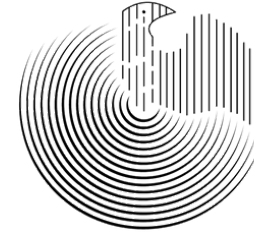


Nak Taan

Wíinkilil + Colisión



INAMMM
Instituto Nacional de Asuntos
del Movimiento de México



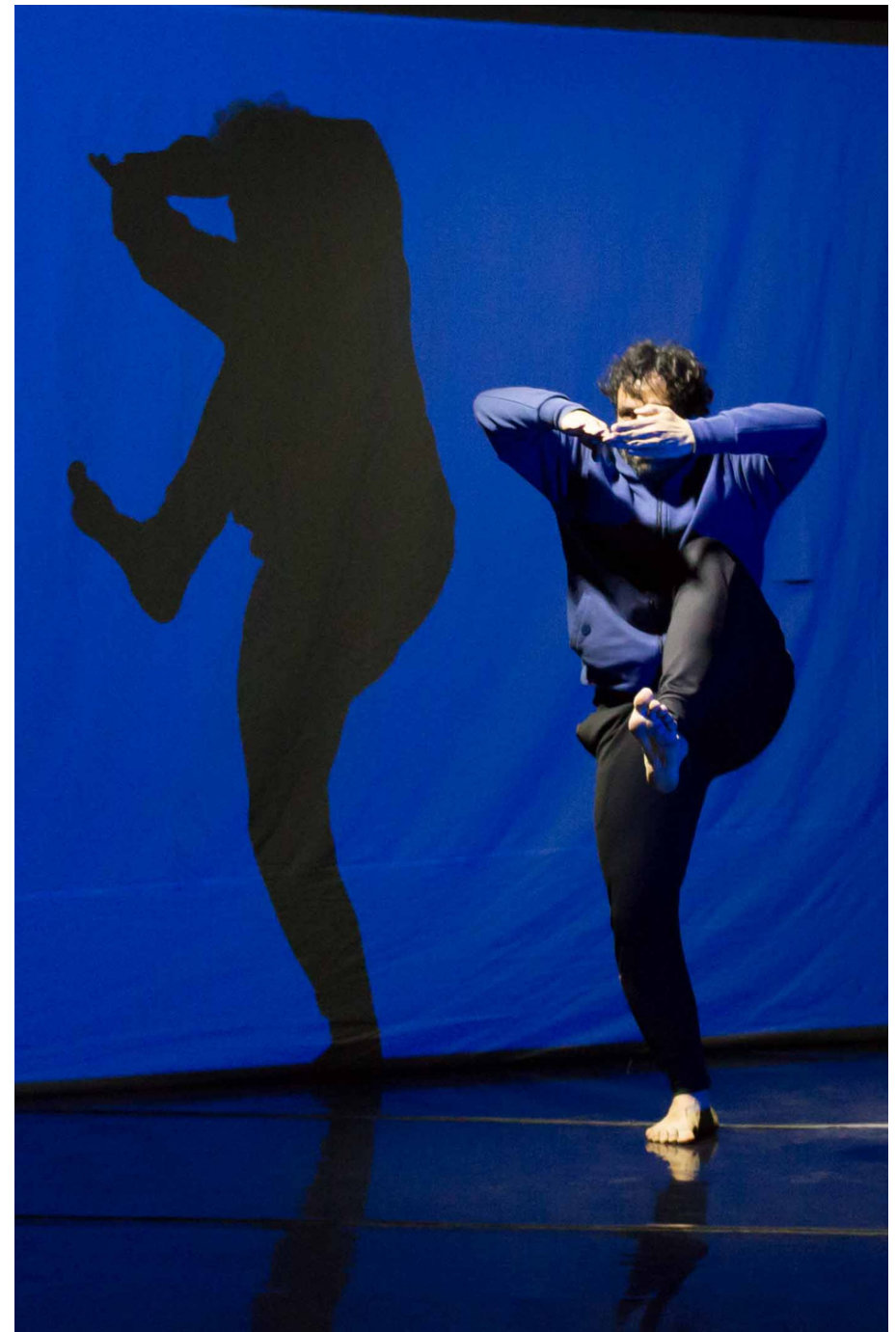
Wíinkilil Arte de defensa (Gervasio Cetto Jóvenes Creadores Coreografía FONCA 2015),

Un proyecto que abre al público los mecanismos creativos para transformar movimientos tradicionales en peligro de extinción como: el chapeado, el masaje ka'ax, el sosquil, el peinado tradicional maya, la sobada de las parteras y el corte del henequén, en el Arte Marcial de México.

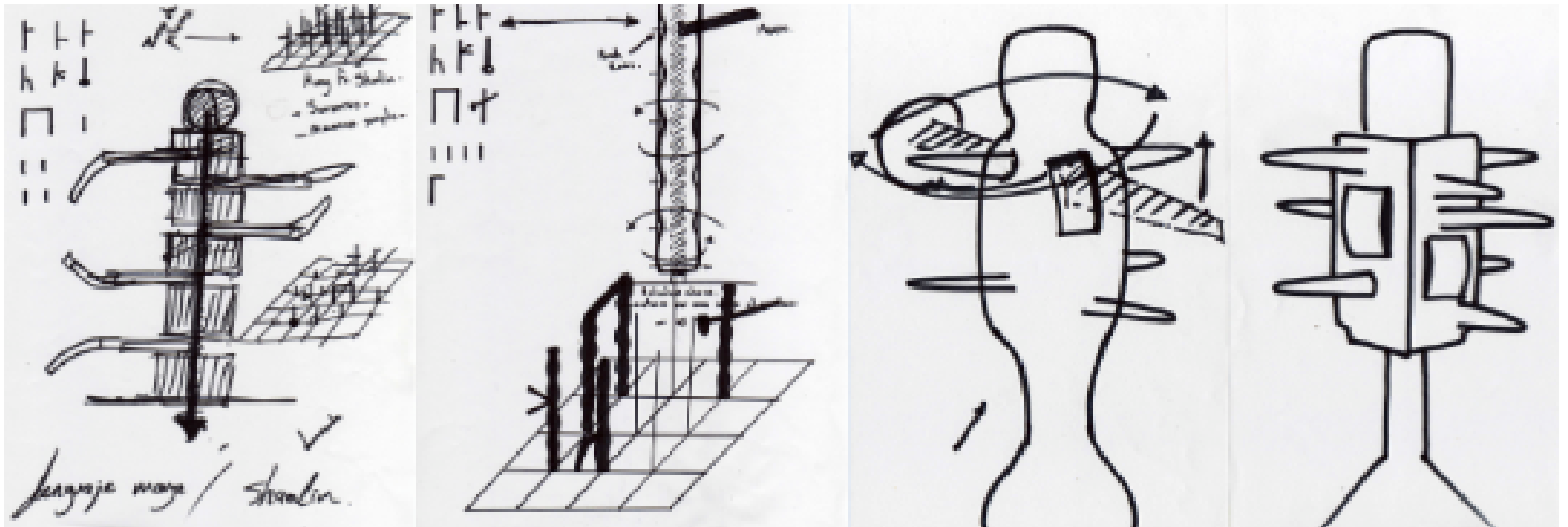
Colisión (David Hernández Jóvenes Creadores Medios Alternativos FONCA 2015),

Acciones donde el cuerpo es un objeto reconfigurado por medio del trabajo físico realizado durante el entrenamiento de boxeo, dislocando cuatro procesos tradicionales de la escultura.

El presente proyecto tiene raíz en las similitudes y potencialidades entre Wíinkilil y Colisión. El acercamiento entre estos proyectos tuvo lugar en los encuentros FONCA Jóvenes Creadores 2015, cuando observamos que una parte esencial de las artes marciales es el entrenamiento con objetos que simulan la presencia de un cuerpo. Ejemplo de esto son el saco y la pera de boxeo, el Muk Yan Jong (Muñeco de Madera) del Kung Fu Chino y el Makiwuara (Royo de Paja), del Karate-do Japonés.



La creación del objeto para la práctica de Wíinkilil Arte de defensa será una pieza esencial para el desarrollo y la difusión de la ficción en torno a la creación del Arte Marcial Mexicano Wíinkilil. El objeto escultórico utilitario será colocado en calles principales, plazas y parques, simulando los aparatos que las instituciones ponen para realizar ejercicios y promover de la salud, permitiendo que los límites entre el proyecto artístico y la realidad cotidiana se desdibujen con el objetivo de sumergir al practicante - público, en un proceso un proceso mental y físico, similar al que sucede cuando seguimos un instructivo para armar o realizarnos una actividad como clases de aeróbicos en video.



Si miramos a fondo todas las actividades sociales y culturales que hacemos día a día, podemos observar que siempre están ligadas a una acción física, ya que el cuerpo y sus movimientos son el soporte mediante el cual sentimos, obramos, nos expresamos y creamos. Sin embargo, podemos observar que el cuerpo y sus movimientos, se encuentran poco valorados en gran parte de la sociedad contemporánea, debido a que son usados y apreciados mayormente como herramientas para producir, trabajar o por "estética", dejando de lado la parte experiencial y reflexiva que pueden desarrollar.

Creemos que colocar el cuerpo como parte central en nuestra obra, nos abre la oportunidad para vincular el trabajo con problemáticas prioritarias en la sociedad contemporánea, permitiéndonos además explorar estrategias para convertir los resultados artísticos en una experiencia social, que pueda ser practicada por el público con fines educativos, deportivos y de salud, mediante formatos como: Performance, exposiciones urbanas, obra coreográfica para espacios urbanos, videos tutoriales para YouTube y tutoriales gráficos.



Bocetos de diseño de la escultura interactiva Wiinkilil + Colisión

Material: Madera tallada y partes móviles de metal y cuero acolchado

Peso aprox. de las dos piezas 850kg

Medidas: Pieza1 alto 2.40m – largo 2.40m - ancho 1.20m

Pieza2 alto 2.40m - largo 90cm - ancho 60cm

