

Presentación

El cuerpo y lo virtual: Danzas y combates en Mesoamérica 2

En Hispanoamérica, las representaciones festivas son manifestaciones colectivas que se distinguen de la vida cotidiana y se pueden analizar con la ayuda de varias categorías, entre ellas, las danzas, las luchas, los espectáculos, los ritos y los juegos. La misma dificultad para clasificar estas prácticas que tenemos hoy afectó también a los primeros misioneros, que utilizaron una serie de términos muy diversos (véase Brylak, más adelante). En la actualidad, en el México indígena y rural, se utiliza comúnmente el término genérico de *danza*, que se refiere a una variedad de prácticas de origen diverso, derivadas tanto de los rituales teatrales prehispánicos como del teatro evangelizador colonial. La danza es una representación con motivo de una fiesta patronal con más o menos espectadores; combina música, danza o diálogos recitados. Hay todo tipo de danzas, pero lo que tienen en común es que se conciben como físicamente duras y se viven como un sacrificio personal. Así, algunas peleas se llaman *bailes* y algunos de estos incluyen enfrentamientos violentos.

El origen de nuestra reflexión colectiva fue una jornada de estudio titulada «Danzas, combates y juegos en el México indígena», organizada por David Robichaux (Universidad Iberoamericana, México), que se celebró en la École Pratique des Hautes Études (París), en el marco del seminario de Danièle Dehouve, el 20 de enero de 2020. Desde el principio, los participantes trataron de ir más allá de las categorías habituales de análisis para hacer hincapié en el marco ficcional que supone cada uno de estos acontecimientos. Para hablar de esta zona intermedia en la que las cosas son reales sin serlo, se puede recurrir a la

noción de *juego* según Huizinga (ser consciente y engañado a la vez) y según Bateson (el juego crea su propio marco), o a la de *lo virtual* según Hamayon (lo que tiene la «virtud» de la cosa sin serla). Las danzas y las peleas también plantean la cuestión del cuerpo, prendido en la coreografía, la violencia, la representación y la imitación, la resistencia y el compromiso, creando identidad y transformando la personalidad de los participantes.

Los artículos resultantes de esta reflexión colectiva se publican en dos números sucesivos de *TRACE*. El número 83, editado en 2023, ofrece una «Presentación general» (por Danièle Dehouve), y los artículos siguientes: «La imitación entre los mexicas» (Danièle Dehouve), «Las danzas en los primeros pasos de la antropología sociocultural mexicana: Miradas y marcos de análisis» (David Robichaux), «Du virtuel à l'empowerment ? Classe d'âge, corps et addiction dans les danses rituelles de *Cotlatlaztin* au Mexique» (Aline Hémond), «'Cumplir, aunque sea de manera diferente': Expresiones de la devoción en la celebración digital del Señor de Gracias en Tepexpan, Estado de México» (José Antonio Martínez Galván).

Este número de la revista 84 contiene la segunda parte del *dossier*: «Playfulness and humor in Nahua *veintena* festivals as attested in early colonial sources» (Agnieszka Brylak), «"Jouer pour de vrai": Réalité de l'engagement physique et cadre fictionnel dans les jeux d'affrontement» (Véronique Roussely) y «"Con el Divino Rostro no se juega": Personificación de un santo en la danza de Santiagos de Texcoco y Teotihuacan» (José Manuel Moreno Carvallo).

Danièle Dehouve
Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS) /
École Pratique des Hautes Études (EPHE)