla”* (Huizinga, 1938, pp. 7-8).

La tesis central del autor holandés radicó en concebir al juego como fenómeno cultural, considerándolo no como una manifestación de la cultura sino como su antecedente. Preguntándose *“en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego”* (ídem., p.8) fundamentó su tesis con datos históricos y antropológicos, exponiendo cómo en las sociedades arcaicas el juego genera cultura siendo expresión de la vida comunitaria.

La obra de Huizinga inauguró los estudios teóricos sobre este fenómeno universal definiendo la noción juego y presentando sus características esenciales³³, analizando la trascendencia cultural del juego en el desarrollo de los pueblos, vertiendo consideraciones puntuales acerca de las relaciones entre mito y juego, etc. Estos descubrimientos se volvieron paradigmas de las posteriores investigaciones sobre el tema.

Veinte años más tarde, Roger Caillois propone una clasificación de los juegos cuyos antecedentes pueden rastrearse en las desarrolladas por K. Gross (1896) y Stanley Hall (1929).



De corte clásico para la actualidad, se trata sin embargo de una de las más aceptadas clasificaciones de los juegos.

Caillois se concentra fundamentalmente en estudiar las actitudes preponderantes de los jugadores, con independencia del contenido del juego. Desde esta perspectiva, constituye una mirada superadora del análisis efectuado por Huizinga quien había priorizado el aspecto de pugna o competencia -entre bandos, clanes, tribus- presente en los juegos.

Caillois reconoce en la amplia variedad de juegos un conjunto de características comunes tales como la libertad, el gozo, la indeterminación, la ficción colectivamente convenida. Sin embargo, al sistematizar las condiciones en que se juega cada juego descubre que existen ciertos “*impulsos esenciales e irreductibles*” (Caillois, 1958, p. 27) que rigen la actitud de los jugadores.

Si bien como señala el autor no se trata de una clasificación exhaustiva, expone cuatro tipos generales de juego según el principio que los rige.

Tipo de juego	Predomina el papel
<i>agón</i>	de la competición
<i>alea</i>	del azar
<i>mimicry</i>	del simulacro
<i>ilinx</i>	del vértigo

Caillois no establece una distinción entre juego infantil y juego de adulto, tampoco entre juegos corporales y otros de corte intelectual, de destreza o de cálculo. Su propuesta está centrada fundamentalmente en establecer el papel que desempeña el jugador, en la actitud que éste sostiene mientras juega.

Siguiendo su línea de trabajo, se exponen a continuación las características principales en cada tipo de juego.

³³ El juego es libertad, tiene determinados límites espacio-temporales que lo separan de la vida corriente, crea un orden propio, agota su curso y su sentido dentro de sí mismo aunque existe la posibilidad de su repetición.

Agón: Grupo de juegos cuyo principio estructurador es la competencia dada entre dos individuos, dos equipos o entre un número mayor de antagonistas. Ejemplos de este tipo de juego son las competencias deportivas, juego de damas, de ajedrez, de billar, toda clase de carreras, concursos de tiro, pruebas de atletismo, etc.

En este grupo de juegos se crean artificialmente condiciones de igualdad entre los competidores. Aunque no sea absoluta, la *“búsqueda de la igualdad de oportunidades al empezar es, manifiestamente, el principio esencial de la rivalidad”* (Caillois, p. 29) que da un valor incuestionable al triunfo del vencedor en un dominio dado.

Afirma el autor:

“La práctica del agón supone una atención sostenida, una preparación apropiada, esfuerzos asiduos y voluntad de vencer. Implica disciplina y perseverancia. Deja al campeón con sus solos recursos, le invita a sacar de esos el mayor partido posible, le obliga en fin a servirse de ellos lealmente y en límites fijos, que, iguales para todos, terminan, en compensación, dejando bien sentada la superioridad del vencedor. El agón se presenta como la forma pura del mérito personal, y sirve para manifestarlo” (id.).

Alea: A diferencia del anterior, en esta especie de juegos no interviene la habilidad del jugador para vencer ya que depende exclusivamente de la suerte.

“El jugador permanece pasivo, no despliega sus cualidades o disposiciones, los recursos de su destreza, de sus músculos, de su inteligencia. No hace más que aguardar...la sentencia de la suerte” (id., pp. 32-33).

Exponentes de este tipo de juego son la ruleta, los dados, cara o cruz, lotería en los que el jugador se abandona al destino y en los que el trabajo, la regularidad, la habilidad, la preparación no definen el triunfo. Sin embargo, hay ciertos juegos -dominó, juego de cartas, etc.- que combinan el *agón* y el *alea* puesto que el azar preside el comienzo del juego y en su desarrollo los jugadores van explotando sus habilidades para vencer.

El *agón* y el *alea* explicitan actitudes opuestas en los jugadores, pero comparten un mismo principio: *“la creación artificial entre los jugadores de condiciones de igualdad pura que la realidad niega a los hombres”* (id., p. 35).

Mimicry: Este grupo de juegos está caracterizado porque el jugador juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que él es distinto de sí mismo. Se trata de un simulacro en el que *“el placer consiste en ser otro o hacerse pasar por otro”* (id., 39) sin que esencialmente se quiera engañar al espectador puesto que éste también entra en el juego, en la convención que se instala. Ejemplos de esta forma de juego son las imitaciones, la representación teatral y la interpretación dramática.

“A excepción de un sola, la mimicry presenta todas las características del juego: libertad, convención, suspensión de lo real, espacio y tiempo delimitados. Sin embargo, la sumisión continua a reglas imperativas y precisas no es tan manifiesta... La mimicry es incesante”

invención. La regla del juego es única: para el actor consiste en fascinar al espectador... [y para éste último] prestarse a la ilusión...por un tiempo determinado, como una realidad más real que lo real” (íd., p. 41).

Caillois señala además que la *mimicry* puede encontrarse asociada con el *agón* puesto que toda competencia supone un espectáculo aunque sin simulacro.

Ilinx: Conjunto de juegos en los que los jugadores persiguen el vértigo. “*Se trata, en todos los casos, de acceder a una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que aniquila la realidad con una soberana brusquedad” (íd., p. 42).* El tobogán, la hamaca, el molinete, el girar para marearse, los juegos de acrobacia, los que brindan los parques de diversiones, etc. son ejemplos de este tipo de juego.

De la danza/juego en altura...

En este punto cabe preguntarse en qué grupo de juego debería incluirse la danza aérea.

Recuerdo el primer espectáculo en el que vi danzar en altura. Dos bailarinas subiendo por unas telas que colgaban desde el techo. Una música enigmática acompañaba el ascenso de esos cuerpos vivos, sensuales, ingravidos. Llegaron ‘al cielo’ y ahí se mantuvieron suspendidos... Los cuerpos se deslizaban, se enroscaban, se contactaban de diferentes modos con esa tela capaz de sostenerlos. Se plegaban y desplegaban dejándome ver formas contorsionadas, apariciones, rotaciones. Cuerpos danzando/volando en el aire.

Sorpresa.

Admiración.

Silenciado parecía el poder de atracción de la tierra.

La danza superando a la danza.

Las bailarinas liberadas del sostén del suelo, apoyadas en la tela, casi flotando, volando. Tan pronto podían estar de cabeza, tomando la tela con una mano o con un pie, girando lenta o frenéticamente, ascendiendo o descendiendo una y otra vez.

Observaba y participaba de ese simulacro, entregándome al juego ilimitado que parecía abrirse paso con cada proeza de la que eran capaces.

El tiempo parecía detenerse... mágicamente, como mágico era también ese espacio que instalaba otras convenciones, que me hacía mirar hacia arriba mientras se hacían presentes, a través de las danzarinas, las múltiples posibilidades de movimiento cuando los pies y las piernas dejan de ser los soportes ineludibles del cuerpo.

¡Fascinante!

Sin embargo, en el instante mismo en que la tela cesó de ser manipulada y los pies volvieron a establecer contacto con el suelo, finalizó la danza y, junto con ella, la gran ilusión.



En tanto representación y espectáculo, evidentemente la danza aérea pertenece a la forma *mimicry*.

Ahora bien, ¿únicamente la *mimicry* reviste el carácter con la que los artistas danzan en el aire?, ¿no pueden encontrarse ciertas avenencias con el *ilinx*? Me refiero aquí a la sensación de vértigo, de ese ‘ponerse de cabeza’, de suspenderse en el aire, de los deslizamientos rápidos que dan la sensación de no-control hasta que interrumpen bruscamente esta suerte de ‘caída’ y recuperan la estabilidad, por citar solo algunas de las destrezas de quienes danzan en altura.

Estos interrogantes suponen entonces reflexionar sobre la asociación que conlleva el elemento aire y la actitud del artista/jugador. Si se relega por un momento el acto espectacular que conlleva cualquier forma de danza –y del que no queda exenta la danza aérea, obviamente-, tal vez puedan analizarse otros elementos.

Caillois argumenta que la amplia diversidad de juegos puede estar contenida entre dos polos opuestos: *paidia* y *ludus*.

En el origen del juego reside una libertad primera, una manifestación espontánea del instinto del juego.

“Esta libertad es su motor indispensable y está en el origen de sus formas más complejas y más estrictamente organizadas. Semejante potencia primaria de improvisación y alegría, que denomino paidia, se conjuga con el gusto por la dificultad gratuita, que propongo llamar ludus” (Caillois, p. 48).

Cuando el juego adquiere una existencia institucional las reglas demuestran toda su riqueza puesto que contribuyen a precisar y desarrollar el juego. En este sentido, en el extremo más abierto y desestructurado, *paidia*, se encuentran las manifestaciones espontáneas del juego mientras que, el extremo opuesto, *ludus*, abarca las manifestaciones que requieren destreza, esfuerzo, ingeniosidad, habilidad, técnica.

Ahora bien, Caillois afirma de manera contundente que no puede existir asociación posible *“entre el ludus, que es cálculo y combinación, y el ilinx, que es puro arrebató”* (íd., 54). De este modo, puede avizorarse que el ‘jugador aéreo’ más que entregarse a las situaciones y sensaciones de vértigo –como en el caso del *ilinx*-, más bien las combate y las controla.

Dicho combate sin embargo no debe ser entendido como *agón* puesto que el artista de danza aérea no compite con un contrincante. Su actitud no es la de rivalizar contra otro para demostrar su superioridad sino que entabla una lucha con el obstáculo: coordina su cuerpo y se fusiona con el elemento del que pende manipulándolo con el fin de suspenderse en el aire y expresarse danzando.

De lo anterior se desprende un conocimiento profundo de la técnica y un entrenamiento efectivo por parte del jugador-artista de danza aérea no tan sólo para poder indagar movimientos, crear y poner en escena sus coreografías, sino también para neutralizar los riesgos que supone jugar-danzar en el aire.

Y final...

Teoría y objeto de conocimiento no forman jamás un sistema cerrado. En este sentido, el aporte del presente trabajo ha sido el de establecer algunos lineamientos acerca del elemento lúdico en la danza aérea ahondando en las teorizaciones desarrolladas por Roger Caillois.



Por lo expuesto hasta aquí, la danza aérea entendida desde la perspectiva de juego promueve en el accionar de sus artistas la combinación de la *mimicry* y el *ludus*.

Danza aérea vertical o con arnés –incluso en trapecios–, exige cuerpos adiestrados, precisión en los movimientos, concentración sostenida y un control minucioso. Con todas estas capacidades juegan-danzan los jugadores-bailarines simulando sostenerse en el aire ‘como si’ las leyes de la gravedad estuvieran desechadas del campo de juego.

La *mimicry* es indiscutible cuando la danza aérea se concreta como hecho espectacular. En este sentido, los espectadores también participan de la ilusión, de la simulación. Son eclipsados por un nuevo orden: orden lúdico creado en el transcurso del propio jugar con su inherente capacidad de expresar e impulsar las posibilidades transformadoras del hombre en relación con el mundo.

Bibliografía

Caillois, R. *Teoría de los juegos*, Barcelona, Seix Barral, 1958.

Huizinga, J. *Homo Ludens*, Buenos Aires, Emecé Editores, 1957 – 1º Edición: Leyden, 1938.

Nachmanovitch, S. *Free Play*, Buenos Aires, Editorial Planeta, 1991.

Rucq, J., *La expresión corporal en la altura – El sostén: la tela*. Tesina de grado en Comunicación Social, Escuela de Comunicación Social, Facultad de Ciencia Política y RRH, Universidad Nacional de Rosario, Rosario, 2014.

Terr, L. *El juego: por qué los adultos necesitan jugar*, Barcelona, Paidós, 2000.

Winnicott, D.W. “*Realidad y juego*”, Buenos Aires, Gedisa, 1985 – 1º Edición: Londres, 1971.