



# **BUAP**

**Facultad de Artes / Facultad de Ciencias de la Comunicación**

## **La Danza Contemporánea como NFT ART**

**Tesis que para obtener el grado de  
Maestro en Estudios y Producción  
de la Imagen**

**Presenta**

Ldmc. Aníbal Castelán Escoto

**Directora de tesis**

Dra. Ana Lucía Piñán Elizondo

**Asesoras**

Dra. Sarahi Isuki Castelli Olvera  
Mtra. Karla Maythé Figueroa Guzmán

H. Puebla de Z. 5 de junio de 2023

## Índice

Introducción.....	4
Las Innovaciones Tecnológicas como Leitmotiv de Nuevos Movimientos Artísticos.....	6
El Sincretismo Arte-Tecnología como Detonante de una Cultura Visual. ....	6
La Cultura Visual una Reflexión Fenomenológica. ....	12
De la Criptografía al NFT ART. ....	19
El Horizonte Criptográfico del Sincretismo Arte-Tecnología. ....	24
El Aura de la Hiperportabilidad. ....	26
En Tránsito hacia Nuevos Medios de Producción Visual, de la Imagen Escena a la Imagen Laberinto. ....	30
NFT ART y El Paradigma Hegemónico Institucional de la Producción Visual. ....	33
La Incursión de la Danza Contemporánea en el NFT ART.....	40
La Improvisación Creativa en Danza Contemporánea como Fenómeno de Investigación. ....	43
El enfoque A/r/tográfico . ....	44
La Improvisación como Modelo de Sistema Creativo. ....	46
<i>Factores Centrales de la Improvisación.....</i>	<i>50</i>
<i>Factores de Impacto de la Improvisación.....</i>	<i>54</i>
Interacciones intersensoriales en Tiempo Real.....	57
Laboratorio de Creación Escénica Transdisciplinar <i>Kinemaia Lab.</i> ....	60
Transmutar. ....	60
<i>Sesión 1, Preproducción.....</i>	<i>61</i>
<i>Sesión 2, Preproducción.....</i>	<i>63</i>
<i>Sesión 3, Preproducción.....</i>	<i>64</i>

<i>Sesión 4, Transmutación.</i> .....	66
<i>Sesión 5, Transmutación.</i> .....	72
<i>Sesión 6, Transmutación.</i> .....	76
<i>Sesión 7, Transmutación.</i> .....	79
<i>Sesión 8, Transmutación.</i> .....	82
<i>Sesión 9, Transmutación.</i> .....	85
<i>Sesión 10, Transmutación.</i> .....	87
<i>Sesión 11, Transmutación.</i> .....	89
Evocar. ....	91
<i>Análisis de un registro a/r/tográfico, fotografías en larga exposición en secuencia temática.</i> .....	91
<i>Contemplando una Estrategia.</i> .....	93
Conjurar. ....	96
Conclusiones Reflexivas. ....	98
Glosario. ....	103
Referencias. ....	108
Apéndices. ....	111
Dibujo de Figura Humana en Movimiento Vivo, de Ulises, Ilustrador. ....	111
Grabados de Lauro, Artista Plástico. ....	117
Registro a/r/tográfico de Aníbal Castelán. Colección de fotografías en larga exposición editadas. .....	122
Diseños de producción. ....	126
Registro a/r/tográfico de Aníbal Castelán .....	137

## Introducción.

El presente proyecto es un acercamiento fenomenológico a un modelo de sistema de improvisación en danza contemporánea que plantea implementaciones tecnológicas como ambientes incorporados, como motivos y detonadores emotivos. Se retroalimenta interdisciplinariamente para fomentar la colaboración dentro de un espacio intersubjetivo de creación en tiempo real y en estado de flujo, con la finalidad de crear a/r/tografías del proceso creativo e interacciones intersensoriales las cuales se postproducirán y curarán para la conformación de una colección génesis de NFT ART de danza contemporánea.

Con la improvisación en danza contemporánea como núcleo fundamental y catalizador del proceso creativo se emplean TouchDesigner y Adobe Creative Cloud para el registro, procesamiento y configuración audiovisual de una producción que se retroalimenta en tiempo-real gracias al registro en video de cada intérprete, generando un ciclo de retroalimentación creativa a manera de consignas de improvisación con los intérpretes.

Observé los paradigmas que se rompen, así como los que se crean en la dinámica creativa del proyecto general, desde las perspectivas del modelo de sistema de improvisación como proceso creativo, de las implementaciones tecnológicas como herramientas creativas y contextuales en la configuración de interacciones sensoriales como propuestas artísticas.

Las experiencias derivadas del proceso forman parte de una a/r/tografía con registros fotográficos, videográficos, bitácoras de texto y otros formatos con los que se realiza difusión en redes sociales como gif, reels y loops. Se explora puntualmente el ambiente del NFTART, las plataformas, las redes sociales y sus comunidades para entender cómo funciona una propuesta de mercado de arte descentralizada.

Se realizaron acercamientos fenomenológicos sucesivos hacia los paradigmas en el sincretismo arte-tecnología propuesto por la danza contemporánea, la improvisación, los niveles de implementación

tecnológica; las resistencias interdisciplinarias y la retroalimentación guían el desarrollo del espacio intersubjetivo que fomenta la transdisciplina así como la creación artística en estado de flujo, el cual se considera como director intersubjetivo y evidencia del acto creativo artístico transdisciplinar.

### **Las Innovaciones Tecnológicas como Leitmotiv de Nuevos Movimientos Artísticos.**

En afán por comprender los procesos creativos de la imagen y sus productos, se han creado diversos métodos y estrategias de análisis de obras artísticas. Los antecedentes históricos de estos acercamientos académicos e institucionales, que nos permiten indagar en los intentos por estandarizar diversas perspectivas y técnicas de ver y crear, a veces por la necesidad de implantar una jerarquía y otras más por contener, dentro de estos acercamientos, a los procesos creativos de cosmovisiones tan diversas como la mediterránea y la nórdica, específicamente en los siglos XV y XVI; se ha intentado acercar las ciencias exactas a los mismos procesos y perspectivas creativas, lo que ha resultado nutritivo pero con un sesgo forzado, derivado de la implementación de modelos positivistas y progresistas en procesos creativos artísticos.

Sin embargo, existen diversos fenómenos socioculturales que nos ofrecen la posibilidad de ver y analizar la imagen desde el enfoque contextual, sociocultural y antropológico, lo que puede permitir posicionarnos sobre un horizonte que dé claridad respecto al origen del sincretismo arte-tecnología, así como su efecto en la cosmovisión, posteriormente en los procesos creativos como el que se aborda a continuación.

### **El Sincretismo Arte-Tecnología como Detonante de una Cultura Visual.**

El acceso a las imágenes desde su contexto sociocultural nos lo facilita el ejemplo de Constantijn Huygens, poeta, compositor y arquitecto Holandés nacido en el año 1596, en él podemos observar la relevancia del arte en su educación humanística y una posterior formación tecnológica, como una acción indispensable, con un posterior efecto en su perspectiva de la realidad, este impacto se observa a nivel sociocultural, evento circunstancial derivado de una curiosidad científica por la interfaz visual del cuerpo humano, el ojo; curiosidad heredada que desarrolló su conocimiento científico y derivó en la creación de artefactos ópticos. El hecho circunstancial de tener una educación como la que recibió nos remite a su padre quien, como se tiene registro, experimentó con anterioridad en la óptica.

“En los Países Bajos, el arte y las nuevas tecnologías, en su afán por dominar la naturaleza, tenían fuertes vínculos” (Alpers, 1983, p. 37). Las características que dependen de este sincretismo arte-tecnología y que permearon en la comunidad holandesa de la época son: ausencia de un punto de vista fijo, juego con grandes contrastes de escala, falta de un marco previo, sentido del cuadro como superficie, insistencia en el artificio de la representación y ausencia de una evolución estilística, parafraseando a Alpers.

Huygens vincula las imágenes a la vista y a la visión, especialmente a los nuevos conocimientos hechos visibles gracias a una nueva confianza en la tecnología de las lentes. Al mismo tiempo Huygens atestigua, la sociedad que lo rodea lo confirma, que las imágenes eran parte de una cultura específicamente visual, en contraste con la textual.  
(Alpers, 1983, p. 27)

Las capacidades de observación del ser humano han afectado directamente las nociones que este tiene de la realidad y al mismo tiempo sus creaciones artísticas, los antecedentes de esta afectación los tenemos con detalles gracias al trabajo de Svetlana Alpers quien profundiza de manera puntual en la institucionalización de la historia del arte, específicamente en su descripción del arte holandés del siglo XVII. Las anécdotas de Constantijn Huygens respecto a un nuevo mundo son, como Alpers lo refiere, “un testimonio sorprendente enjundioso de cómo concebían los holandeses las imágenes en los escritos de Constantijn Huygens” (Alpers, 1983, p. 33).

Este caso es relevante para el enfoque derivado de los artefactos e implementaciones tecnológicas propias de la época, que derivan en cambios fundamentales en la concepción de la realidad.

El momento preciso de esta ruptura de paradigmas en la representación visual de la realidad sucede cuando:

Huygens mira por una lente y clama por un dibujo. Al proclamar la necesidad de un buen artista para que deje constancia de lo que ve a través del microscopio, Huygens da por supuesto que la representación gráfica cumple una función descriptiva. No está al servicio de un saber recibido y santificado, sino de nuevas realidades visuales de un tipo muy particular. De Gheyn era un artista que había dibujado tanto la flora como la fauna con minucioso detalle, y Huygens deseaba ver aplicada su maestría a la nueva tecnología óptica y a los conocimientos que esta proporciona. (Alpers, 1983, p.39).

Más allá de la función descriptiva, de la propuesta de arte figurativo y de la vista de Alpers, tenemos la posibilidad de percibir las afectaciones que se suscitan con nuevas tecnologías, el microscopio de Drebbel en este caso particular. El deseo de Huygens no es más que el sincretismo artístico-tecnológico y propone un acercamiento más que estético fenomenológico. Para poder comprender la conexión de este deseo con el sincretismo y como esto expande la perspectiva del arte más allá de lo estético me apoyo en Clifford Geertz de la misma forma que Alpers lo hace.

La definición del arte en cualquier sociedad no es nunca enteramente intraestética, y de hecho rara vez pasa de serlo más que accesoriamente. El principal problema que plantea el mero hecho del impulso estético, independientemente de la forma, resultados y calidad de ejecución en que se nos presente, es como situarlo entre los demás aspectos de la actividad social, cómo incorporarlo al tejido de una determinada forma de vida. (Geertz, 1976, p. 1475-1476)

Para el ejemplo que Alpers refiere, tenemos que la formación multidisciplinar de dos referentes históricos aporta nuevos cruces transversales en el desarrollo del campo artístico y tecnológico que para el caso en cuestión deriva en toda una corriente artística visual. La cosmovisión y la técnica del arte holandés se ven transgredidos por un artefacto tecnológico con la capacidad de ofrecer a cualquier persona un vistazo al universo microscópico.

Alpers halla un contraste fundamental en los hallazgos de Huygens y su particular manera de registrarlos, aun cuando su formación está cimentada en enseñanzas clásicas, las nuevas tecnologías son su *leitmotiv*. El nuevo micro universo revelado por el microscopio a los holandeses va de la mano con el macro universo revelado por el telescopio, avances tecnológicos fundamentados en una cultura tradicional generacional de científicos expertos en la experimentación de la óptica y la fabricación de lentes y artefactos propios de la disciplina.

No es algo meramente gratuito que después de varias décadas los avances tecnológicos se impregnaran en la cosmovisión y la cultura. Tenemos entonces que esta transformación del sistema cultural holandés está íntimamente ligada a su producción artística y su perspectiva visual.

Durante el mismo periodo histórico en Italia se había fundamentado la institucionalización de la historia del arte como disciplina académica. Parafraseando a Alpers (1983), las principales estrategias de análisis con que se aprendió a ver e interpretar imágenes fueron desarrolladas con relación a la tradición de la escuela italiana. Sin embargo, se tienen indicios de las experiencias de los artistas holandeses en la escuela referida.

Tenemos pocos indicios significativos de la tensión que pudo producirles a los artistas holandeses el vivir en una tradición pictórica indígena mientras admiraban, o mientras se les decía que debían admirar, unos ideales extranjeros. (...) Sabemos del papel que hizo un grupo de artistas holandeses establecidos en Roma. Se llamaban a sí mismos Bentvueghels (...) adoptaban nombres cómicos, y se dedicaban a hacer ceremonias de iniciación báquica en que a la vez se mofaban de la antigüedad y de la iglesia. Se negaban a someterse a las regulaciones de los pintores italianos y acostumbraban a dejar señal de su presencia en forma de graffiti en las paredes adecuadas. (Alpers, 1983, p. 24)

La creación visual de los holandeses discrepaba y se resistía a ser academizada en una escuela con tendencias a imitar las acciones humanas significativas, la propuesta holandesa describe la realidad visible que tenían ante sus ojos gracias a sus avances tecnológicos, entonces se puede discernir que “Unas tradiciones pictóricas y artesanales ya establecidas, ampliamente apoyadas por una nueva ciencia experimental y una nueva *tecnología*, confirmaron el papel de las imágenes como vehículo para un nuevo y seguro conocimiento del mundo.” (Alpers, 1983, p. 27)

La cultura visual holandesa veía la vida y describía la realidad con un enfoque completamente distinto a lo que enseñaba la consagrada escuela italiana en el mismo siglo. La contracultura como resistencia fomentaba un espíritu rebelde ante la institución con tendencia a romper los paradigmas establecidos en el contexto sociocultural.

La diversidad aportada por los holandeses era resultado de un proceso tradicional y pedagógico, que observaba al arte y la ciencia en el mismo nivel.

Parafraseando a Alpers (1983), es complicado trazar una evolución estilística en el arte holandés, y tiene que ver con que la creación artística no está relacionada con una tradición progresista, a diferencia del arte italiano del mismo periodo, “La mayor parte de las tradiciones artísticas indican lo que persiste en la cultura y lo que la sustenta, no lo que cambia en ella.” (Alpers, 1983, p. 28)

Tenemos, entonces, referencias históricas contundentes, de la perspectiva sincrética como una necesidad cultural apremiante para Huygens, esta nace en él, pero se ha construido culturalmente generación a generación en la cosmovisión holandesa, este fenómeno sociocultural permea en cada uno de los actores, lo que evoca una cultura visual dominante, guía el conocimiento y la curiosidad creativa.

Señalo la importancia de la capacidad de asombro y de creación de un espacio intersubjetivo, el cual es adecuadamente representado y descrito, no de la mano del artífice creador de artefactos tecnológicos, sino del actor con la capacidad de representar y describir un nuevo horizonte exploratorio.

El camino contextual y circunstancial que Alpers observa, y que al mismo tiempo nutre el acercamiento al sincretismo arte-tecnología abunda, como hemos visto, en ejemplos históricos y usa las experiencias científicas que Huygens registró mediante poemas y prosas.

Existe una experiencia científica más que Huygens registró en sus bitácoras y que forma parte esencial de su interés primordial, el registro del movimiento y la reproducción de imágenes de la cámara oscura, “Mientras lo que interesaba a otros eran sus aplicaciones en la astronomía o el teatro, lo que interesaba a Huygens – como a sus compatriotas – era su capacidad de reproducir imágenes” (Alpers, 1983, p. 46).

Es en esta instancia histórica y sociocultural, que tenemos un nuevo acercamiento hacia el interés de este estudio, la imperiosa necesidad de los holandeses por registrar y plasmar el movimiento.

El elogio del movimiento que hace Huygens nos recuerda a su mismo elogio de la maestría de los holandeses para representar cosas naturales. No son hazañas humanas o las historias lo que causa placer, sino la representación del movimiento de la propia naturaleza. No es el orden, sino el aspecto instantáneo e inasible del fugaz espectáculo de la naturaleza. (Alpers, 1983, p. 46-47)

El principal interés en abordar el sincretismo arte-tecnología parte de la necesidad de identificar su origen y como se desarrolla.

Considero que lo abordado hasta aquí ofrece una base fundamental sobre la cual identificar y señalar que el origen de este es el cuerpo del actor, justo cuando Huygens ve la necesidad del ojo y la mano del arte para plasmar un nuevo universo hallado por la ciencia.

Su cuerpo se convierte en un cuerpo sincrético que amalgama corrientes de pensamiento y las armoniza, creando una perspectiva de representar la realidad nueva, una innovación en el proceso creativo de la imagen que no deduce ni generaliza.

De la misma forma que Alpers, el caso de estudio presente no busca realizar un análisis de la historia del arte holandés, tampoco precisa un estudio de la cultura visual holandesa, el horizonte de estudio se inclina hacia el efecto de los avances tecnológicos en la producción visual artística, específicamente dar cuenta de la influencia de la cultura visual con implementación tecnológica, como se construye y reconstruye en el medio de la producción de danza contemporánea.

### **La Cultura Visual una Reflexión Fenomenológica.**

Desde el siglo XVI se distingue y observa contextualmente que los acercamientos, consideraciones y representaciones de la realidad estaban profundamente vinculadas a una interdisciplina.

El ejemplo de Constantijn Huygens y varios más de la época flamenca holandesa aclaran la pertinencia y correlación existente entre las, entonces, ciencias experimentales y el arte. El desarrollo de una cultura visual está profunda y esencialmente vinculado al ejercicio científico, el cual sucede en los actores que experimentaron estos avances de la óptica y los redefinieron gracias a su posibilidad de interrelacionar su perspectiva representativa con la concepción de un nuevo mundo.

Esto se suscita al momento en que Huygens ve por primera vez a través de un microscopio y decreta que solamente la mano de un artista con sus habilidades desarrolladas podría plasmar con claridad ese nuevo mundo que tenía ante sus ojos.

Considerando este acercamiento a la realidad como un fenómeno de representación científica tenemos, en primera instancia, la construcción de un espacio intersubjetivo gracias a los antecedentes formativos de la familia Huygens, quienes desde décadas atrás tenían una práctica constante en la ciencia experimental de la óptica.

El padre de Constantijn, además de transmitir su inmensa curiosidad por la óptica consideró que una formación artística era parte fundamental en la educación de sus hijos, Constantijn, más adelante,

tuvo el afán por continuar su formación tanto artística como científica, lo que deja una profunda experiencia intersubjetiva.

Como podemos ver en el ejemplo de Huygens, desde antes de la propuesta metodológica del Positivismo como perspectiva metodológica científica y académica, existía una práctica y método distinto en los que se antepone la experiencia y el acercamiento constante al fenómeno en análisis, así como la posibilidad de establecer un adecuado desglose de habilidades dependiendo de las necesidades implícitas en el mismo fenómeno.

No dependía este acercamiento completamente de la interpretación y razonamiento o análisis de una sola disciplina, si no de la constante construcción de espacios en los cuales era apremiante y pertinente la convivencia de dos o más disciplinas, aunque estas fueran tan distintas como el arte y la ciencia.

Esta construcción casi natural de espacios intersubjetivos, propios de la cosmovisión holandesa, derivaron en una época de oro para Holanda al mismo tiempo que casi toda Europa estaba sumergida en una crisis, países como Francia e Inglaterra importaban científicos y artistas holandeses.

Es pertinente mencionar que desde el origen de este suceso y hasta el final de la época de oro, Holanda estuvo sitiada por corrientes académicas-científicas y artísticas provenientes de Francia, Inglaterra e Italia. Sin embargo, la fuerte cultura y una resistencia casi revolucionaria, tanto de científicos como de artistas holandeses, nutrieron esta conformación de la cultura visual, transitando del *Ut pictora poesis al bonus dormitat Homerus*.

Los holandeses nunca desearon las críticas académicas férreas de las que fueron víctimas durante casi un siglo, por el contrario, las usaron para fortalecer y responder desde la praxis. Gracias a esto, el arte en Holanda nunca tuvo una corriente progresista y como Alpers (1983) refiere, "En Holanda, la cultura visual era fundamental en la vida de la sociedad. Podríamos decir que la vista fue un medio primordial de autorrepresentación y la cultura visual una forma primordial de autoconsciencia" (p. 28).

El positivismo no es sencillamente una disposición epistémica entre otras, sino que, hablando en general, se ha vuelto el modelo hegemónico de las ciencias empíricas (al punto en que prácticamente se han homologado), y esto no sólo en la ejecución de las investigaciones concretas, sino también en la organización misma de la producción científica en el mundo académico. (Rojo, 2017, p. 106)

Como Rojo lo menciona y retomando el ejemplo introductorio, el método positivista se convirtió en un modelo hegemónico desde el cual, a modo de camisa de fuerza, se han intentado homologar diversas disciplinas, en su afán progresista científico ha dejado de lado las disciplinas que no deben contemplar el progreso como finalidad ni materia de análisis, particularmente el Arte no tiene paradigmas evolutivos ni progresistas, incluso ha sido pertinente abordar desde otros campos el análisis del mismo para comprenderlo con mayor naturalidad y sin la necesidad de cuantificarlo.

No es pretensión el discriminar totalmente su valor que para un afán técnico puede permitir un acercamiento nutritivo e incluso constructivo, sin embargo, es necesario revelar los nuevos alcances posibles gracias al acercamiento fenomenológico.

Como método para la investigación de la constitución semántica de la experiencia, la fenomenología tiene ante sí una tarea deparada por nuestra época: la de develar los presupuestos cardinales de las ciencias positivas, mostrar cómo tales presupuestos modulan los hechos; son proyectados sobre lo investigado y, a partir de ello, exhibir los límites de su validez, en el ámbito teórico y en su aplicación técnica y social. (Rojo, 2017, p. 106)

Este análisis contextual y tarea crítica considera los hechos del acercamiento a la realidad y los toma tal cual se dan.

Aclarando este acercamiento crítico, retomo lo mencionado por Rojo (2017), "... el posicionamiento hermenéutico fundamental de las ciencias empíricas que proceden mediante

homogenización y medida de una región de la experiencia” (p. 107), es el enfoque desde el que observo al positivismo, desde este modo de acceso y apertura a la experiencia se preconfiguran los hechos de manera particular, pues se comprenden como sucesos espacio-temporales con propiedades observables, cuantificables y mesurables, otorgando e interpretando lo real como algo que es y se expresa materialmente.

Para no adentrarse en la radicalidad positivista del naturalismo, Rojo (2017) contrapone lo pertinente al exceso semántico de la realidad algo que llama “contenido espiritual” con lo que podemos observar que la rigidez del positivismo restringe y tributa a una expresión material el contenido espiritual (p. 108).

El concepto fenomenológico de fenómeno indica que el verdadero contenido de la experiencia inadulterada es el “sentido”, y no una multiplicidad de datos de sensación o de átomos psíquicos. Tomar los “hechos” como fenómenos significa desplazar la mirada descriptiva, cautiva en contenido bruto de la experiencia, a la unidad originaria entre el “qué” y el “cómo” de la donación. (Rojo, 2017, p. 109-110)

Este enfoque sensorial se vincula a la experiencia inmediata del fenómeno, como un acercamiento válido a la realidad revela un acercamiento no constructivo que propongo como adecuado para la investigación fenomenológica.

La experiencia mundana inmediata permanece como tal con la sola modificación de que lo que resulta patente para ella se pone entre paréntesis para fijar ahora la mirada exclusivamente en el modo de su configuración; en la conciencia pura como fuente de toda formación de sentido y validez. (Rojo, 2017, p. 111)

El abordaje de la Fenomenología conlleva el análisis de lo trascendental, lo dialéctico y lo hermenéutico, sin embargo, en este momento me concentro en el común de los tres que es el

acercamiento natural hacia la consciencia desde el punto de partida de que todo lo que es debe entenderse como constitución y correlato de ella.

Desde el análisis interpretativo de sus modos intencionales se produce una ontología general, en la cual se funden otras ontologías especiales y se plantea un tránsito hacia la tematización del contenido ideal e incluso del contenido espiritual de la experiencia.

Desde el acercamiento a la consciencia y sus modos intencionales, extrapolo la pertinencia del proyecto de investigación que se concentra en el abordaje de un proceso creativo escénico, que funge como catalizador de un campo intersubjetivo en el que convive la interdisciplina y se transita hacia la transdisciplina.

Derivado de la experiencia inmediata de la improvisación en danza contemporánea y las implementaciones tecnológicas, registrar el proceso dentro de un campo fenomenológico permitirá observar con claridad las intencionalidades motrices modales permitiendo un análisis del fenómeno, generando un ciclo de retroalimentaciones semióticas, ontológicas, hermenéuticas y contextuales, que afinarán el proceso creativo, desde el “yo puedo” planteado por Merleau-Ponty como la potencia de la intencionalidad antes mencionada.

Abordo la improvisación en Danza Contemporánea desde este enfoque fenomenológico considerando, al mismo tiempo, el horizonte de la producción de una imagen desde la imagen misma y desde su medio.

En el movimiento opera esa intencionalidad que no es la de los actos de la consciencia, pues no es ésta la que impulsa un movimiento a lo largo de una extensión geométrica; es más, el sujeto del movimiento no es algo exterior a él, sino eso que pasa en él moviéndose, porque, como dice el fenomenólogo, si el movimiento es vivido, no es ciego para sí, sino que irradia un sí mismo. (Merleau-Ponty, 1964, p. 18)

La necesidad de poner el cuerpo en movimiento en el lugar de la acción creativa para obtener registros o experiencias que contribuyan a la investigación, remite al acercamiento fenomenológico de la percepción propuesto por Merleau-Ponty (1945), quien menciona que “reflexionando reaprendemos el espacio y el tiempo en su fuente, pasamos del espacio espacializado al espacio espacializante, al espacio corporal que, gracias al arco intencional, es la potencia universal de las conexiones entre las cosas” (p. 158).

Respecto a la intencionalidad motriz, Merleau-Ponty (1945) refiere que “la vida de la conciencia, vida del deseo o vida perceptiva está subtendida por un arco intencional” (p.158).

Parafraseando a López-Sáenz (2018), la intencionalidad profunda funciona como una tensión en la que se ponen en juego conjuntamente la motricidad, la visión, la afectividad, la imaginación y la comprensión. La intencionalidad motriz fomenta las interrelaciones, la interdisciplina, la creatividad y la armonía en la construcción de un sistema, la expresión de esta experiencia es el tejido común de la materia sensorial y la presencia significativa, “esta intencionalidad motriz articula sentido mediante síntesis asociativas en virtud de la aprehensión precognitiva de la unidad corporal como un 'yo puedo'<sup>1</sup>” (p. 160).

En este proyecto entiendo la intencionalidad motriz como un detonante y catalizador fundamental en el laboratorio propuesto. Su presencia y conciencia fomentan el flujo creativo y la intersubjetividad. Es desde este límite creativo que más adelante se profundizará en las habilidades creativas que se implementan para el desarrollo del laboratorio escénico.

Respecto a este acercamiento sensorial corporal que se infiere desde la intencionalidad motriz López-Sáenz explica que:

---

<sup>1</sup> Los apóstrofes sustituyen las comillas del autor

El sentido originario de la intencionalidad reside en este *sich bewegen* (moverse)<sup>2</sup>, que es sentirse en movimiento. De ahí que la motricidad sea el sentido de todas las significaciones, no solo desde el punto de vista funcional, sino incluso desde el punto de vista emocional, afectivo y simbólico. (López-Sáenz, 2018, p.473)

A partir de lo anterior puede entenderse al cuerpo en movimiento como una interfaz con la capacidad de conectarse con la realidad y registrar la experiencia en distintos niveles; como un espacio de metacognición donde explorar los registros sensoriales que nutren a la a/r/tografía en atención a lo que Merleau-Ponty (1945) explica: “todo uso de nuestro cuerpo es ya expresión primordial” (p. 110).

No es necesario desechar los métodos e instrumentos propios del positivismo que son fundamentación y base de las implementaciones tecnológicas empleadas en el proceso creativo escénico.

Lo propuesto aquí es una convivencia clara entre los paradigmas positivistas y fenomenológicos, que dentro de la propuesta del proceso creativo conformarán un campo intersubjetivo mismo que puede derivar en incomodidades disciplinares definidas por las corrientes tecnológicas y artísticas pero difuminadas por el abordaje fenomenológico. Las fundamentaciones positivistas deberán ser empleadas como instrumentos de registro del acercamiento al fenómeno y además podrán ofrecer un campo amplio para la observación y análisis técnico del mismo.

Este proceso creativo escénico con implementaciones tecnológicas se propone como un campo fértil para el abordaje tanto positivista y constructivo como fenomenológico. Depende del campo disciplinar el enfoque analítico que permita un adecuado ciclo de retroalimentación, facilitando en el mejor de los casos un estado de flujo constante.

---

<sup>2</sup> El paréntesis es del autor.

### De la Criptografía al NFT ART.

Situado en un horizonte desde el cual existe una noción respecto al sincretismo arte-tecnología, es fácil observar algunos cambios de paradigmas en diversos planos del proceso creativo artístico como en lo contextual, en la cosmovisión, en la cultura visual, en la reproductibilidad técnica, en los procesos pedagógicos y académicos.

Sin embargo, es interesante enfocar la perspectiva hacia el plano de la difusión de la obra, del proceso de compraventa, de la constitución de un mercado libre, plano que es transgredido y modificado por la tecnología de la **cadena de bloques** y que forma parte de mi campo experimental.

El contexto tecnológico-financiero que refiero es relativamente nuevo, sobre todo respecto a la adopción tecnológica en la esfera del arte, ofrece beneficios como la descentralización, la transparencia en sus transacciones, la independencia económica, la hiperportabilidad, la interactividad, y un campo fértil en la exploración creativa, gracias a los contratos inteligentes que se emplean para acuñar obra en la cadena de bloques.

Brevemente abordaré algunos hitos positivistas que fueron conformando la tecnología de la cadena de bloques, misma que ha evolucionado en diversas áreas hasta poder contar con la capacidad de ofrecer, como menciono al inicio, una difusión global y el acceso a un mercado de arte.

En 1979 el criptógrafo David Chaum propone, por primera vez, un protocolo similar a la tecnología cadena de bloques en su disertación *Sistemas informáticos establecidos, mantenidos y de confianza por grupos mutuamente sospechosos* (A. T. Sherman, F. Javani, H. Zhang and E. Golaszewski, 2019, pp. 72-77), sentando precedentes respecto al diseño y conceptualización de lo que posteriormente se perfeccionó como la tecnología de la cadena de bloques.

Al observar el origen histórico de una nueva tecnología es verificable la existencia de una brecha temporal considerable en su adopción general, por la resistencia social hacia la ruptura con estructuras tanto económicas como culturales establecidas.

Su desarrollo y posterior auge suceden en una misma generación cuando en otras épocas era necesaria la consolidación generacional dentro de la cultura visual para que estas implementaciones tecnológicas tuvieran una remarcable incidencia y afectación en la creación visual y en la cosmovisión.

En 1991 dos científicos, Stuart Haber y W. Scott Stornetta (1991), desarrollaron un protocolo para marcar el tiempo en registros digitales y evitar su manipulación, almacenando documentos en un bloque perteneciente a una cadena criptográfica, logrando lo que se considera el primer prototipo de una cadena de bloques (p. 99 – 111).

En 2004 se inventó el sistema que prueba como un usuario realizó una cantidad de computación para obtener un activo digital. Este sistema de **prueba de trabajo** (PoW), propuesto por Hal Finney, es el alma de la cadena de bloques. Actualmente existe otra opción de prueba para respaldar una cadena de bloques denominado sistema de **prueba de apilamiento** (PoS), el cual año tras año se ha ido posicionando como el protocolo al cual migrar por la problemática ambiental que implica la prueba de trabajo respecto a las emisiones de carbono.

El 18 de agosto de 2008 se registra el dominio de internet bitcoin.org y el 31 de octubre del mismo año, es liberado un artículo bajo la autoría de Satoshi Nakamoto el cual fue titulado *Bitcoin: Un sistema de efectivo electrónico persona-a-persona*. Este evento tecnológico marca a la sociedad global el nacimiento de la cadena de bloques y su constante desarrollo.

Brevemente podemos observar la fundamentación positivista y progresiva de lo que en la actualidad es una tecnología sólida en su seguridad, creciente pues abre la puerta a posibilidades de interacción financiera que la comunidad aún continúa analizando y experimentando en la práctica, además de romper paradigmas en el sector financiero al descentralizar la actividad económica de las instituciones bancarias y del estado, pero inmediatamente reveló sus limitaciones.

Para el 2013 eran claros los problemas que tenía la cadena de bloques de **bitcoin**, la cual en sus momentos de mayor volumen de transferencias se saturaba y colapsaba, dejando en evidencia la

carencia en escalabilidad y el elevado costo por transacción cuando esto sucedía. Al mismo tiempo el sistema de prueba de trabajo evidenció el impacto ambiental que generaba su uso y la poca privacidad derivada de la publicación automática de cada transferencia realizada en la cadena de bloques de bitcoin.

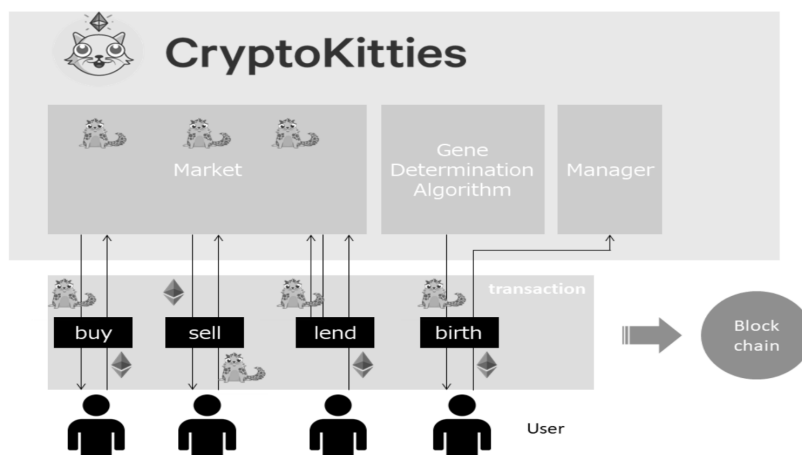
Aunque la implementación de la **criptomoneda** era una propuesta innovadora y sobre todo descentralizante, una revolución financiera para la época, aún no estaba preparado el panorama para que la adopción sucediera en masa, gracias a campañas de desinformación masiva en redes sociales y los principales noticieros de cadenas internacionales de televisión, que atacaban al bitcoin como si fuera una estafa piramidal o **Esquema Ponzi**, cuando es precisamente ese tipo de fraudes lo que primordialmente evita esta tecnología financiera o **Fintech**, al eliminar a los intermediarios de las transacciones monetarias de cualquier índole.

Poco a poco se fue haciendo más evidente la necesidad de desarrollar nuevos medios de uso e implementación de la cadena de bloques y sus **criptodivisas**. En ese mismo año Vitalik Buterin un programador ruso radicado en Canadá liberó un artículo titulado “Un contrato inteligente de nueva generación y una plataforma de aplicación descentralizada” (Buterin, V., 2013), revolucionando la implementación tecnológica de la cadena de bloques, al permitir la creación de piezas de código con la información necesaria para el adecuado flujo en una transacción, el almacenamiento de datos para aplicaciones descentralizadas de terceros, cimentando la cadena de bloques de **Ethereum**.

El uso del **contrato inteligente** es variado, finanzas descentralizadas, sistemas de votación, validación de identidad digital, seguros, producción o validación de autenticidad, la creación de proyectos, recaudación de fondos y la creación de **organizaciones autónomas descentralizadas**. El primer caso de uso de contratos inteligentes para uso de juegos fue *CryptoKitties* que permitía a los usuarios comprar, criar e intercambiar gatos virtuales con características y niveles de rareza variados no aleatorios, fundamentados en su genoma de 256-bits.

“El juego tiene una suposición poco realista sobre la alfabetización de los jugadores; todas las personas deben tener la capacidad de entender el algoritmo. Este hecho no significa que todos los jugadores tengan oportunidades de obtener una ganancia” (Sako, Shin’ichiro & Meier, 2021, p. 2), este fenómeno observable establece una relación causal entre el conocimiento o la experiencia positivista constructivista, la apreciación artística respecto a la rareza de un producto u obra y una ganancia financiera, que no es única, pero si otorga una ventaja considerable.

Imagen 1. Descripción gráfica de CryptoKitties.



Nota. Adaptada de “CryptoKitties Overview”, Sako, Shin’ichiro & Meier, 2021, <https://www.researchgate.net/publication/349124944> Fairness in ERC token markets A Case Study of Crypto Kitties, CC by 4.0.

En *CryptoKitties* la **cadena de bloques** funciona para compraventa, préstamos y para producir nacimientos de *Cryptokitties*. Más allá de las condiciones inequitativas respecto al mercado, debe considerarse la posibilidad de jugar y experimentar mediante un recurso lúdico, coleccionable y estético, que como fenómeno se encuentra en la intersección de diversas disciplinas y fomenta el progreso positivista de la tecnología implementada, así como la constitución de nuevos espacios intersubjetivos e interdisciplinarios.

Considerando la experiencia de Sako et al en donde refieren, “Encontramos algunas transacciones sospechosas, ..., Intercambiaron CryptoKitties por nada y posiblemente sin pasar por una

subasta. No podemos averiguar cómo se comerciaron.” (Sako, Shin’ichiro & Meier, 2021, p. 14), se deja ver una vulnerabilidad a la equidad en la difusión y acceso de mercado, pero confirma la posibilidad del anonimato al existir la imposibilidad de rastreo de identidades.

Aún con las diferencias respecto a un mercado equitativo, en diciembre de 2017 el juego generó el pico de actividad y transacciones más alto en la historia de la cadena de bloques de **Ethereum**, ralentizándola e incrementando las tarifas por transacción, dejando en evidencia otro problema más, el de la escalabilidad, pero poniendo en perspectiva la factibilidad de uso de los **símbolos de no fungibilidad o Non Fungible Token**.

La fungibilidad es el atributo de cualquier bien o producto que hace que las unidades individuales de esos bienes y productos sean intercambiables entre sí. Esto implica que un bien fungible puede ser cambiado o reemplazado por otros bienes idénticos, los billetes o el oro son ejemplos de bienes fungibles. Los bienes no fungibles son productos que tienen un valor único y no pueden ser reemplazados ni intercambiarse por otros productos similares, una casa, vehículos antiguos o una obra de arte son ejemplos. Aunque existe la posibilidad de crear una copia exacta, por un costo en extremo bajo, de una obra de arte como una pintura de Van Gogh, la original valdrá millones más, además de que su fungibilidad no es absoluta, pues puede tener un precio de 10 mil para un museo y llegar a los 100 millones para un coleccionista de Van Gogh.

Un símbolo no fungible [NFT] se puede definir como un bloque criptográfico de información en una cadena de bloques que se utiliza para representar un activo único. El activo único representado puede sean activos completamente digitales o certificados simbólicos de activos del mundo real. NFT funciona principalmente como prueba de propiedad y autenticidad en el mundo digital. (nftbible, 2021, p. 4)

A partir de 2018 plataformas dedicadas a la acuñación, difusión y compraventa de **NFT ART**, han sido constituidas desde diversas cadenas de bloque con sus respectivas cripto-divisas, al mismo tiempo

se percibe una diversidad disciplinar en los procesos creativos de artistas independientes, artistas en colaboración con estudios productores, colectivos artísticos, empresas multinacionales contratando o creando sus estudios de producción, casas de subasta, museos, entre otros. La diversificación de productos es basta, animaciones 3D, modelados 3D, vídeos, GIFS, fotografías, imágenes digitales, archivos de audio, arte generativo, arte de **IA**, etc. En general cualquier archivo digital se puede convertir en un **NFT**.

Las comunidades y plataformas de creación de **NFT ART** tienen un auge considerable. Artistas digitales contemporáneos se han consagrado como los mejor remunerados en la historia del arte gracias a los **NFT's**; sin embargo es pertinente mencionar que de la misma forma existe un gran número de creadores que no han logrado la venta de su obra, para ellos no es redituable la creación de **NFT ART** por la **tarifa de acuñamiento** o **GAS fee** para la criptomoneda **Ethereum**, situación que ha resultado en la adopción de cadenas de bloques con prueba de apilamiento para tarifas bajas y reducción de la huella de carbono, proyectos creativos que incluyen recaudaciones para actividades ecológicas o con impacto humanista y altruista.

Las plataformas para la creación de **NFT ART** continúan creciendo y diversificándose, ofreciendo a cualquier artista con acceso a internet y una **criptocartera** diversas ventajas como acceso a mercados globales establecidos, difusión, descentralización, seguridad, independencia financiera, transparencia y legalidad, condiciones complejas pero propicias para la investigación y la producción de la imagen.

### **El Horizonte Criptográfico del Sincretismo Arte-Tecnología.**

Parafraseando a Franceschet et al. (2020), el espíritu de la época detrás del movimiento del **criptoarte** se remonta al concepto de desmaterializar el arte y rechazar las dinámicas y reglas tradicionales del mercado del arte. Esta desmaterialización es un registro digital de la señal analógica de una pieza de danza contemporánea como contrato inteligente en la cadena de bloques en la búsqueda de producir interacciones intersensoriales.

La reproducción técnica del NFT ART es algo nuevo que aparece en la historia intermitentemente en intervalos distantes pero crecientes, su existencia es plural y puede ser sometida a un curso perdurable, es auténtica, conserva una autoridad plena, se acredita como dependiente respecto del original, conmociona lo transmitido actualizándolo y respondiendo a un movimiento descentralizado de masas.

La tecnología Blockchain permite un tipo diferente de objeto inmaterial, pero se aplican muchas de las mismas capacidades. La determinación digital y contractual del criptoarte funciona de manera similar: la descentralización de la creación y venta de arte permite la hiperportabilidad del “objeto” y el rechazo de los mercados e instituciones convencionales. (Franceschet et al, 2020, pp. 2)

“El Nft art se clasificó ... como ‘movimiento artístico’ en lugar de arte contemporáneo.” (Bsteh, 2021, p. 4), un movimiento artístico de masas, considerando las redes sociales y las plataformas de NFT ART que ofrecen un alcance global ilimitado para la contemplación y la creación, como medio de interacción. “Una democratización del acceso al mercado ... las subastas de NFT y las ventas están abiertas al público.” (Bsteh, 2021, p. 4)

Los beneficios para los artistas incluyen un alto grado de independencia de las instituciones y de intermediarios, ... Los artistas finalmente se benefician del alto grado de transparencia a través de una tecnología que atribuye al autor de una obra de arte de manera irreversible. ... Los productores (es decir, los artistas) disfrutan de considerables ventajas respecto a los coleccionistas. (Bsteh, 2021, p. 5)

Acorde a S. Bsteh (2021) “Los artistas exitosos en el mercado se caracterizan por lo tanto por un alto grado de creatividad en la conceptualización de estrategias a largo plazo, que guían sus obras de arte y comunidades” (p. 5)., afirmación consciente del mercado internacional de criptoarte, orientando respecto a una iniciativa con mayor eficacia en la incursión del NFT ART y se confirma aclarando que, “La

creación de valor (financiero) sostenible mediante el comercio y la inversión en cryptoarte depende de estrategias a largo plazo” (p. 6).

Parafraseando a S. Bsteh (2021), la democratización del mercado del arte digital parece tener lugar en las esferas de NFT ART y el conocimiento tecnológico no es solo una condición para la creación de arte digital, sino también para inversiones exitosas en su mercado a largo plazo.

El proceso creativo se convierte en medida creciente, y para el proyecto de investigación, en la reproductibilidad de una obra de danza contemporánea dispuesta para ser reproducida fundamentándose en una praxis positivista y constructivista distinta.

### **El Aura de la Hiperportabilidad.**

La diversidad en la reproductibilidad técnica del cryptoarte incrementa las posibilidades de exhibición y el registro cuantitativo se torna en una modificación cualitativa de su naturaleza y en el caso de la danza contemporánea, la interpretación del danzante se somete, en primera instancia, a ser exhibida por ese medio y en segunda instancia, merma su capacidad de acomodar su interpretación al público durante la función, por lo tanto el espectador se compenetra con el danzante sí y solo sí se compenetra con la tecnología base, con la superestructura. Entonces debe importarnos poco que el danzante interprete ante el público un personaje, lo esencialmente importante es que se represente a sí mismo.

Profundizando en el objetivo del proceso creativo cabe señalar la importancia de lo que Walter Benjamin observa desde la conceptualización de la superestructura y la infraestructura. “La transformación de la superestructura, que ocurre mucho más lentamente que la de la infraestructura, ha necesitado más de medio siglo para hacer vigente en todos los campos de la cultura el cambio de las condiciones de producción.” (Benjamin, 1989, p. 1)

Una curva de adopción tecnológica y la brecha entre las transformaciones de la superestructura así su infraestructura está íntimamente relacionadas a las tendencias evolutivas del arte bajo sus condiciones de producción, es decir, para observar una temporalidad en la transformación de los paradigmas de producción artística es necesario analizar la evolución de su producción.

Benjamin W. establece que, “La obra de arte ha sido siempre fundamentalmente susceptible de reproducción.” (p. 1), aclarando la posibilidad y facilidad de imitación de la obra del hombre, existe un límite irreproducible que es pertinente al aquí y ahora de la obra de arte, una existencia irrepetible en el lugar en que se encuentra, como sucede en las artes escénicas como la danza contemporánea.

No es una alusión a la posibilidad del registro en video de una obra de danza contemporánea, si no a la riqueza sensorial de lo presencial, la novedad del en vivo y la deficiencia de su reproducción, parafraseando a Benjamin W., es probable que las circunstancias de reproducción de una obra de arte permitan que la consistencia de ésta quede intacta, pero siempre se depreciará su aquí y ahora. Aunque, el proceso también aflige una médula sensible que no poseen los objetos naturales de forma tan vulnerable, su autenticidad. (pp. 3)

La autenticidad de una cosa es la cifra de todo lo que desde el origen puede transmitirse en ella desde su duración material hasta su testificación histórica. Como esta última se funda en la primera, que a su vez se le escapa al hombre en la reproducción, por eso se tambalea en esta testificación histórica de la cosa. ... Resumiendo todas estas deficiencias en el concepto de aura, podremos decir: en la época de la reproducción técnica de la obra de arte lo que se atrofia es el aura de ésta. (Benjamin, 1989, p. 3)

Considerando el horizonte de reproductibilidad técnica del **NFT ART**, tenemos que existe la posibilidad de otorgar una autenticidad a cada obra lo que, en primera instancia, otorga de forma simbólica un aura, dando sentido a la norma de autenticidad, sin embargo, un acuñamiento no otorga la

esencia del aquí y ahora ni impide el sesgo digital del registro de una obra analógica, lo que remueve el aura del NFT ART.

Entonces considero la obra como el producto digital pensado para un entorno o ambiente incorporado que parte de un conjunto de intersubjetividades transdisciplinarias que se suscitan en tiempo real, es decir, diseñar una obra para un marco tecnológico específico no la sesga si no que la especifica e incluso usa los elementos propios del marco que se emplee para detonar o propiciar narrativas y estéticas, o bien capturas esencias propias de un fenómeno.

Benjamin W. (1989) propone que, “La escena teatral es de hecho la contrapartida más resuelta respecto de una obra de arte captada íntegramente por la reproducción técnica y que incluso, como el cine, procede de ella” (p. 10), situando el proceso creativo entre el distanciamiento natural y uno especializado, garantizando un aspecto de la realidad libre de todo aparato al mismo tiempo que modifica la relación de la masificación con el arte. Una de las funciones revolucionarias del NFT ART consistirá en hacer que se reconozca que su utilización científica y artística son idénticas.

Concibiendo el Aura de Walter B. como vínculo profundo con el aquí y ahora, se infiere que no puede existir una copia del aura de la obra, no se puede reproducir, pero la obra por sí misma cuenta con esa capacidad y en el horizonte del NFT ART se le otorga una hiperportabilidad, considerando la digitalización y el multiformato al que se puede tener acceso.

El aura no se pierde en este nivel solamente. Por ejemplo “lo peculiar del rodaje en el estudio cinematográfico consiste en que los aparatos ocupan el lugar del público. Y así tiene que desaparecer el aura del actor y con ella la del personaje que representa” (Benjamin, W. 1989, pp. 10), gracias a este acercamiento es que podemos vislumbrar perspectivas transversales respecto a la capacidad de representación de la reproducción técnica del cine.

Por un lado, el director que observa en su trabajo una distancia natural y el camarógrafo que por el contrario se adentra profundamente en la textura de los datos.

La capacidad de hiperportabilidad que existe en el NFT ART está en el horizonte de la reproductibilidad técnica desde que cambia la relación de las masas con el arte. Benjamin W. al considerar la viabilidad sociopolítica, acercando a las masas el arte, lo disipa y le resta su aura, pero el arte se resiste en su espíritu de recogimiento.

La masa es una matriz de la que actualmente surge, como vuelto a nacer, todo comportamiento consabido frente a las obras artísticas. La cantidad se ha convertido en calidad: el crecimiento masivo del número de participantes ha modificado la índole de su participación ... Las masas buscan disipación, pero el arte reclama recogimiento.

(Benjamin, 1989, p. 17)

La recepción en la dispersión se nota con insistencia creciente en todos los planos creativos del NFT ART es, *perse*, un instrumento de entrenamiento creativo, “El pensamiento divergente tiene que ver con expandir, con generar muchas opciones, combinar ideas, considerar posibilidades atrevidas y poco usuales, todo ello mientras posponemos el juzgarlas” (Nielsen, 2019, p. 65), y en su recepción, “el pensamiento convergente tiene que ver con contraer, con descartar las ideas alejadas del objetivo y con concentrarse en aquellas pocas que dan en el blanco” (Nielsen, 2019, p. 65).

En el mismo tenor tenemos que existe un latido creativo que “Como el latido del corazón o la respiración ... tiene un ritmo propio, natural e inconsciente. Se expande y se contrae ...” (D. Nielsen, 2019, pp. 65), y puede ser entrenado en el proceso creativo de un NFT ART enfocándolo hacia la intencionalidad motriz de la danza contemporánea y el diseño de la implementación tecnológica en la que se sumerge.

Con la antelación de las disertaciones de Walter B. exploro si el aura puede reproducirse o si solo existe en el aquí y ahora como se puede verificar en una propuesta escénica de danza contemporánea.

Es posible experimentar con las implementaciones tecnológicas en cada sesgo transversal interdisciplinar de la obra misma, al generar su registro e interacciones intersensoriales, en la última

etapa de este proceso creativo y de investigación se realizará el proceso de acuñamiento digital, lo que ofrecerá una perspectiva clara desde la praxis positivista misma, con lo que podré abundar y tomar una postura respecto a si es factible la restauración del aura.

### **En Tránsito hacia Nuevos Medios de Producción Visual, de la Imagen Escena a la Imagen Laberinto.**

La imagen es fundamental en el desarrollo y evolución de la cultura en la sociedad, el abordaje suscitado me permitió vislumbrar y sesgar los temas que más se acercan a nutrir, confrontar y desarrollar el proyecto de producción de NFT ART.

Víctor Vich aborda la cultura desde su gestión y como forma de acción política, problematiza respecto a la importancia identitaria, a las formas y medios de producción cultural y a sus productos. Toca puntualmente situaciones actuales del **metaverso** y el **NFT ART** desde sus tareas urgentes de las políticas culturales y nos recuerda que al constituirnos como dispositivos socializadores producimos realidad como soporte de nuestra cultura, su acercamiento es nutritivo para nuestro proyecto de producción, y se aborda a posteriori.

En el último lustro el avance tecnológico ha preparado un escenario interesante respecto al metaverso. La constante evolución de la internet fomentada por las tecnologías inmersivas como la realidad virtual (VR por sus siglas en inglés) y la realidad aumentada (AR), en este mundo inmersivo paralelo al real los individuos pueden interactuar entre sí, con el entorno y con el mundo real. Las principales empresas transnacionales como MICROSOFT, META y GOOGLE han presentado sus posturas respecto al mismo desatando una carrera por el dominio.

Para el adecuado funcionamiento del **metaverso**, es necesario el desarrollo de un sistema de pagos para adquirir objetos para nuestro avatar en el **metaverso** e incluso para pagar objetos en el mundo real, este sistema ya existe y está siendo consolidado mediante el sistema de las **criptodivisas** y la implementación de los **NFT's**.

Entre las actividades que se pueden realizar actualmente en el **metaverso** tenemos: crear, jugar, trabajar, comprar, socializar, asistir a eventos artísticos y deportivos. En general, el horizonte que está en continua expansión y evolución me remite a las primeras palabras de Gubern en *Del Bisonte a la realidad virtual*, mismas que son casi proféticas y que me llevan a profundizar en el análisis del escenario tecnológico propuesto, el metaverso.

La progresiva difusión de la realidad virtual, irradiada desde los centros de investigación informática de las sociedades posindustriales, ha coincidido con la colonización del imaginario mundial por parte de las culturas transnacionales hegemónicas, que presionan para imponer una uniformización estética e ideológica planetaria". (Gubern, 1996, p. 7)

El NFT ART es la actividad artística de producción y acuñamiento digital dentro del escenario virtual. Aparte de tener un valor para cada artista o creador al permitirle el acceso a un mercado internacional, fomenta constantemente el crecimiento del metaverso al consolidar el sistema de transacciones financieras y sus respectivas criptodivisas. Esto toca puntualmente una disertación más de Gubern.

Frente a la transparencia ostensiva e isomórfica de la imagen-escena en la cultura de las masas se abrirá un inmenso territorio ocupado por la imagen-laberinto, por aquella que no dice lo que muestra o lo que aparenta, pues ha nacido de una voluntad de ocultación, de conceptualidad o de criptosimbolismo. (Gubern, 1996, p. 8)

Es la pulsión escópica la que guía el desarrollo del metaverso y nos habla al mismo tiempo de una necesidad casi orgánica de percibirnos en diversos espacios o dimensiones. La proyección escópica mediante el uso de un avatar habla de una configuración individual dentro de un nuevo espacio que podemos habitar. Percibir nuestra capacidad creativa dentro de horizontes virtuales y criptográficos nos habla al mismo tiempo de nuestra profunda relación con la base positivista que empleamos, contamos

de base con conocimientos necesarios para incursionar en este nuevo universo, pero depende de un sesgo generacional e incluso, me atrevo a mencionar, de la alfabetización tecnológica necesaria para incursionar en esos horizontes positivistas.

El desarrollo del metaverso y el sistema de transacciones del NFT ART funge como ejemplo de pulsión icónica que refiere Gubern para estructurar o imponer un orden y sentido a las percepciones mediante las propias proyecciones imaginarias, mismas que sensorialmente se originan en un instrumento acondicionado para el aprendizaje cultural, convirtiendo el acto mismo de la percepción del imago en un acto inteligible.

Gubern (1996), señala que “La moderna cultura de masas ha alumbrado un gran capital semiótico de imágenes simbólicas, que con frecuencia se han desplazado de un medio a otro” (p. 99), gracias a las empresas transnacionales como META y GOOGLE este capital semiótico adquiere validez social global, suceso que se puede observar en las redes sociales, al suscitarse este fenómeno dejan de ser imágenes-laberinto. En el caso particular de la producción de NFT ART contamos con diversos recursos tecnológicos para relacionar afinidades y diferencias sensoriales, discursivas, icónicas y semióticas, por lo que se puede profundizar en la forma en que la danza es capaz de transitar hacia otro medio semiótico.

Para la observación de este tránsito medial, se requiere una conciencia respecto a la diferenciación entre un medio y otro, no es lo mismo pensar una obra de danza contemporánea para una cámara escénica que pensarla para video o para un entorno que permite el multiformato, esta conciencia debe permear en cada uno de los colaboradores del proceso, para, entonces, poder dilucidar las modificaciones existentes.

En el proceso evolutivo del metaverso y la implementación de los NFT's es evidente que nos acercamos a una imagen laberinto constituida por una semiótica convencional, accidental y universal al

mismo tiempo, los genotextos imbuidos en las imágenes hablan profundamente del fenotexto de sus creadores.

Las producciones tanto del imago como de lo virtual refieren a estructuras que hallamos al mismo tiempo en la cultura de sus creadores.

Es cierto entonces que probablemente nos estemos enfrentando a la colonización del imaginario mundial, que al mismo tiempo presenta una oportunidad para poder entablar una conversación crítica con este nuevo espacio, para poder reconfigurarlo y plasmar en el nuestro propio fenotexto.

Mediante los lenguajes de programación de alto y bajo nivel o bien dominando los paradigmas establecidos como ambientes incorporados, habitándolos desde una conciencia sensorial, desde la implementación tecnológica en varios niveles, la construcción semiótica propia en este imago mundial nos plantea percibirnos dentro de una imagen escena y transitarla hacia la imagen laberinto con plena conciencia.

Apremiante es abordar la capacidad de producción que otorgan estos nuevos medios virtuales que permiten a las disciplinas artísticas transitar a otros medios; ahora corresponde cuestionarnos si otorgan un acceso democrático a los creadores, sus niveles de seguridad, e incluso el tipo de comunidades que conforman actualmente, la adopción de una postura crítica cimienta la base de la conciencia contextual y nos guía hacia un carácter político, social y reflexivo dentro del universo virtual.

### **NFT ART y El Paradigma Hegemónico Institucional de la Producción Visual.**

Ampliando las posibilidades en el espacio sincrético propuesto por la producción visual escénica y una implementación adecuada de la cadena de bloques, se observa un acercamiento natural hacia la experimentación cualitativa que es lo natural para la propuesta actual.

En este campo podemos parafrasear a Dogan, Ersöz y Sahin (2022) quienes después de realizar una investigación cualitativa basada en una narrativa descriptiva sobre criptoarte, NFT y digital, prevén que esta forma de comprensión del arte pueda llevarse más lejos, específicamente con la aceptación de

la nueva generación y el avance de la tecnología, lo que nos remite a una curva de aceptación tecnológica en la cual aún nos encontramos en una fase de experimentación y adopción temprana.

Esto refleja una liberación hegemónica institucional y abre un acceso general aportando en el proceso autoridad a los propios artistas y creadores, eliminando hasta cierto nivel a los intermediarios y redefiniendo el concepto de propiedad.

Por tanto, el arte; se ha liberado de la hegemonía de instituciones elitistas y discriminatorias como museos y galerías en el campo del arte, y se ha abierto el acceso a todos. Al ganar autoridad ... los artistas eliminaron a terceros intermediarios y se redefinió el concepto de propiedad. Los NFT han ganado un espacio transparente, gratuito y más justo para los artistas. (Dogan, Ersöz y Sahin, 2022, p. 3)

Abordando los conceptos de transparencia y justicia que Dogan, Ersöz y Sahin detallan, considero que solamente en el nivel de meta producción tomando la responsabilidad de crear completamente una plataforma digital vinculada a una cadena de bloques que facilite la exposición permitiendo la venta de la obra del artista, es que se puede liberar de un intermediario.

Sin embargo, lo mayormente empleado, al momento, es un nivel de intermediarios que ofrecen diversos servicios a la comunidad.

Lo que antes se realizaba en casa de subastas, museos y galerías, ahora se realiza en las diversas plataformas de cripto arte, las cuales tienen sus propios protocolos para ingresar, acuñar y comerciar.

Tomando como ejemplo la plataforma **Foundation**, tenemos que solamente puedes acuñar y exhibir tu obra mediante invitaciones de otros artistas o creadores que ya se encuentran en la plataforma, solo entonces puedes generar un perfil, comprar y vender **criptoarte**.

Respecto a la gratuidad, difiero completamente de lo señalado por Dogan, Ersöz y Sahin, pues en cada procedimiento de acuñamiento de cualquier archivo digital u obra es pertinente y necesario pagar una tarifa por agregar información a la cadena de bloques, esta tarifa varia acorde a la cripto divisa que

decidas usar y puede ser bastante cara, como es el caso de **Ethereum** o mucho más accesible como en la cadena de bloques de **Tezos**.

Existen otras cadenas de bloques en las que el acuñamiento sucede sin costo de tarifa, sin embargo, en esos casos se solicita información individual y financiera precisa, lo que desde mi punto de vista ya es un costo, que en algunas ocasiones puede terminar siendo mayor que tributar una tarifa determinada.

Al acuñar o mintear una obra o producto se tiene la posibilidad de subir, exhibir y listar la obra en plataformas con mayor accesibilidad o exposición, con mayor fama o tráfico web, lo que deriva en mayores posibilidades de venta y un costo más elevado, como es el caso de un acuñamiento en la **cadena de bloques de Ethereum**. Depende de la plataforma elegida la capacidad de difusión y exposición y esto está directamente relacionado con los costos de acuñamiento y transacción.

Tenemos entonces que el **criptoarte** permite la comercialización de obras digitales como si fueran físicas, el factor determinante es la transparencia en el proceso de acuñamiento y comercialización permitida por la **cadena de bloques**, que tiene la facilidad de poder observarse en tiempo real en la red en cualquier momento.

Las plataformas de acuñamiento, además, ofrecen la posibilidad de enviar avisos mediante redes sociales o mensajería instantánea cuando tu obra ha sido vendida, cuando reciben una oferta en subasta o bien cuando un comprador revende tu obra. En este último caso existe la posibilidad de que con cada reventa puedas recibir regalías de diversos porcentajes, mismos que estipula la plataforma elegida.

Cobra una importancia interesante la tecnología y sus posibilidades, pues, con anterioridad una casa de subastas o una galería compraba al artista su obra por una cantidad y al ser revendida esta obra podía elevar su precio considerablemente, pero, el artista no recibía nada de la reventa a precios exorbitantes.

Con la tecnología de la cadena de bloques, se reemplaza al ser humano como moderador por códigos digitales, y la gestión y control se realiza a través de algoritmos. Por lo tanto, la confianza se ha alejado del poder y control humanos. Debido a que es un dominio seguro y verificado, las cadenas de bloques tienen un alto grado de privacidad y transparencia. (Dogan, Ersöz y Sahin, 2022, p. 4)

Los distintos usos e implementaciones de la tecnología emergente de la cadena de bloques consideran que el cripto arte es un movimiento y no una moda o una tendencia estética, el cripto arte va extendiendo un horizonte que toca lo multidisciplinar, interdisciplinar y transdisciplinar en sus procesos creativos, al exigir al artista la adquisición de nuevos conocimientos generalmente tecnológicos.

Actualmente son naturales las colaboraciones entre ingenieros, programadores, músicos, artistas digitales, animadores, actores, danzantes, etc. Del proceso colaborativo deviene el aprendizaje y la valorización de las nuevas herramientas tecnológicas pertinentes al cripto arte, además del entendimiento y adopción.

Es en estos límites creativos en los que podemos observar a artistas escénicos que se encuentran experimentando con la programación de alto y bajo nivel, con softwares de creación 3D, con **Arduino** para intervenir sus producciones escénicas, aplanando al momento la curva de adopción tecnológica que de otra forma tomaría siglos lo que en el presente sucede en años.

Los diferentes enfoques disciplinares con que se aborda el **criptoarte** crean un híbrido entre medios analógicos y digitales dentro de los límites experimentales creativos anteriormente mencionados, y los límites disciplinares se difuminan.

Teniendo en consideración el conocimiento base que se debe tener para poder realizar el acuñamiento de una obra, la difusión y venta resultan con una velocidad interesante mayor a la propuesta por el mercado moderno como lo son las agencias o galerías.

Una vez que el artista ha elegido la obra a acuñar selecciona la cadena de bloques en la que realizará el acuñamiento, posteriormente selecciona la plataforma que cuente con la cadena de bloques elegida, registra y activa su cuenta en la plataforma correspondiente después selecciona la forma de venta y espera a que exista una oferta o solicitud de compra.

Tan pronto como la obra está activa, la difusión y la publicidad es relativamente fácil por internet mediante las redes sociales, en cuanto se realiza la transacción el NFT ART correspondiente se transfiere directamente a la cartera del comprador al tiempo que el precio en criptomonedas se transfiere a la cartera del creador o artista.

Un NFT no restringe el acceso a una obra, principal argumento de detractores de la tecnología al mencionar que pueden copiar, reproducir y observar cualquier NFT ART que ya fue comprado, el verdadero objetivo es el de proporcionar al comprador una prueba de propiedad independiente de los derechos de autor.

La propiedad de NFT no tiene derechos de autor sobre los activos digitales que representa. Uno puede cambiar de propietario vendiendo el NFT que representa su trabajo. Sin embargo, esto no significa que los derechos de autor de la obra hayan sido transferidos. Por lo tanto, el propietario original puede crear más de un NFT de una obra.

(Dogan, Ersöz y Sahin, 2022, p. 5)

Colecciones, derivados, **SFT** o **tokens semi fungibles** (series de un mismo archivo digital), son ejemplos de la diversificación a la que se accede en un proceso creativo de criptoarte.

Una misma obra puede ser vista en diversos campos disciplinares, y cada disciplina tendría su propio NFT ART, o bien puede suscitarse una colaboración en la que mi obra es reinterpretada por otro artista que es el caso de los derivados.

Es importante mencionar que, aunque existen intersubjetividades disciplinares en las que el arte se acerca y fusiona con la tecnología, no es necesario saber programar para crear un NFT, es suficiente con saber cargar los **metadatos** de la obra o archivo digital en la plataforma seleccionada.

El concepto de propiedad en los NFT es un desafío y está en constante debate. Incluso adquiriendo un NFT el archivo digital se puede reproducir indefinidamente y el comprador no tiene los derechos de autor, estos continúan perteneciendo al creador o productor. Actualmente “Se llevan a cabo estudios exhaustivos sobre el tema de distinguir entre la falsificación y originalidad, que se encuentra en la agenda de NFT. NFT Studio, es el primer mecanismo de confirmación de NFT en el mundo. El propósito es confirmar si una obra pertenece al productor.” (Dogan, Ersöz y Sahin, 2022, p. 6)

Las redes sociales desempeñan un rol necesario e interesante, apoyan a los creadores a generar comunidad y establecer sus colaboraciones, fungen como trampolín o canal hacia las plataformas de acuñamiento y exhibición de **NFT ART**, y es importante resaltar que la generación más joven es la que refleja una mayor aceptación hacia esta tecnología.

Como ejemplo tenemos *nftkidsmag* en Instagram, que apoya y fomenta la creación de **NFT ART** curando colecciones, difundiendo perfiles de niños artistas y estableciendo redes de apoyo con las plataformas de acuñamiento.

Existe *Performance n' Dance n' Movement NFTs Artists* en X que es la primera red colaborativa a nivel mundial de artistas dedicados a la creación de **NFT ART** relacionado con el performance, la danza y el movimiento, con más de 70 artistas y coleccionistas activos.

La transformación tecnológica y digital experimentada a escala global también transforma el arte además de los ámbitos social, cultural, político y económico. Los NFT, el nuevo medio de arte digital que ha pasado a primer plano hoy ha traído el tema de la singularidad, que puede llamarse arte físico tradicional, al entorno digital. La

singularidad de una obra está relacionada con su singularidad. La singularidad eleva la obra al nivel deseable. (Dogan, Ersöz y Sahin, 2022, p. 9)

Con suficiente capacidad y conocimiento respecto a la tecnología, un artista puede lograr un espacio autónomo y libre de intermediarios.

En las plataformas de acuñamiento la privacidad, el juicio social y las preocupaciones económicas son constantemente experimentada, la esencia descentralizada de la cadena de bloques ofrece protección a los derechos de autor, tal como Dogan et al refieren, “aunque se prevé un entorno independiente para los artistas, persisten las incertidumbres sobre si se abordará la censura en el criptoarte y como se abordará.” (Dogan, Ersöz y Sahin, 2022, p. 10)

El criptoarte, que ha despertado interés y ganado popularidad entre la nueva generación en 2021, seguirá en la agenda con el avance tecnológico y la comprensión del arte irá más allá. Esta revolución no se limita al campo artístico y se encuentra en una etapa donde se requiere más investigación y edición. Ocupará su lugar como una transformación importante en la historia del arte al brindar oportunidades económicas a los artistas, otorgándoles autoridad y abriendo espacio. (Dogan, Ersöz y Sahin, 2022, p. 10)

Es justo en este horizonte en el que es necesaria la investigación y creación al mismo tiempo, en el que sitúo el momento creativo de mi proyecto.

Es pertinente la implementación tecnológica sin soltar la creatividad artística, las experiencias creadas y generadas en el proceso retroalimentarán la obra y facilitarán las colaboraciones interdisciplinarias con una perspectiva hacia la transdisciplina. Tenemos a la mano el conocimiento acumulado en el sincretismo arte-tecnología, que en la mayoría de los casos apunta hacia una ruptura en los paradigmas del proceso creativo y para el caso de la cadena de bloques y el **NFT ART** hacia una

descentralización y ruptura de paradigmas en la forma de venta y comercialización, al tiempo que replantea los límites de los derechos de autor y licencias de una obra.

### **La Incursión de la Danza Contemporánea en el NFT ART.**

Los paradigmas de la creación de danza contemporánea dentro del universo del NFT ART, son relativamente nuevos. Desde 2018 existen propuestas de danza contemporánea en las plataformas *OpenSea, Foundation, Rarible, superrare*, entre otros, pero es a partir de 2020 que la creación de NFT ART de danza contemporánea es constante y diversa, artistas como *Bird of Omen, CryptoMoves, Matchdance, Shu y Earthbound* lanzan propuestas tanto en exposición individual como en colecciones y organizaciones autónomas descentralizadas.

En agosto de 2021, *Bird of Omen*, conformado por la creadora escénica brasileña Natalia Karam y por el artista mexicano Leonardo Villa, crean, acuñan y listan *(UN)cursed* en la plataforma *Foundation* siendo probablemente el primer NFT ART con propuesta coreográfica y de teatro físico creado en colaboración por un mexicano; en septiembre del mismo año lanzan una segunda pieza *The fall*; posteriormente, el 20 de marzo de 2022, crean su primera colección *The Edge* con la obra *Birth* como el primer lanzamiento; cada una de las propuestas del dueto se presentan en formato de video digital a 60 FPS, HD 1920\*1080, H.264, 16:9, con duración de 26 segundos.

La producción de un NFT ART de danza contemporánea pone en perspectiva las implicaciones sociales y ecológicas en la implementación de la cadena de bloques, esta tecnología puede redimensionar las colaboraciones, los formatos, las técnicas, la estética, así como la capitalización.

La dificultad de determinar una definición clara de lo que podría considerarse un arte de performance NFT sugiere no solo que el lenguaje utilizado para explicar su mercado aún se está formando, sino también que es poco probable que se entienda a través de términos históricos del arte tradicional. (Jhala, 2021, p.1)

A inicios de 2022, las propuestas de danza contemporánea en el universo del NFT ART proliferan con artistas de diversos países como Chile, Brasil, Estados Unidos, Inglaterra, Japón y México, el contenido es diverso: fotografía digital, modelado 3d, animación, gifs, videodanza, loops de video, *tickets*, etc. Además, cada propuesta es un fragmento de código realizada en el contrato inteligente de una cadena de bloques, se programan condiciones específicas respecto a regalías, costos de venta, ganancias divididas con depósitos descentralizados, accesos especiales a eventos programados en a la vida real y en el metaverso, recaudaciones para acciones altruistas o ecológicas, etc.

La experimentación, producción y creación de un NFT ART de danza contemporánea se encuentra en un punto intermedio entre arte y tecnología, ambos son imprescindibles, fundamentales y estructurales en la confirmación de este movimiento artístico. La conformación de un aquí y ahora irrepetible expande un espacio intersubjetivo, interactivo, intersensorial e interdisciplinar que resulta propicio para la descentralización del proceso creativo de la danza contemporánea, polarizando con el aura al acuñar un archivo digital en la cadena de bloques para reconocerlo irrepetiblemente al mismo tiempo que como arte de masas es experimentado por millones de personas.

La hiperportabilidad de la obra, la creación de valor, una estrategia a largo plazo, la diversidad en la reproductibilidad técnica, las posibilidades globales de exhibición, la recepción en la dispersión en los planos creativos del NFT ART, son las nuevas posibilidades y herramientas propias de un espacio intersubjetivo que ofrece la posibilidad de aprendizaje y entrenamiento, la danza contemporánea incursiona como un catalizador dentro de un laboratorio creativo que apunta hacia el diseño de una colección génesis de NFT ART con diversos formatos.

Como hemos observado con anterioridad la incursión de la Danza Contemporánea en el universo del NFT ART es nueva, nutritiva y diversa, sin embargo, la generación de conocimiento es breve, escasa y a nivel nacional y regional es inexistente.

Desde el horizonte planteado por la interdisciplina tecnológica-artística pertinente a el NFT ART concibo la necesidad de la praxis de un instrumento de entrenamiento creativo experimental, interpretativo, constructivo y capaz de crear conocimiento. Percibo una ruptura inminente de paradigmas establecidos, gracias al cruce transdisciplinar del arte y la tecnología por lo que será necesario aclarar el acercamiento fenomenológico de la danza contemporánea como elemento catalizador dentro de un proceso metodológico.

### **La Improvisación Creativa en Danza Contemporánea como Fenómeno de Investigación.**

El horizonte del NFT ART como espacio emergente complejo, es un movimiento artístico en constante desarrollo que involucra el ingreso a un mercado global y la interacción de múltiples disciplinas artísticas, tecnológicas y económicas.

La complejidad propia de un proceso creativo interdisciplinar con implementaciones tecnológicas nos encamina hacia diversas situaciones impredecibles e inciertas, como las resistencias disciplinares propias de la conformación de un espacio intersubjetivo que se orienta hacia la transdisciplina.

Estas situaciones son observables en las conjunciones de los planos disciplinares en donde la cantidad de información, códigos, patrones y técnicas disciplinares es densa, estos desafíos laborales creativos fluyen cuando tenemos que aceptar los riesgos haciendo a un lado la necesidad de la planificación y la certeza.

La improvisación en danza contemporánea tiene una esencia efímera y espontánea lo que le otorga un aura tanto por su creación como por reproducción en tiempo real, su incursión en el contexto del **NFT ART** propone la posibilidad de experimentar nuevos paradigmas en diversas facetas de producción y reproducción, considerando que durante ambos procesos se pueden atender implicaciones teóricas, metodológicas y contextuales.

Con base en lo anterior, planteo un proceso creativo liberado de suposiciones, capaz de describir los procesos externos e internos como individuo y como grupo, que explora e integra semióticas creativas, estructuras y narrativas orgánicas, es capaz de incubar ideas desde la contemplación, se retroalimenta constantemente iluminando resistencias interdisciplinares que ofrecen una experiencia compartida del fenómeno, conecta intersubjetividades como capacidades interpretativas y apunta a la intencionalidad motriz como guía de la descripción e interpretación de la esencia de la experiencia.

### **El enfoque A/r/tográfico .**

El proceso creativo dentro de la investigación desde la práctica y de la investigación desde el arte, remite a una práctica constante en la generación de conocimiento artístico, dentro de este marco planteo un laboratorio de creación de danza contemporánea como espacio intersubjetivo e interdisciplinar en el que la figura de los a/r/tógrafos interpretan un sistema autopoyético capaz de afinarse mediante la retroalimentación, adecuación, reconfiguración y manipulación de este. Así, las interpretaciones y reinterpretaciones de la esencia del fenómeno atenderán la problemática de la creación de un NFT ART de danza contemporánea.

La a/r/tografía es una forma de investigación basada en la práctica, estrechamente relacionada con las artes y la educación. Junto con otras metodologías que se fundamentan en las artes, la a/r/tografía es una de las novedosas formas de investigación referidas a las artes como una manera de indagar en el mundo para mejorar nuestro conocimiento de él. (Irwin, 2013, p.106)

Así mismo un medio con el cual contemplar los productos artísticos y el proceso creativo como datos a analizar, tanto como oportunidad para la creación de conocimiento, fomentando al mismo tiempo la curiosidad y sensibilidad estética.

La propuesta de trabajo de Rita Irwin considera cuatro ejes fundamentales: lo reflexivo, lo recursivo, lo introspectivo y lo receptivo, abordando cada eje con una consciencia rizomática para establecer conexiones interdisciplinarias.

Los artistas entienden el poder de la imagen, el sonido, la representación y la palabra, y no de manera separada unos de otros, sino de forma interconectada para crear significados adicionales. Explorar ideas, problemas y temas desde una perspectiva artística ofrece maneras de construir significados personal y colectivamente. (Irwin, 2013, p.109)

La construcción de los significados mediante la exploración estética relacional es una guía creativa que acorde a Rita Irwin, "se ocupa de la relación entre el a/r/tógrafo y la forma de arte, entre las ideas visuales (o ideas musicales, ideas dramáticas, etc.) y las interpretaciones, y entre los artefactos y los espectadores" (Irwin, 2013, p.111).

Una vez más observo la importancia de lo contextual y como la intersección entre el horizonte materialista y el horizonte sensorial se hace presente al obedecer a la capacidad de experimentar, registrar, construir conceptos e ideas colaborativas y fomentar sinestesias, cada una de estas capacidades creativas acercan al a/r/tógrafo al fenómeno y al aquí y ahora incrementando sus posibilidades de producir un registro fiel y de calidad del aura del presente.

Para el espacio intersubjetivo en el que la interdisciplina transita hacia la transdisciplina, el abordaje transversal disciplinar extiende una capacidad de observación dimensional lo que mueve el formato o patrón en su presentación de resultados fuera de las propuestas tradicionales.

La a/r/tografía ocupa un espacio intelectual e imaginativo para la investigación. Con el advenimiento de la tecnología omnipresente y su énfasis en lo visual y sensorial, llega una oportunidad para que los educadores acojan nuevas prácticas y compartan sus investigaciones con sus comunidades. (Irwin, 2013, p.111)

El uso de la metáfora o metonimia dentro de un proceso de a/r/tografía facilita que lo sentido por el artista sea comprensible y accesible a los demás, en este sentido, el espacio de experimentación es el mismo proceso creativo que parte sin una estructura aparente en pro de la incertidumbre colectiva, las estructuras propias que resistan al flujo creativo serán momentos específicos con la posibilidad de romper la colaboración o fluir hacia la construcción colectiva.

Los a/r/tógrafos tendrán que explorar las maneras de gestionar las demandas de ser artista, investigador y docente en sus contextos profesionales. También deberán estudiar de qué modo las intervenciones pueden transformar los contextos particulares, cómo

los espectadores pueden percibir su trabajo de manera diferente en varias situaciones, y cómo ellos mismos pueden cambiar mediante sus prácticas de vida permanentes. (Irwin, 2013, p. 112).

### **La Improvisación como Modelo de Sistema Creativo.**

La improvisación desempeña un rol fundamental para el desarrollo en espiral del proceso creativo y de investigación, se concentra en mantener una mente dispersa, preparada para la incertidumbre, para la espontaneidad, motiva el nivel introspectivo y exteroceptivo al mismo tiempo, prepara las capacidades imaginativas para un ambiente incorporado que se encuentra en constante cambio, además de facilitar el estado de flujo creativo y la intersubjetividad.

La propuesta de danza contemporánea para el laboratorio contempla 5 técnicas de improvisación. Ocupa en primera instancia un calentamiento respiratorio que combina una técnica de respiración llamada 'Ujjayi' y el libre flujo de movimiento dirigido hacia los requerimientos fisiológicos y anatómicos individuales.

En segunda instancia se realiza un ejercicio de mapeo espacial estructurado que parte de una postura básica cómoda y va sumando fracciones de movimiento hacia las distintas direcciones tridimensionales, siempre regresando por el mismo camino al punto de partida antes de sumar una nueva fracción de movimiento, tiene un momento de desarrollo estructural cuando se logra realizar un salto, conectado y en flujo, de una fracción de movimiento en un espacio hacia otra fracción de movimiento en un espacio distinto.

En tercera instancia se trabaja una improvisación dirigida mediante consignas nombrada '**Kinesfera**', con la que se exploran el estado mental, los motivos, los impulsos emotivos, la conciencia y el nivel colaborativo, logrando observar efectos externos en el movimiento con tendencia a la innovación.

En cuarta instancia se realiza una exploración de movimiento auténtico, dando total libertad al danzante respecto al movimiento, duración y exploración sensorial, solamente conteniendo mediante dirección escénica y el registro a/r/tográfico en caso de ser necesario, por ejemplo, en el momento en que un danzante ejecute movimientos que pongan en riesgo su constitución física y su salud.

En última instancia, se realizan ajustes espaciales para adaptar la capacidad y el flujo de movimiento a distintos formatos de registro, apoyando y potenciando la capacidad de cada recurso tecnológico que se pueda emplear.

Profundizando en la improvisación libre, que surge de la disciplina de movimiento auténtico, la práctica propuesta por Mary Withehouse en 1958 menciona que:

El sentido cinestésico puede ser despertado y desarrollado al usar cualquier tipo de movimiento, pero que solo se hace consciente cuando la conexión interna, subjetiva, es encontrada, la sensación de cómo es para el individuo, sea balancearse, estirar, doblar, girar, torcerse o lo que sea. Podemos aprender movimientos de gran variedad y diversidad. Pero esto no necesariamente garantiza sentirlos. Es el darse cuenta específica y concretamente del propio acto de moverse lo que resulta tan satisfactorio.

(Whitehouse, 1958, p.44)

La pertinencia de lo propuesto por Whitehouse corresponde a la construcción de interacciones intersensoriales desde la capacidad del danzante para conectarse sensorialmente a la experiencia del movimiento, es observable también que:

Cuando, en ciertas personas, la imagen está verdaderamente conectada, el movimiento es auténtico. No se infla el movimiento sólo por que sí. Hay una habilidad de sostener la tensión interna hasta que la siguiente imagen los mueva. No “pasean” bailando simplemente. (Frantz, 1972, p. 22)

Motivo por el cual empleo este recurso para crear una conexión intersubjetiva entre imagen y movimiento. Aprovechando los registros, espero lograr evidenciar como los creadores escénicos desarrollan una capacidad interpretativa en la que se puede observar el tránsito entre la construcción y desarrollo de una imagen hacia otra, esta habilidad es completamente diferente de abordarse con una coreografía impostada o bien al establecer ideas y conceptos estéticos o semióticos sin antes dar el espacio para conocer la capacidad de creativa y el estado de flujo de cada creador escénico, da la oportunidad de establecer una conexión intersubjetiva íntima y profunda, fomentando un diálogo entre creadores y colaboradores en lugar de tener al creador escénico obedeciendo instrucciones del director o fotógrafo, etc.

Al realizar consignas de improvisación que ofrecen parámetros e ideas generales para un ejercicio de interpretación de movimiento, al mismo tiempo se busca evidenciar las particularidades, las capacidades físicas de conexión, el flujo creativo y la intencionalidad motriz en cada creador escénico.

Al abordar conceptos como criptoarte, cadena de bloques, NFT ART, se abordan y experimentan situaciones en entornos dinámicos e interdisciplinarios que incluyen necesariamente problemas complejos y mal definidos, por lo tanto, es pertinente elaborar planes a largo plazo que requieren una capacidad de interpretar y actuar en el aquí y ahora, en el momento en que sucede el fenómeno con la necesidad apremiante de registrar lo sucedido en ese lapso de realidad.

El sincretismo arte-tecnología se percibe una vez más, pero desde la capacidad inherente de proveer soluciones transdisciplinarias, intersubjetivas, contextuales, teóricas y metodológicas adecuadas, basta con elegir un catalizador que afine el proceso gracias a la experiencia disciplinar que poseemos en el entorno integrado.

La necesidad de resolver la urgencia temporal de un fenómeno impredecible, enraizado en la incertidumbre apunta hacia la posibilidad de poner en perspectiva lo imprevisible como herramienta.

La improvisación, entonces, es probable que como lo refieren Freitag & Martensen (2021), “Mirando más allá del aspecto performativo, las habilidades y la mentalidad de los improvisadores son muy deseables en otros contextos como la colaboración, la generación de ideas, ser flexible, escuchar y aceptar el fracaso.” (p. 7).

Parafraseando a Fischer y Amabile (2009), la improvisación son acciones que responden a estímulos temporalmente próximos, donde las etapas de representación del problema, generación de respuestas y ejecución de respuestas son fluidas y ocurren simultáneamente.

Los procesos de planificación y acción propios de una estrategia, en última instancia, son inseparables, como Miner, Bassoff y Moorman, (2001) describieron deliberadamente “los vimos fusionados hasta tal punto que no pudimos desenredarlo” (p. 314), esta conexión favorece un proceso creativo y de investigación y sitúa la posibilidad de aprendizaje y entrenamiento en relación temporal similar, o incluso idéntica.

Además de la proximidad temporal de la acción y planificación, la improvisación se caracteriza por un *alto grado de novedad* ya que las acciones están fuera de las rutinas y se requieren acción y planificación, en la improvisación se requiere un alto grado de novedad, ya que la acción es significativamente diferente de las acciones anteriores. Además, en comparación con la composición, las fases de planificación y ejecución tienen un intervalo temporal corto o incluso se ejecutan simultáneamente (Rickards & Runco, 2009).

Como menciono con anterioridad, tanto el tiempo y la innovación son graduables, la diferenciación entre composición e improvisación en la práctica rara vez ocurre en sus formas puras sino como un continuo. Tenemos entonces que dentro de la improvisación innovadora existen instantes o momentos en los que son referentes de estructuras aprendidas o acciones previamente realizadas, la repetición de ideas y conceptos experimentados, aun cuando se plantean acciones no planificadas la

improvisación incluye referentes a patrones, estos referentes de esquemas formales que son pistas o guías para la recuperación de información base y que facilitarán la improvisación en tiempo real.

### **Factores Centrales de la Improvisación.**

La exploración de un modelo de sistema para improvisación aporta herramientas estructurales en la conformación de las sesiones creativas del laboratorio a realizar, parte de la correlación de dos núcleos fundamentales, hacer en tiempo real y aprender y entrenar, ambos se encuentran relacionados con la conciencia plena y el estado mental para formar un espacio colaborativo y de retroalimentación, el cual depende de las emociones y motivaciones del danzante mismas que integran un entorno incierto pero que evoca la innovación.

A continuación, profundizo en los conceptos, de Zenk et al.

### ***Hacer en Tiempo Real.***

Núcleo esencial y fundamental en el modelo de sistema de improvisación desde el cual podemos elaborar y discernir respecto al aura del proceso creativo, es precisamente el nivel en el que el aura funciona, se experimentará y explorarán las características, aportes y limitantes en la ruptura o consolidación de un paradigma de la reproductibilidad y el aura de la hiperportabilidad.

El factor central para describir el fenómeno de la improvisación. RTD (*Real Time Doing*) por sus siglas en inglés, incluye novedosas iniciativas en un periodo corto y cubre actividades reales de individuos llevados a actuar y reaccionar o interactuar en un grupo en el 'aquí y ahora'. Tales acciones se parafrasean como 'pensar sobre la marcha' o 'en el momento' y se caracterizan como acciones realizadas en menos tiempo de lo que sería en condiciones 'normales' y que suelen tener lugar fuera de las rutinas. Se trata de ser lo suficientemente flexible para responder a lo que sentimos que la situación necesita." (Zenk, Hynek, Schreder y Bottaró, 2021, pp. 4)

Para tener claridad en la implementación del modelo de sistema de improvisación se describen los subfactores del factor 'Hacer en tiempo real' en la tabla 1.

Tabla 1	
<i>Subfactores del factor Real-Time Doing, Hacer en Tiempo Real</i>	
Subfactores	Descripción
1.1 Lidiando con la incertidumbre	El subfactor emerge en los datos como una categoría muy densa que muestra la mayor cantidad de códigos, incluidos patrones de acción sobre estrategias y experiencias cuando las personas se enfrentan a situaciones inciertas e impredecibles. En el material de la entrevista, los expertos señalaron la aceptación de los riesgos y la necesidad de dejar de lado la planificación y el control concretos, por ejemplo, en las empresas emergentes
1.2 Adaptarse a los cambios	En lugar de planes a largo plazo, los expertos que improvisan se les insta constantemente a probar nuevos enfoques en el acto. Al hacerlo, son forzados por disparadores externos. Un alto grado de flexibilidad cognitiva y conductual y la conciencia de la necesidad de abandonar los planes, la voluntad de hacerlo les permite permanecer abiertos a todo tipo de situaciones nuevas que puedan llevar a tener y crear nuevas posibilidades.
1.3 Prepararse poco antes de improvisar	En situaciones en las que los expertos saben de antemano que se enfrentaran a una situación impredecible. La preparación incluye la simulación mental de diferentes escenarios para desarrollar una gama más amplia de posibles opciones de acciones o actividades físicas y colaborativas como ejercicios de calentamiento. Pero también enfatizan la necesidad de dejar de lado otros pensamientos que los distraigan.
1.4 Crear y generar nuevas ideas	Otro subfactor de RTD identificado en los datos es el instante. Las ofertas se inician para inspirarse a uno mismo y a los demás o para encontrar nuevas soluciones a problemas emergentes. Algunos expertos, particularmente en los dominios artístico y económico, describen un estado mental que permite que les venga las ideas y les permite experimentar fluir en el momento de actuar.

---

1.5 Experimentar y probar nuevas ideas	Los datos de la entrevista también mostraron la importancia de experimentar en el sentido de prototipo. Este subfactor describe como se aplican ad hoc los posibles enfoques y soluciones para obtener retroalimentación directa a través de prueba y error que, a su vez, puede conducir a más ideas. Aquí probar constantemente nuevas formas de tener éxito y lidiar con los fracasos es vital.
1.6 Uso de habilidades automatizadas y aplicación de experiencias	Utilizaron términos como “reacción automática” o rutina” y afirmaron que, debido a sus experiencias y entrenamiento previos, confían en su intuición durante las actividades improvisadas. Sin embargo, estas rutinas también pueden presentar algunos riesgos.
1.7 Aceptar ofertas y aprovechar las ideas de otros	Se describe como participar en actividades activas y espontáneas e interactuar con otras personas y/o el medioambiente. Los entrevistados del dominio del teatro de improvisación describieron este proceso usando el término sí, y. De este modo, se referían a una especie de aceptación de una idea (“sí”) mientras se ofrecía una idea adicional basada en la anterior (“y”).
1.8 Haciendo uso de artefactos y procesos	Ejemplifica el uso de pautas generalmente conocidas, métodos de narración en el teatro, lienzos o artefactos físicos.

---

Nota. Tabla de Aníbal Castelán adaptada de ‘Towards a system model of improvisation’, Zenk et al, G., 2021, Elsevier Ltd., cc by 4.0

### ***Aprendizaje y Formación o Entrenamiento.***

Es la creación de un campo autopoyético que se retroalimenta y entrena con la práctica, no pierde de vista su existencia temporal y toma de ella la importancia en la esencia de la experiencia, la registra y repite cuantas veces sea necesario en la búsqueda de un mejoramiento pragmático, lo importante de este núcleo es la capacidad de aprender en tiempo real de distintos niveles de improvisación, aprende desde el mismo núcleo ambivalente, del espacio colaborativo y de cada entorno integrado, este núcleo es el encargado de reportar los efectos exteriores en cada evento.

“Categoriza todas las actividades que tienen como objetivo aprender, entrenar y practicar acciones improvisadas.” (Zenk, Hynek, Schreder y Bottaró, 2021, pp. 6), Parafraseando a Zenk et al, son músculos que se pueden ejercitar, nos preparan para situaciones inesperadas, son experiencias acumuladas en el campo de la improvisación. (pp. 6)

Para tener claridad en la implementación del modelo de sistema de improvisación se describen los subfactores del factor “Aprendizaje y entrenamiento” en la tabla 2.

Tabla 2.

*Aprendizaje y formación o entrenamiento.*

Subfactores	Descripción
2.1 Aprender las habilidades básicas	Describe las habilidades y destrezas básicas requeridas para el dominio específico. Incluyen, por ejemplo, aprender a tocar un instrumento, entrenar la voz en el escenario, desarrollar planes de negocios o practicar un arma. Estas competencias no incluyen acciones improvisadas, sino que son prerequisites para ellas.
2.2 Desarrollar músculos para improvisar	Incluye actividades para aprender a improvisar de manera más efectiva. Estos se describen como entrenamientos intensos en los que se aprenden y repiten ciertas rutinas, pero, además, se interrumpen deliberadamente para aprender a hacer frente a situaciones inesperadas y “a ser más resilientes y capaces de adaptarse al cambio y seguir la corriente”
2.3 Aprender de un modelo a seguir	Enfatizo como aprender o incluso imitar a mentores o maestros con fines de capacitación. También se mencionó la observación de personas experimentadas para aprender a abordar situaciones inciertas. Dado que la acción de improvisación no implica el uso de guiones prefabricados, los expertos señalaron patrones, estructuras y escenarios.
2.4 Comprender los patrones subyacentes	Implica un conocimiento profundo del dominio para poder reconocer la gramática subyacente y tomar conciencia de la

narrativa o el género, como “marcos, estructuras, fundamentos, estructuras básicas”

- 2.5 Jugando y explorando patrones Describe aprender haciendo para recombinar patrones existentes y descubrir su aplicación práctica en diferentes escenarios.
- 2.6 Cometer y lidiar con errores Ya que no hay soluciones preparadas disponibles en tales situaciones. Los alumnos aprenden cómo fallar y cómo generar nuevos conocimientos y patrones a partir del fracaso: “todos los fracasos que has tenido, todas las formas en que resolviste esos problemas te dan patrones. “reconocimiento de patrones.”
- 2.7 Analizar y reflexionar sobre experiencias y situaciones. “Alguien te está diciendo o incluso mostrándote tus faltas en un video. Estás hablando de esto. Lo estás haciendo de nuevo”. Los participantes reflexionan sobre sus propias experiencias e informan en equipos, y discuten experiencias de otros equipos u organizaciones. Por ejemplo, se observan y analizan situaciones similares para generar conocimiento sobre su propio comportamiento.

---

Nota. Tabla de Aníbal Castelán adaptada de ‘*Towards a system model of improvisation*’, Zenk et al, G., 2021, Elsevier Ltd., cc by 4.0

### **Factores de Impacto de la Improvisación.**

A diferencia de los factores centrales los factores de impacto no son fundamentales ni exclusivamente necesarios en la improvisación, pueden o no suceder en distintas experiencias individuales y tienen que ver con el espacio colaborativo. Es en este espacio en donde considero que se pueden identificar resistencias disciplinares, individuales o colectivas ante diversos escenarios intersubjetivos, organizan la experiencia colectiva y relaciona las interdisciplinas y se enfoca en la continua superación del ego.

### **Colaboración.**

Conforma el campo interno del modelo de sistema de improvisación, correlacionando las emociones y motivaciones, la conciencia plena, el estado mental y los efectos externos, busca la

conformación de una memoria colectiva en tiempo real que se retroalimenta, entrena y aprende de cada factor del modelo de sistema, refiere a los hechos y las emociones en el mismo nivel y se ocupa de elaborar una red comunicativa eficiente y asertiva, disminuyendo las resistencias disciplinares y fomentando el flujo intersubjetivo.

Para tener claridad del rol de los factores de impacto en el modelo de sistema de improvisación se describen los subfactores del factor *Colaboración* en la tabla 3.

---

Tabla 3.

---

*Colaboración.*

---

Subfactores	Descripción
3.1 Trabajar con otros en un grupo	Enfatiza la colaboración centrándose en la orientación de tareas, como trabajo en equipo. Hace énfasis en los hechos.
3.2 Tener una conexión con otros	Describe la relación afectiva y la escucha profunda que se usa para escuchar no solo lo que se dice, sino también lo que se quiere decir.
3.3 Apoyar activamente a otros	Esta caracterizado por cuidar de los demás del grupo y orientarse hacia ellos.
3.4Somos y actuamos colectivamente	Implica actuar en equipo y desarrollar un sentido de nosotros superando el ego.
3.5 Entorno social colaborativo	La interacción colaborativa tiene lugar también fuera del equipo, como con el público.

---

### ***Conciencia plena.***

Es la presencia y atención a uno mismo, a los demás y a el entorno, es una hiperconciencia que aumenta la sensorialidad de cada sentido y los conecta al hacer en

tiempo real, expandiendo la percepción general hacia los aspectos relevantes del entorno.

### ***Estado mental.***

Está conformado por las creencias, la cosmovisión y la cultura visual, son posturas generales y están relacionadas a las posturas personales, existen diferentes tipos de mentalidades que pueden fomentar o dificultar el modelo de sistema de improvisación.

Entre las mentalidades que fomentan están las imprescindibles como el estado de flujo sobre el cual se basa el modelo de sistema de improvisación, la aceptación del fracaso y la espontaneidad.

Las mentalidades que dificultan y perjudican son la ortodoxia, el perfeccionamiento y el apego a planes rígidos que no consideran el tiempo real, entre otras.

### ***Emociones y motivación.***

Existen en diferentes niveles del modelo, describen sentimientos evocados al momento de improvisar, en el momento de lidiar con las condiciones inciertas, con la carencia de estructura, se tornan en emociones atractivas o detractoras dependiendo de la mentalidad y el nivel de conciencia del improvisador.

Las emociones atractivas se suscitan con un goce en el momento de inmersión en la acción del tiempo real, por ejemplo, o con la sensación de recompensa por la flexibilidad mental generada al soltar un ancla metódica. Motivan la improvisación profesional.

Las emociones detractoras, generan bloqueos, resistencias y rupturas, derivando en la falta de conexión consciente, en la afectación del estado mental impidiendo un flujo creativo y probablemente en el abandono de la improvisación.

***Efectos externos.***

Involucra los beneficios generados fuera del entorno del modelo de sistema de improvisación, la empatía, la atención o escucha plena, la gestión o dirección de un equipo, la toma rápida de decisiones y la autoestima son algunos de ellos, involucran además la habilidad desarrollada para crear o producir nuevas experiencias a partir del modelo de sistema de improvisación.

***Entorno integrado.***

Se encuentra fuera de la improvisación, pero constituye su contexto en el cual se revelan situaciones inciertas a resolver en el momento, sin el contexto la improvisación pierde su motivo central y se convierte en inútil, se emplea para preparar determinadas condiciones con antelación y favorecer un espacio seguro, se puede clasificar como el entorno social y la cultura organizacional del modelo de sistema de improvisación.

**Interacciones intersensoriales en Tiempo Real.**

Como se abordó con anterioridad, la implementación tecnológica de la **cadena de bloques** mediante los **contratos inteligentes** permite la certificación digital de diversos documentos digitales y esta facilita, al mismo tiempo, la creación de obra artística para su venta en un mercado global gracias a plataformas de difusión y transacciones, algunas centralizadas y otras descentralizadas.

Cuando se opta por la opción descentralizada implica una mayor responsabilidad ya que es trabajo personal la creación del contrato inteligente y la selección de una cadena de bloques sobre la cual se crearán los sellos digitales, o certificados, que avalarán la autenticidad del documento digital u obra.

En otro nivel intersubjetivo observo las diversas posibilidades de registro que nos ofrecen los dispositivos tecnológicos. La capacidad de los instrumentos tecnológicos como detonadores o catalizadores, como colaboradores, también será explorada, al solicitar a cada a/r/tógrafo, realice su

propio registro o use los dispositivos presentes en el laboratorio libremente, buscando promover la intencionalidad motriz, esto funciona de la misma forma para los instrumentos de construcción escénica que en la primera etapa del laboratorio es un juego de iluminación y en la segunda etapa es la implementación una electromiografía y un algoritmo de análisis de imagen ambos en tiempo real, como motivaciones para la creación de diseños escénicos como entornos integrados para un performance en vivo.

Con este contexto es que me embarco en un viaje en el cual poder crear obra digital que permita la transgresión sensorial de forma eficaz. En este aspecto Bennett apoya el proceso pues considera que “La tecnología permite la interacción intersensorial activa con prototipos de imágenes en la fase de interpretación del diseño de la comunicación” (A.G. Bennett, 2012, pp.52) esto me lleva a la concepción de tres aspectos fundamentales propuestos por Bennett:

1. La capacidad de una imagen para transmitir significado.
2. Considerarla resonancia cultural y su importancia en la comunicación del significado.
3. El diseño de interacciones intersensoriales.

Abordando el diseño de las interacciones sensoriales es que empleo el giro materialista y el giro sensorial fundamentados en lo propuesto por Bennet y expandiendo el ancho de banda de las capacidades imaginativas que tiene un proceso creativo interdisciplinar para estimular diversos sentidos tanto en el público o audiencia como en los a/r/tógrafos.

Para lograr lo anterior nuevamente me apoyo en Bennett, con su propuesta de modalidades de interacción con la imagen, específicamente en las dos propuestas intersensoriales.

La activa bidireccional es intersensorial, estimula la vista, otros sentidos y en ella la imagen cambia de forma o contenido.

La activa tridireccional es intersensorial, estimula la vista, otros sentidos y en ella se extiende la experiencia a otros sujetos, lo que deriva en una colección génesis de NFT ART.

Desde el modelo de sistema de improvisación y con ambas interacciones intersensoriales en tiempo real se fundamenta un entrenamiento y aprendizaje de una conciencia plena, un estado mental de flujo, la conformación de un espacio colaborativo intersubjetivo y transdisciplinar, el diseño de un entorno integrado que se retroalimenta de cada motivo y emoción vertida, para tener al final un efecto externo a nuestro modelo de sistema como registro a/r/tográfico el cual estimulará la vista y otros sentidos cambiando la forma y contenido de la imagen producida, y podrá extender la experiencia a otros sujetos fuera del espacio colaborativo y el entorno integrado logrando la producción o creación de un producto transmedia.

### **Laboratorio de Creación Escénica Transdisciplinar *Kinemaia Lab*.**

*Kinemaia Lab*, de *Kinesis* – movimiento y *Maia* – ilusión propone el concepto de movimiento ilusorio o movimiento que distorsiona los sentidos, acompañado de *Lab* como apocope de laboratorio, es un espacio experimental en el que se crea movimiento que distorsiona los sentidos.

El laboratorio se conforma de diversas capas interdisciplinarias y transdisciplinarias que involucran la reducción fenomenológica, la intencionalidad motriz, la intersubjetividad, la complejidad, la creación en tiempo real, el aprendizaje, el entrenamiento, la retroalimentación, las emociones, los motivos, el estado mental, el flujo creativo, la conciencia plena, la colaboración y los efectos exteriores, implementando al mismo tiempo los registros a/r/tográficos.

El laboratorio considera los efectos exteriores como registros a/r/tográficos que fungirán como evidencias del proceso, así como productos enfocados en el registro del movimiento en diversos formatos que se postproducirán para la conformación de una colección génesis de NFT ART.

#### **Transmutar.**

En primera instancia ‘transmutar’ como una dispersión creativa interdisciplinaria que se apoye en la entropía natural y la incertidumbre del caos, ofreciendo un espacio escénico abierto a la colaboración sin línea creativa, en búsqueda de una narrativa orgánica, sin guión, sin coreografía y sin diseño escénico específicos, pero con un espacio seguro, con entorno dinámico, con instrumentos de registro, con elementos de manipulación escénica, con herramientas lumínicas y con la invitación expresa para conocer el contexto tecnológico en el cual se incursiona, todo esto con la finalidad de transformar, convertir, cambiar, alterar o mudar libremente.

Esta apertura y dispersión creativa contempla elementos de la práctica a/r/tográfica en búsqueda de las resistencias disciplinares que propone y observa, elaborando registros o memorias del proceso con las que se pueden observar las intencionalidades disciplinares su connotación y contexto, la

capacidad del registro interdisciplinar del fenómeno experimental plantea un sesgo estético que se puede atender o discriminar.

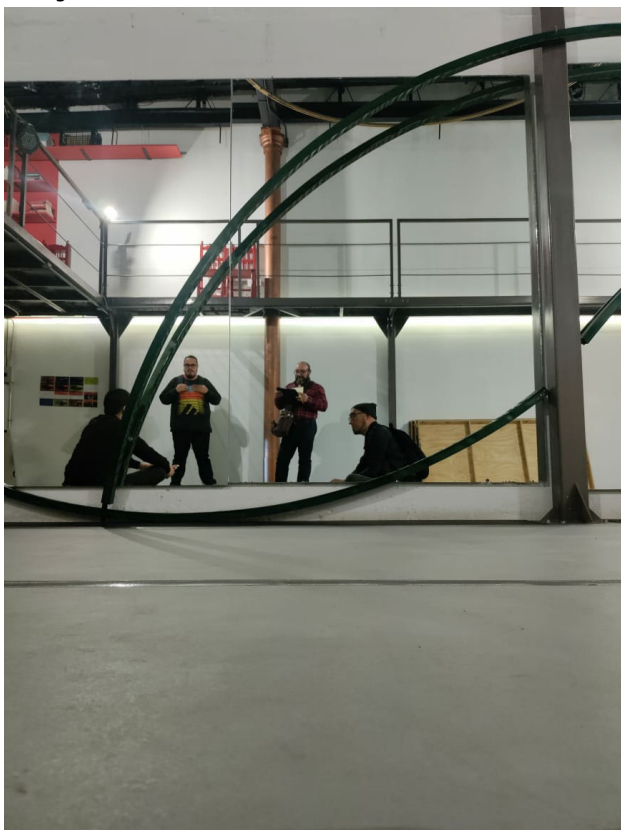
Antes de comenzar las instancias del *Kinemaia Lab* se realizaron sesiones de preproducción, con los objetivos de familiarizarnos con el espacio, conocer las condiciones de conexiones eléctricas y de las instalaciones, así como optimizar los tiempos de producción escénica, para aprovechar el tiempo en el espacio, 120 minutos, de forma eficaz. Se conocieron los elementos lumínicos y recursos técnicos con los que cuenta el espacio y se la carencia de estos para poder gestionar su adquisición o renta para contar con ellos en las sesiones con los creadores escénicos.

### ***Sesión 1, Preproducción.***

Colaboradores: Hermes (Cineasta), Emmanuel (Ingeniero y programador), Ulises (Ingeniero e ilustrador), Lauro (Artista plástico).

El objetivo de la sesión fue convertir el caos en claridad, reconociendo problemas técnicos, organizando el espacio en condiciones óptimas para lograr registros de movimiento manipulables en distintas plataformas e interfaces. Se propusieron dinámicas de interacción, se realizó la medición del espacio, juegos de luces, tiros con distintas cámaras digitales, se definieron planos de movimiento, hubo diálogos sobre documentos compartidos con antelación, planeación sobre el uso de redes sociales, especulación sobre la implementación de contratos digitales, retroalimentación para hallar intersubjetividades y generación de evidencias a/r/tográficas.

Se hizo el ejercicio de instalar y desinstalar la infraestructura lumínica en diversos arreglos para medir los tiempos y elaborar un horario que se adaptará al tiempo que se tenía en el espacio que era de 120 minutos por sesión, se gestionó la adquisición de equipo videográfico y se iniciaron los registros a/r/tográficos individuales.

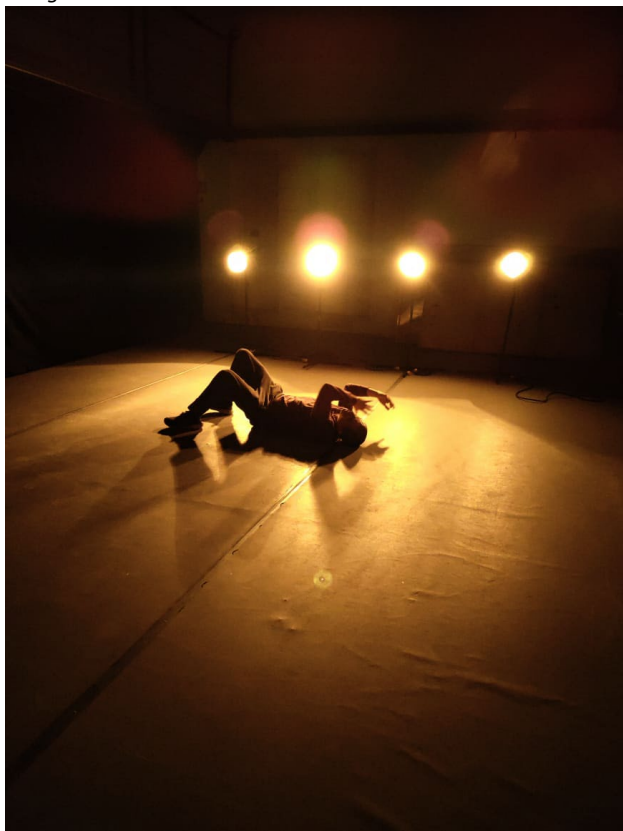
*Imagen 2**Nota.* Registro a/r/tográfico de Aníbal Castelán*Imagen 3**Nota.* Registro a/r/tográfico de Aníbal Castelán*Imagen 4**Nota.* Registro a/r/tográfico de Aníbal Castelán

## **Sesión 2, Preproducción.**

Colaboradores: Hermes (Cineasta), Emmanuel (Ingeniero y programador), Ulises (Ingeniero e ilustrador), Lauro (Artista plástico).

Se continuaron con los ejercicios de iluminación, contabilizando los tiempos de instalación y desinstalación, se realizó el ejercicio de implementar en vivo y en tiempo real del software *TouchDesigner* mediante cámara digital, se jugó con distintos tiros de video para visualizar las interacciones con el *software* jugando con la programación nodular y los efectos y físicas generadas con el movimiento. Se dialogó sobre la implementación de los contratos inteligentes, pertinentes al NFT ART y se dio retroalimentación al final de la sesión para identificar resistencias disciplinares, dudas y bloqueos creativos, se profundizó respecto a la generación de los registros a/r/tográficos.

Imagen 5



Nota. Registro a/r/tográfico de Aníbal Castelán

Imagen 6



Nota. Registro a/r/tográfico de Aníbal Castelán

### **Sesión 3, Preproducción.**

Colaboradores: Palmira (Creadora escénica), Hermes (Cineasta), Emmanuel (Ingeniero y programador), Ulises (Ingeniero e ilustrador), Lauro (Artista plástico).

Elaboré consignas de improvisación en danza contemporánea para facilitar el ejercicio creativo y la transmutación de los creadores escénicos que colaborarían en las sesiones futuras como propuesta del laboratorio. Se entregaron las consignas a Palmira con un día de anticipación a la sesión de preproducción para que las conociera y ejecutara en el espacio.

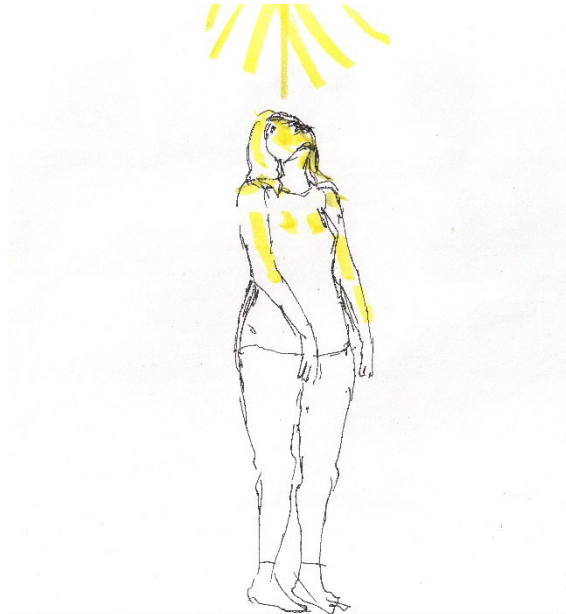
El objetivo de la sesión fué probar nuevos caminos que fomenten el flujo creativo y la intersubjetividad. Reconocer problemas e identificar elementos y relaciones que permitan caracterizar interacciones intersensoriales. Ensayo de *shooting*, prueba de consignas de improvisación, juego con formas de registro a/r/tográfico, especulaciones y diálogo sobre derechos de imagen en internet, retroalimentación para la generación de evidencias a/r/tográficas y propuestas de planos de registro de video. Se establecieron tiempos efectivos y eficaces en la producción e instalación de iluminación en el espacio con hasta 8 configuraciones distintas.

Imagen 7



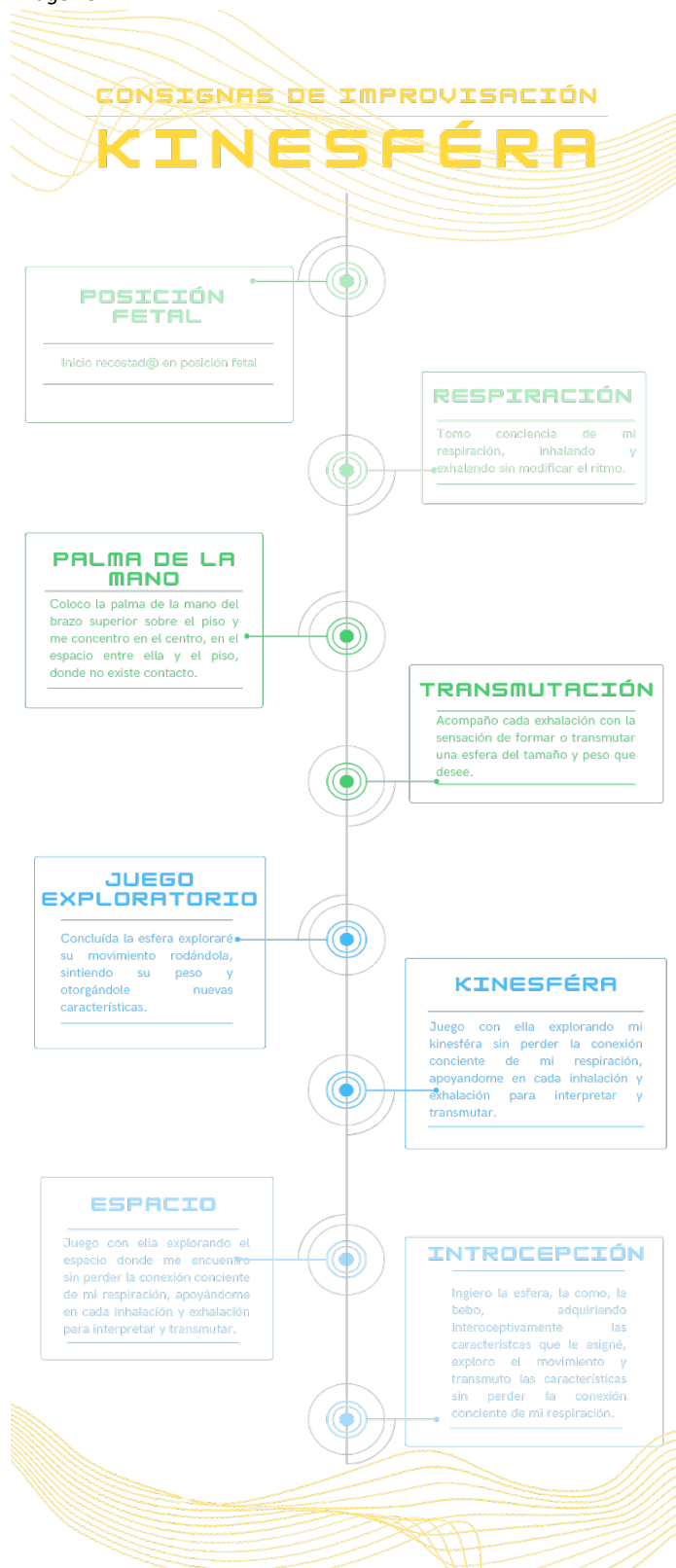
Nota. Registro a/r/tográfico de Ulises Lozano.

Imagen 8



Nota. Registro a/r/tográfico de Ulises Lozano.

Imagen 9



*Nota.* Consignas de improvisación creadas por Anibal Castelán, empleadas durante la instancia “Transmutación” del Kinemaia Lab.

*Imagen 10*

*Nota.* Registro a/r/tográfico de Anibal Castelán. Ejecución de consignas de improvisación, creadora escénica Palmira González.

#### ***Sesión 4, Transmutación.***

Colaboradores: Fernando (Creador escénico), Hermes (Cineasta), Lauro (Artista plástico) y Ulises (Ingeniero e ilustrador).

Es pertinente observar que como se aborda al inicio de este capítulo, se encontró un adecuado abordamiento en la metodología del modelo de sistema de improvisación, lo que además fluye armónicamente y se sujeta del estado de flujo creativo, facilitando el proceso creativo, otorgando importancia a cada registro y proceso realizados.

No contaba con una definición clara de los problemas complejos a los que nos estábamos enfrentando, aunado a la resistencia disciplinar, interesante y abrumadora en la lectura y conocimiento de las implementaciones tecnológicas y las metodologías.

En adelante se abordan los acercamientos fenomenológicos en el proceso creativo escénico en el cual la improvisación en danza contemporánea desempeña un papel fundamental como catalizador del 'Kinemaia Lab'.

El objetivo de esta sesión fue jugar con los planos videográficos y los formatos de registro que logren un producto que facilite los procesos de postproducción en los cuales se usará la interfaz de 'Adobe' y 'TouchDesigner'.

Después de solicitar a Fernando, el creador escénico, realizara un calentamiento, se le invitó a comenzar con la improvisación 'Kinesfera', hubo confusión en un inicio y solicitó música para realizarla, sin embargo se aclaró la importancia de no contar con una guía, un ambiente o narrativa preelaboradas de las cuales pudiera sujetar su interpretación, así que se le invitó a profundizar en su respiración y sentir los latidos de su corazón como base rítmica, posteriormente solicitó un tiempo específico para la ejecución y se le externó que la realizará con la duración que sintiera adecuada, con estas dudas aclaradas comenzó la interpretación de las consignas realizando un ejercicio de improvisación de 5 minutos aproximadamente, se elaboraron diversos registros, fotográfico, de video y en bocetos.

Para el segundo ejercicio se solicitó a Fernando que realizara una improvisación libre con la finalidad de continuar motivando la dispersión en búsqueda de un flujo creativo.

La instrucción, una vez más, generó confusión y varias preguntas similares a las generadas en la primera improvisación, se repitió la invitación sensorial enfocada a su respiración y ritmo cardiaco, y de la misma forma a la conciencia respecto al tiempo de ejecución, y se procedió con el ejercicio.

En esta ocasión realizó una improvisación de 12 minutos aproximadamente y los niveles energéticos, los picos de actividad y el flujo de movimiento mejoró bastante, incluso fue evidente una conexión con quienes registrábamos la improvisación.

Al concluir no hubo comentarios o solo se le solicitó descansar en lo que se cambiaba la configuración de la iluminación a petición de Hermes, una vez realizado lo pertinente se procedió a realizar una vez más el ejercicio.

Se realizó un cierre de sesión con retroalimentación respecto a las experiencias personales y disciplinares que se habían generado, y se especificaron procedimientos, se aclaró el empleo de la iluminación, así como la vivencia de la interpretación de Fernando por cada uno de los observadores participantes, aportando al mismo tiempo un reflejo de lo que se había registrado en los diversos formatos, Lauro (Artista plástico) compartió los grabados que realizó con base en las consignas de improvisación “Kinesfera”, al mismo tiempo Ulises compartió el registro que había generado, el cual posteriormente postprodujo y solicitó que se compartiera la última versión del mismo.

Una vez realizado el desmontaje, le solicité a Fernando que compartiera su experiencia en el grupo de colaboradores del *Kinemaia Lab* en redes sociales con la finalidad de generar ciclos de retroalimentación, así como fomentar una comunicación creativa, su aporte fue el siguiente:

***Luis Fernando Domínguez, abril de 2022, 9:53 pm:***

Hola buenas noches, colegas, el día de hoy tuve mi sesión de laboratorio y les tengo unos comentarios como retroalimentación y que de igual puedan tomar en cuenta para explotar el máximo su potencial, tanto en lo interpretativo, físico, y aprovechamiento del tiempo.

- Sean puntuales para poder tomarse unos minutos de calentamiento y prepararse físicamente.
- En medida de lo posible además de leer las consignas marcadas en el documento que les enviarán previamente, traten de desarrollar quizá desde antes una historia, crear imágenes o estar más en contacto con el lado performativo de las consignas para accionar su danza desde ese punto y encuentren más posibilidades.

- Sean conscientes del espacio escénico que usará, dado que las cámaras hacen cortes y en base a eso utilicen a su favor el espacio, con los distintos niveles (abajo, en medio, arriba)
- Desde mi perspectiva personal es buena que tengan tres momentos para grabar, es decir que hagan tres tomas.
- Disfruten el proceso y abran su cuerpo y mente para un trabajo de solo dos horas para aprovechar al máximo el tiempo.

Además de las evidencias ya presentadas se cuenta con registros videográficos con los que se ha experimentado en postproducción con *TouchDesigner* y *Adobe Premier*, algunos fragmentos de los registros se subieron a Instagram<sup>3</sup> como muestra de un trabajo en proceso con la comunidad de creadores de NFT ART de danza contemporánea, se planea realizar un ensayo documental como patrimonio digital del Laboratorio.

En este primer ejercicio de Transmutación fue evidente que se definieron diversos procesos creativos del laboratorio, la colaboración se generó de forma fluida aunque un existieron resistencias disciplinares respecto a los registros y a la carencia de un guión, una narrativa o una línea estética, las evidencias a/r/tográficas surgieron de forma natural pero hubo resistencia y confusión en el empleo de las mismas pues se pensó que los registros a/r/tográficos se emplearían en el acuñamiento de NFT ART del laboratorio lo que generó un debate muy interesante respecto a los derechos de autor de los registros de cada quien, en el momento se aclaró que los registros ya mencionados solo se emplearían con finalidad académica como evidencia del proceso del laboratorio y que para la creación de la colección de NFT ART se emplearía el registro que se realizaba con el equipo que aporta la producción del Kinemaia Lab, lo que dejó tranquilos al 80% de los colaboradores.

---

<sup>3</sup> [Kinemaia Lab - Instagram](https://www.instagram.com/stories/highlights/17876549759648377/), <https://www.instagram.com/stories/highlights/17876549759648377/>

El último factor que derivó en resistencias disciplinares fue la incertidumbre natural del laboratorio y de cada sesión, poniendo en perspectiva que, un individuo que esté casado con un método o una técnica muestra menor tolerancia ante procesos creativos divergentes centrados en la improvisación observando un solo camino hacia ellos, al mismo tiempo que es evidente la carencia de adaptabilidad ante los cambios, de apertura a experimentar y probar nuevas perspectivas.

Sin embargo, considero que son colaboradores que pueden fluir en la propuesta del laboratorio si tomamos en cuenta las habilidades automatizadas con base en su experiencia y entrenamientos previos, entonces simplemente se podría iniciar con una rutina que conocen y proceder a algo diferente en el momento que perciban la necesidad o bien fluyan con el proceso creativo de la mano de un giro materialista o tecnológico con fundamento en la base positivista que dominan, solo entonces el proceso puede construir sobre la idea de ese colaborador ortodoxo o bien, el puede aceptar ofertas del proceso creativo pertinente, el 'Kinemaia Lab' en este ejemplo.

*Imagen 11*



*Nota.* Registro a/r/tográfico de Aníbal Castelán. Ejecución de consignas de improvisación, creador escénico Fernando Domínguez.

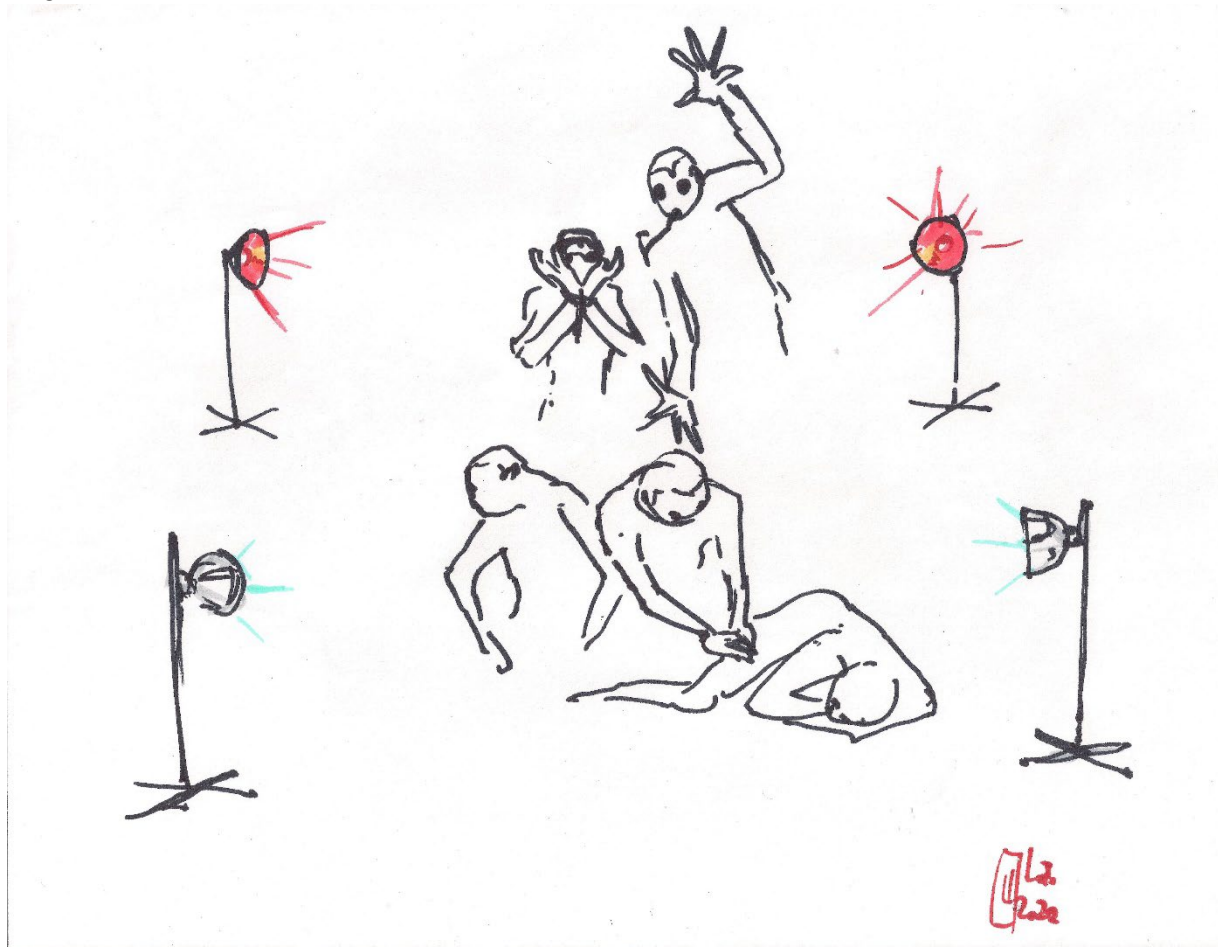
*Imagen 12*

*Nota.* Registro a/r/tográfico de Aníbal Castelán. Ejecución de improvisación libre, creador escénico Fernando Domínguez.

*Imagen 13*

*Nota.* Registro a/r/tográfico de Aníbal Castelán. Ejecución de improvisación libre, creador escénico Fernando Domínguez.

Imagen 14



Nota. Registro a/tográfico de Ulises Lozano. Ejecución de improvisación libre, creador escénico Fernando Domínguez.

### **Sesión 5, Transmutación.**

Colaboradores: Diana (Creadora escénica), Hermes (Cineasta), Lauro (Artísta Plástico) y Ulises (Ingeniero e ilustrador).

Para esta sesión ya estaba casi definido el procedimiento del laboratorio, lo que facilitó y optimizó aún más los tiempos de producción, el objetivo de la sesión continua sin modificaciones, especificar tiros videográficos y formatos de registro para lograr la obtención de materia prima para postproducción. Se propuso un tiro experimental con movimiento de cámara enfocado al movimiento de la creadora; se solicitó a la creadora escénica ejecución de las consignas de improvisación 'Kinesfera' y posteriormente una improvisación libre con espacio delimitado y una libre sin delimitación del espacio.

Existieron dudas por parte de la creadora escénica similares a las de la primera sesión, tiempo

específico, música, un guión o bien algún elemento extra en el cual sujetar su improvisación.

Se realizaron las mismas observaciones respecto a la sensorialidad, la respiración y ritmo cardiacos propios, así como una libertad de iniciar y concluir en el momento que ella misma decidiera o sintiera.

Se ejecutaron nuevas pruebas de iluminación y registros a/r/tográficos. Se practicaron los tiempos de acción y descanso de dispositivos tecnológicos para evitar sobrecalentamiento. Se implementó círculo de inicio y de cierre de laboratorio para solventar dudas al inicio y obtener retroalimentación al final.

En esta sesión se realizó un movimiento de cámara propuesta de Hermes, lo que otorgó una dimensionalidad nueva el registro pues la perspectiva del registro ahora contaba con dos movimientos, el de la creadora y el del camarógrafo, el resultado fue nutritivo y se continuó empleando en las siguientes sesiones. Los tiempos de producción fueron mejores y se continuó con el ejercicio de post-producir un fragmento del registro videográfico para cargar en redes sociales.

La retroalimentación grupal de la creadora escénica fue la siguiente:

Diana Morales, abril de 2022, 10:31 pm:

¡Hola amigos! Ahora me tocó a mí la sesión y les comparto, así como Fernando unos cuantos comentarios para el desarrollo de su sesión cuando les toque.

- Si pueden, muévase en el día (o hagan lo que cada uno necesite) para cuando llegue el momento de la sesión puedan conectar más rápido su improvisación.
- Siéntanse libres de explorar cualquier cosa que se les ocurra, el laboratorio que propone Aníbal es un espacio seguro para la experimentación.
- Si llegan a dudar o sentirse inseguros de lo que están haciendo, abrácenlo y explóten esa duda.
- No se sientan abrumados por los demás elementos externos, fluyan con ellos.
- Sean libres y denle chance a la sorpresa.

Buena noche a todos y gocen sus exploraciones.

A partir de esta sesión el laboratorio fluyó y la experiencia de cada sesión anterior, incluyendo la preproducción, facilitó que los tiempos se redujeran cada vez más y surgieran nuevas propuestas respecto a la iluminación y los registros. Se comparte de forma general una sensación de flujo y liberación creativa.

*Imagen 15*



*Nota.* Sesión 5 del Kinemaia Lab, registro a/r/tográfico de Aníbal.

*Imagen 16*



*Nota.* Sesión 5 del Kinemaia Lab, registro a/r/tográfico de Aníbal.

Imagen 17

LoTo  
2022

Nota. Registro a/r/tográfico de Ulises Lozano, creadora escénica Diana.

Imagen 18



Nota. Registro a/r/tográfico de Ulises Lozano, creadora escénica Diana.

### **Sesión 6, Transmutación.**

Colaboradores: Lidia (Creadora escénica), Hermes (Cineasta), Lauro (Artista plástico) y Ulises (Ingeniero e Ilustrador).

Consignas de transmutación.

1. Círculo de inicio, aclaración de dudas y repaso de consignas de improvisación.
2. Calentamiento y montaje escénico.
3. Improvisación con consignas “Kinesfera”.
4. Improvisación con consignas “Kinesfera” con espacio delimitado.
5. Descanso, cambio de montaje escénico.
6. Improvisación libre con espacio delimitado.
7. Improvisación libre.
8. Círculo de cierre.

El objetivo es obtener registros de calidad no solo en video. La dispersión y la incertidumbre comienzan a tener un efecto relajante en los colaboradores, el enfoque se centra en un disfrute de cada sesión. Existe la incertidumbre respecto a las expectativas de la creadora escénica.

Se genera duda en diversas ocasiones de la misma forma que en cada sesión, y se ofrece la misma respuesta, un abordaje sensorial y libertad total respecto a su improvisación aun con consignas, para el círculo de cierre la creadora escénica compartió que concluyó la sesión con una sensación profunda de liberación y de conexión con su movimiento, la sensación de entrar en un estado de flujo creativo fue casi general y los registros fueron de calidad para la instancia del Kinemaia Lab.

La retroalimentación grupal de la creadora escénica fue la siguiente:

Lidia López, abril de 2022, 2:57 pm:

La experiencia en el laboratorio.

Al inicio me sentí con muchas dudas, un poco de incertidumbre, no tenía claro cuál era el objetivo, que se esperaba de mí, de mi propuesta de movimiento, incluso con el vestuario y el maquillaje, no sabía hacia donde encaminarlo, no sabía si serian elementos determinantes para lo que se me solicitó.

Lo único que tenía claro era que serían dos improvisaciones, una libre y una con consignas (dichas consignas fueron muy claras y enriquecedoras para generar movimiento)

Al estar ya en el espacio entendí, que justo había libertad en todos esos elementos que al inicio me generaron incertidumbre.

Que de eso iba un poco la propuesta, “ver que sucedía” (al menos así lo percibí)

Y se contrastaba con la claridad y certeza que tenía el equipo, en toda la parte técnica, en el “detrás de cámaras”, todo estaba calculado, hacia donde iban las luces, la colocación de la cámara, donde entraría al espacio, de igual manera tenían planificadas las exploraciones visuales que harían.

Me agradó mucho que al fenómeno del movimiento lo estuvieran capturando de diferentes formas (video, foto, dibujo).

Justo esa sensación de que lo importante era la exploración de movimiento y la imagen plasmada en varios formatos, me agrado.

Lo importante no era “la bailarina” sino el fenómeno que se generaba entre cuerpo, cámaras y observadores.

*Imagen 19*



*Nota.* Sesión 6 del Kinemaia Lab, registro a/r/tográfico de Aníbal, Lidia y Hermes en improvisación libre.

Imagen 20



Nota. Sesión 6 del Kinemaia Lab, registro a/r/tográfico de Aníbal, Lidia en improvisación libre delimitada en el espacio.

Imagen 21



Nota. Sesión 6 del Kinemaia Lab, registro a/r/tográfico de Aníbal, Lidia y Hermes en improvisación libre.

**Sesión 7, Transmutación.**

Colaboradores: Cinthia (Creadora escénica), Lauro (Artista plástico) y Ulises (Ingeniero e Ilustrador).

Consignas de transmutación.

1. Círculo de inicio, aclaración de dudas y repaso de consignas de improvisación.
2. Calentamiento y montaje escénico.
3. Improvisación con consignas "Kinesfera".
4. Improvisación con consignas "Kinesfera" con espacio delimitado.
5. Descanso, cambio de montaje escénico.
6. Improvisación libre con espacio delimitado.
7. Improvisación libre.
8. Círculo de cierre.

El objetivo es lograr registros de calidad en diversos formatos que permitan una postproducción libre para la conformación de una estrategia creativa.

En esta ocasión no hubo confusión o conflicto alguno por la incertidumbre, cabe mencionar que la creadora escénica cuenta con amplia experiencia en la improvisación de contacto. Los tiempos de improvisación incrementaron hasta los 20 minutos, se declaró una sensación de atemporalidad por parte de los colaboradores.

La retroalimentación grupal de la creadora escénica fue la siguiente:

Cinthia Pérez Navarro, mayo de 2022, 8:50 pm:

Hola buen día colegas.

Este lunes fue mi turno de participar en el Lab, y vaya que ha sido un viaje muy disfrutable.

Me quedé muy vibrada después de la danza y agradecí mucho el espacio de ser una misma.

Comparto similares recomendaciones que me funcionaron, y que los colegas ya han mencionado anteriormente:

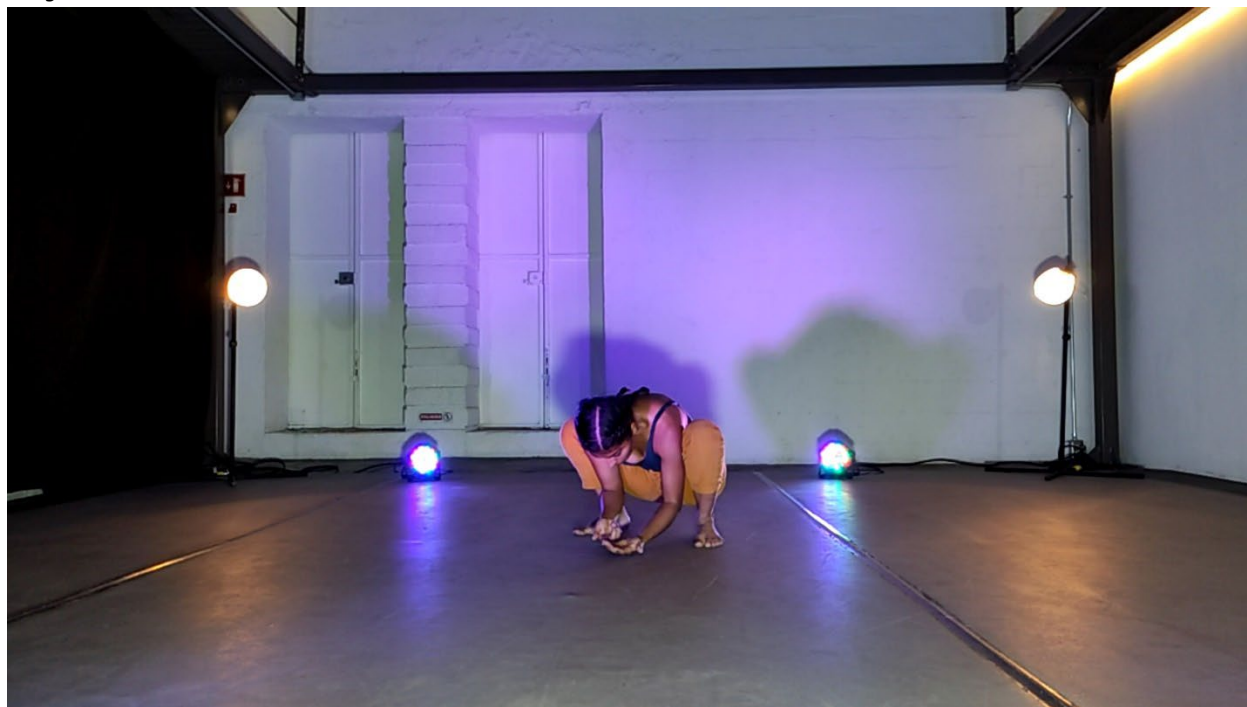
- Llega con tiempo de antelación para prepararte y realizar tu propio calentamiento.
- Mantente en comunicación respecto a las consignas, aunque sean sencillas o conocidas, preguntar e indagar, siempre sumaría a tu “tren de pensamiento”.
- Trae ese atuendo cómodo que te represente.
- No hay fallas si traes tu botanita, brebaje, chocomilk, para energizarte en las pausas.
- Al bailar, todo cuenta y todo estímulo puede ser parte de tu impro. El espacio es seguro, y la oportunidad de compartir es valiosa, se permeable, libre y juega con aquello que surja.
- En mi caso funcionó saber respecto a la duración, por ejemplo, si habían pasado 3, 6, 12 minutos o dejar que dure lo que dure. Dependiendo tus necesidades está bueno encontrar ese acuerdo y manera de mapear tus impros.
- Más que recomendación, he de decirles que ha sido una experiencia muy nutritiva y espero que la disfruten mucho. Denle con todo. Lindo día.

Imagen 22



Nota. Sesión 7 del Kinemaia Lab, registro a/r/tográfico de Aníbal, Cinthia en improvisación libre.

Imagen 23



Nota. Sesión 7 del Kinemaia Lab, registro a/r/tográfico de Anibal, Cinthia en improvisación libre.

Imagen 24



Nota. Sesión 7 del Kinemaia Lab, registro a/r/tográfico de Anibal, Cinthia en improvisación libre.

### **Sesión 8, Transmutación.**

Colaboradores: Brenda (Creadora escénica), Lauro (Artista plástico) y Ulises (Ingeniero e Ilustrador).

Consignas de transmutación.

1. Círculo de inicio, aclaración de dudas y repaso de consignas de improvisación.
2. Calentamiento y montaje escénico.
3. Improvisación con consignas "Kinesfera".
4. Improvisación con consignas "Kinesfera" con espacio delimitado.
5. Descanso, cambio de montaje escénico.
6. Improvisación libre con espacio delimitado.
7. Improvisación libre.
8. Círculo de cierre.

El objetivo es lograr registros de calidad en diversos formatos que permitan una postproducción libre para la conformación de una estrategia creativa.

En esta ocasión no hubo confusión o conflicto alguno por la incertidumbre, cabe mencionar que la creadora escénica cuenta con amplia experiencia en la improvisación. Los tiempos de improvisación continúan incrementando, pero también se creó una nueva marca hacia un tiempo menor, por la sensación de haber concluido el movimiento.

Las dinámicas de improvisación conectan con niveles energéticos más profundos, se crean narrativas y se desarrollan conceptos simbólicos.

Se generan diálogos intersubjetivos con las consignas de improvisación como detonadores, se observa la improvisación como un medio con el cual se conectan ideas que parecen no tener relación o que pertenecen a semánticas distintas.

La retroalimentación grupal de la creadora escénica fue la siguiente:

Brenda Mayr, mayo de 2022, 7:56 pm:

Buenos días!! Ayer me tocó improvisar y me sentí muy feliz durante y después...

Así que van mis recomendaciones sumado a lo que ya se ha compartido por aquí:

- Consciencia en la modulación de energía
- Recordar que las consignas marcan un camino que puede tener bifurcaciones, desviaciones, entronques, retornos, etc.... no teman explorarlas
- A mí también me funcionó saber los tiempos, para mí la clave eran los 10 minutos
- Tomar riesgos
- Disfrútenlo mucho!

*Imagen 25*



*Nota.* Sesión 7 del Kinemaia Lab, registro a/r/tográfico de Aníbal, Brenda en improvisación libre.

Imagen 26



Nota. Sesión 7 del Kinemaia Lab, registro a/r/tográfico de Aníbal, Brenda en improvisación libre.

Imagen 27



Nota. Sesión 7 del Kinemaia Lab, registro a/r/tográfico de Aníbal, Brenda en improvisación libre.

### **Sesión 9, Transmutación.**

Colaboradores: Fey (Creadora escénica), Andrés (Cineasta), Lauro (Artista plástico) y Ulises (Ingeniero e ilustrador).

Consignas de transmutación.

1. Círculo de inicio, aclaración de dudas y repaso de consignas de improvisación.
2. Calentamiento y montaje escénico.
3. Improvisación con consignas "Kinesfera".
4. Improvisación con consignas "Kinesfera" con espacio delimitado.
5. Descanso, cambio de montaje escénico.
6. Improvisación libre con espacio delimitado.
7. Improvisación libre.
8. Círculo de cierre.

El objetivo es lograr registros de calidad en diversos formatos que permitan una postproducción libre para la conformación de una estrategia creativa. Se integra por única ocasión un nuevo colaborador. La creadora escénica experimentó a profundidad con su sensorialidad al producir sonidos y marcar un ritmo con ellos, también estableció una relación interactiva con la cámara y con Andrés el camarógrafo, lo que es también un acierto del camarógrafo.

La retroalimentación grupal de la creadora escénica fue la siguiente:

Fey Goli, mayo de 2022, 13:06 pm:

Hola bonita día.

Ayer fue mi participación en el laboratorio y aquí un poco de mi experiencia.

1. Todas las personas involucradas en el momento generamos un espacio seguro y libre para crear.
2. Recomendación escucharte y seguir aquello que necesitas (interactuar con la cámara, la persona que la maneja, las luces, el espacio, etc.)

3. Explore un poco con sonidos: tal vez puedan seguir explorando con eso ya que la cámara tiene muy buen micrófono, texto o algo, no se jaja alóquense.
4. Nos divertimos mucho y lo importante es crear todas juntas.

Imagen 28



Nota. Sesión 9 del Kinemaia Lab, registro a/r/tográfico de Aníbal, Fey y Andrés en improvisación libre.

Imagen 29



Nota. Sesión 9 del Kinemaia Lab, registro a/r/tográfico de Aníbal, Fey y Andrés en improvisación libre.

### **Sesión 10, Transmutación.**

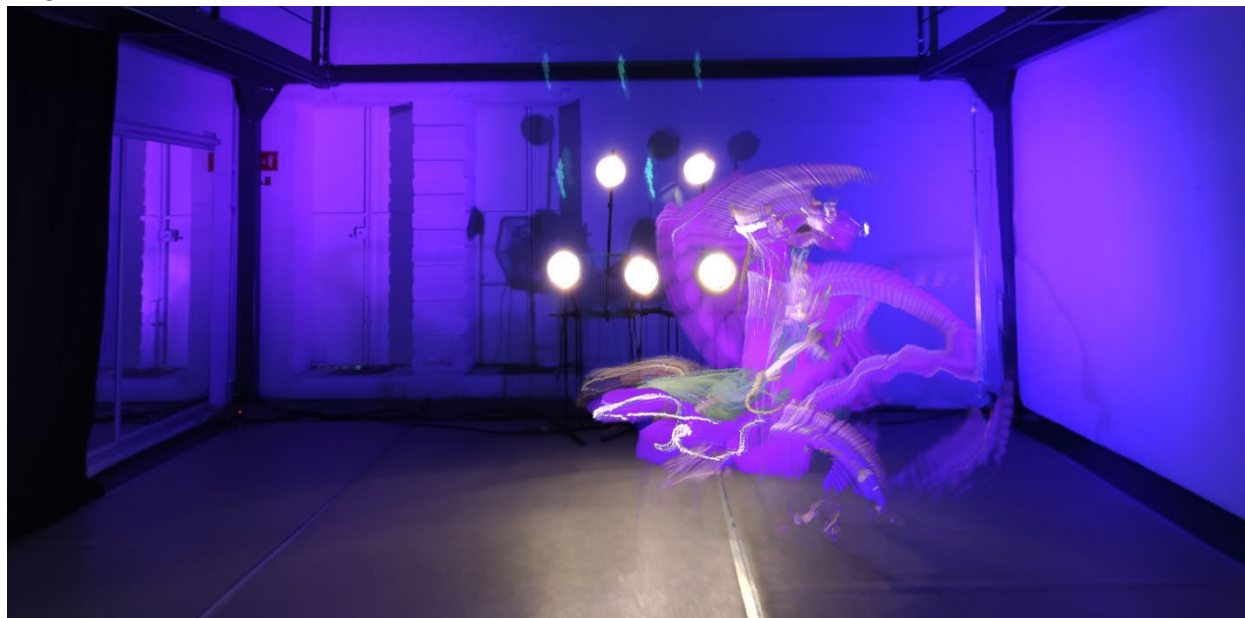
Colaboradores: Kritzia (Creadora escénica), Hermes (Cineasta), Lauro (Artista plástico) y Ulises (Ingeniero e ilustrador).

Consignas de transmutación.

1. Círculo de inicio, aclaración de dudas y repaso de consignas de improvisación.
2. Calentamiento y montaje escénico.
3. Improvisación con consignas "Kinesfera".
4. Improvisación con consignas "Kinesfera" con espacio delimitado.
5. Descanso, cambio de montaje escénico.
6. Improvisación libre con espacio delimitado.
7. Improvisación libre.
8. Círculo de cierre.

El objetivo es lograr registros de calidad en diversos formatos que permitan una postproducción libre para la conformación de una estrategia creativa. Se reintegra Hermes, y se abre una sesión más por la colaboración espacial de Kritzia, quien no se encontraba activa o creando. Hermes propone iluminar el espacio con backs y ambientales frontales, configuración que no se había intentado, además de elevar luces a un tercer plano, la cabeza.

*Imagen 30*



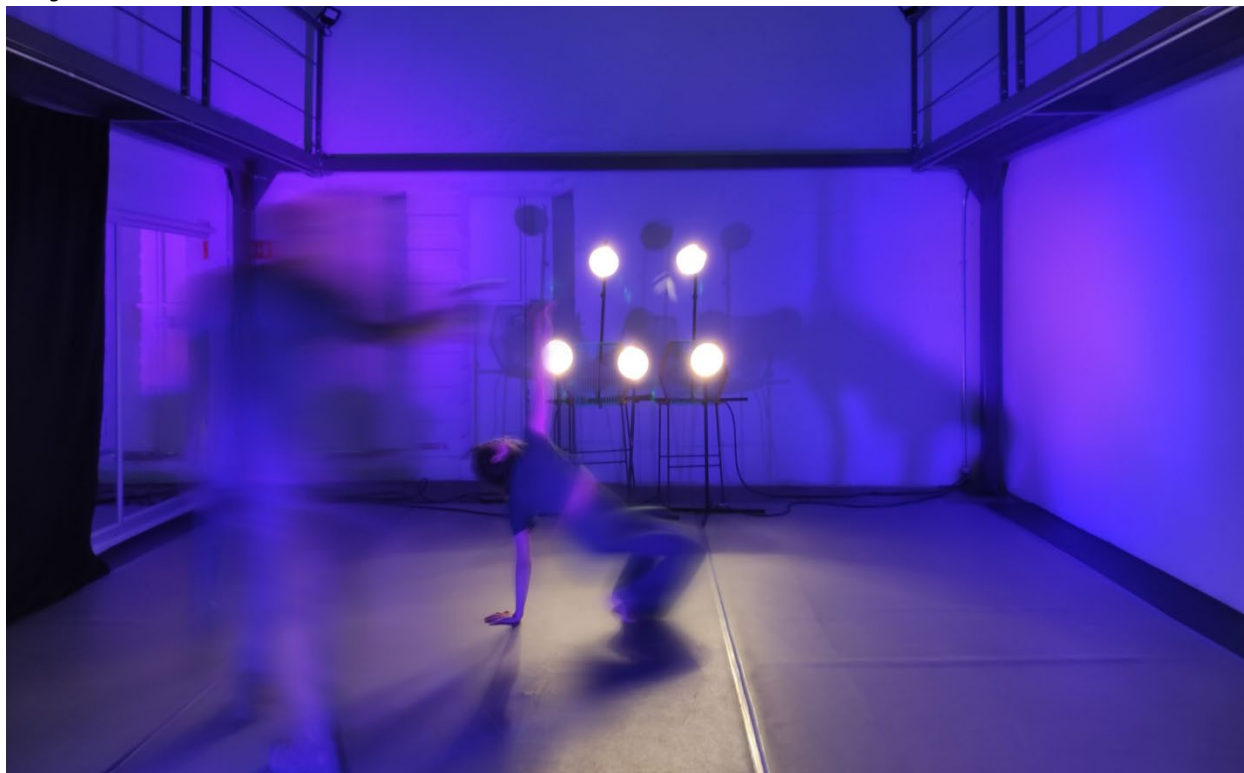
*Nota.* Sesión 10 del Kinemaia Lab, registro a/r/tográfico de Aníbal, Kritzia en improvisación libre.

Imagen 31



Nota. Sesión 10 del Kinemaia Lab, registro a/r/tográfico de Anibal, Kritzia en improvisación libre, Hermes en la cámara.

Imagen 32



Nota. Sesión 10 del Kinemaia Lab, registro a/r/tográfico de Anibal, Kritzia en improvisación libre, Hermes en la cámara.

### **Sesión 11, Transmutación.**

Colaboradores: Laarisha (Creadora escénica), Hermes (Cineasta) y Ulises (Ingeniero e ilustrador).

Consignas de transmutación.

1. Circulo de inicio, aclaración de dudas y charla sobre improvisación libre.
2. Calentamiento y montaje escénico.
3. Improvisación libre.
4. Descanso y retroalimentación.
5. Improvisación con música.
6. Muestra de registros.
7. Circulo de cierre.

Recibimos una invitación por parte de la directora del espacio escénico 'Árbol Torcido', pues le llamó la atención el trabajo realizado en las 10 sesiones anteriores del 'Kinemaia Lab', específicamente el trabajo con improvisación, y los distintos formatos de registro, comenté la invitación con los colaboradores y asistieron a la sesión.

Hubo un consenso general en no emplear iluminación y trabajar con las luces generales y auxiliares del espacio, se dio un tiempo específico de calentamiento y se procedió con la sesión solicitando a la creadora escénica que no usara un playlist de música que había preparado, con la intención de que este no influyera en el desarrollo semántico ni narrativo de su movimiento.

A diferencia de otras sesiones por solicitud de la creadora escénica se realizaron observaciones respecto al primer ejercicio de improvisación, el cual duró aproximadamente 30 minutos, entre las observaciones que se vertieron en ese momento fue el trabajo energético fuerte, la carga emotiva evidente, la narrativa clara y los momentos catárticos a los que llegó la creadora, la sesión concluyó con un aplauso del equipo del 'Kinemaia Lab', quienes estábamos complacidos con encontrar un resultado creativo inmerso en el estado de flujo y la contemplación.

Después de un descanso y de retomar la dinámica, se inició una segunda improvisación, en esta ocasión se permitió a la creadora emplear la playlist musical que había preparado.

Fue interesante percibir que como había contemplado, la música influyó bastante en el desarrollo del movimiento, hubo espacios desconectados y motivos de movimiento impostado por la música, después de una primera sesión con una conexión profunda fue evidente para los observadores participantes la diferencia en la capacidad interpretativa, narrativa y energética, a los 5 minutos la creadora escénica decidió cortar y concluir la dinámica.

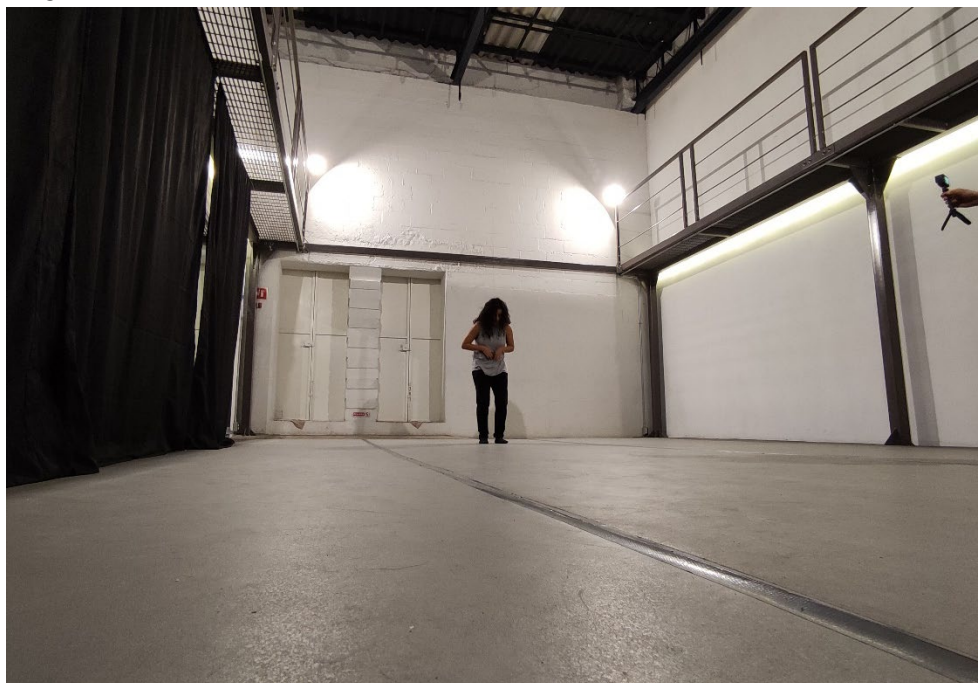
El cierre de la sesión fue una charla extensa respecto al uso y abuso de los recursos escénicos, así como la capacidad tan importante de permitirse realizar un ejercicio de improvisación libre, lo que puso en perspectiva como la incertidumbre motiva a procesos orgánicos que pueden derivar en momentos de estado de flujo catárticos para todos los colaboradores.

Imagen 33



*Nota.* Sesión 11 del Kinemaia Lab, registro a/r/tográfico de Aníbal, Laaraisha en improvisación libre, Hermes en la cámara.

Imagen 34



*Nota.* Sesión 11 del Kinemaia Lab, registro a/r/tográfico de Aníbal, Laaraisha en improvisación libre.

**Evocar.**

En segunda instancia *evocar* como un modo de recepción creativa en el cual se realiza un procedimiento de observación, de incubación desde la contemplación, de rememoración, de descripción de la autoconciencia y de iluminación desde la retroalimentación, además de un análisis de los registros obtenidos en la primera instancia del laboratorio con la finalidad de generar una fase autopoietica que explique la experiencia artística final.

Parte del registro a/r/tográfico lo realicé mediante fotografías de larga exposición como estrategia para registrar movimiento en imagen fija.

En la contemplación del registro total hallé 10 fotografías que edité, redimensioné y mejoré su nitidez sin afectar ni perder la calidad.

***Análisis de un registro a/r/tográfico, fotografías en larga exposición en secuencia temática.***

Fotografía en larga exposición de sesión 6, creadora escénica Lidia, Imagen 35.

Signo Índice - Producción escénica.

Signo Ícono - Bailarina.

Signo Símbolo - Movimiento.

Factores.

Tiempo: Las fotografías al pertenecer a un registro de producción escénica distinguen 3 formas de tiempo, el tiempo en estudio que fué de dos horas entre montaje de iluminación, preparación de cámaras, calentamiento de la bailarina y la ejecución de las dinámicas de improvisación en danza contemporánea, así como desmontaje, retroalimentación y conclusión.

Tenemos también el tiempo de la dinámica de improvisación en danza contemporánea que ejecutaba la creadora escénica en ese momento que fué de 10 minutos a 20 minutos aproximadamente.

Y por último, el tiempo registrado en las fotografías que son 5 a 10 segundos por cada fotografía del momento de la dinámica, considerando que se realizaron en larga exposición.

Espacio: De la misma forma que el tiempo existen distintos niveles de espacio en la fotografía, primero podemos observar el espacio del estudio, después el espacio lumínico y el final el espacio de movimiento delimitado por la esterilla o mat rectangular, en la cual la bailarina delimitada su movimiento.

Capacidad Técnica: Fotografía tomada con Xiaomi Poco X3: 64 MP, larga exposición.

Autores en la fotografía.

Fotógrafo: Aníbal Castelán.

Creadora escénica: Lidia López.

Cámara: Xiaomi Poco X3: 64 MP.

Observadores: Hermes Ramírez, Lauro Romero, Ulises Lozano.

*Imagen 35*



La capacidad recursiva del registro de movimiento en una imagen fija, gracias a la larga exposición, permite controlar la luz que llega al lente, capturando el paso del tiempo y revelando el movimiento de la bailarina como una estela de luz.

Para obtener mejores resultados se empleó la iluminación del estudio para resaltar los colores del vestuario y la piel de las creadoras escénicas, incrementando la nitidez de las estelas de movimiento.

La selección y discriminación de eventos que se suscitaron durante la primera instancia del laboratorio sugiere e insinúa la perspectiva creativa desde la solución de las resistencias interdisciplinares que se hallaron, guiando el proceso hacia un estado de flujo creativo con la capacidad de elaborar una estrategia creativa a largo plazo.

### ***Contemplando una Estrategia.***

Considerando el contexto tecnológico y los primeros resultados creativos del laboratorio como productos, veo en cada fotografía material para acuñar en la plataforma de *Foundation* como una primera entrega de la colección génesis del *Kinemaia Lab*, con un costo relativamente bajo se puede incluso realizar un *giveaway* para iniciar la difusión y publicidad de la colección en la plataforma y en las redes sociales Instagram y X.

Posteriormente los videos postproducidos con *TouchDesigner* de no más de 2 minutos, se pueden acuñar en la plataforma *Foundation*, vincular en la misma colección del 'Kinemaia Lab' con la perspectiva de agregar a cada NFT ART producido un ticket que sirva para una entrada a un performance en línea en tiempo real, que se realizará una vez que se halla vendido cada artículo de la colección, lo que suma valor agregado a la colección y propone un nivel de interactividad, abriendo una línea de investigación y creación.

Los ambientes incorporados y la retroalimentación que se suscitó en la sesión de cierre de la instancia *Transmutación*, derivó en el diseño de dos implementaciones tecnológicas que se emplearán en la creación del performance en vivo.

Una de las implementaciones es una interfaz electromiográfica que se conecta a una creadora escénica para producir el diseño visual y sonoro de una escena, al mismo tiempo que se implementa un algoritmo de reconocimiento y análisis de la imagen en tiempo real, creando ciclos de retroalimentación *in situ*, lo anterior fue creado por Emmanuel Anguiano, productor y programador, evidenciado en las imágenes 36, 37, 38 y 39.

Imagen 36

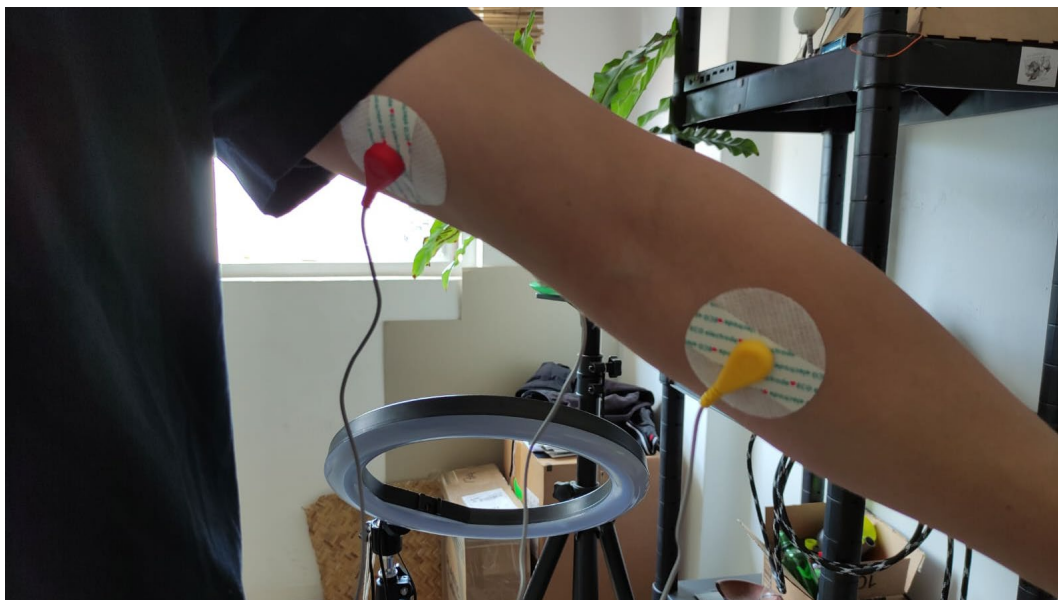
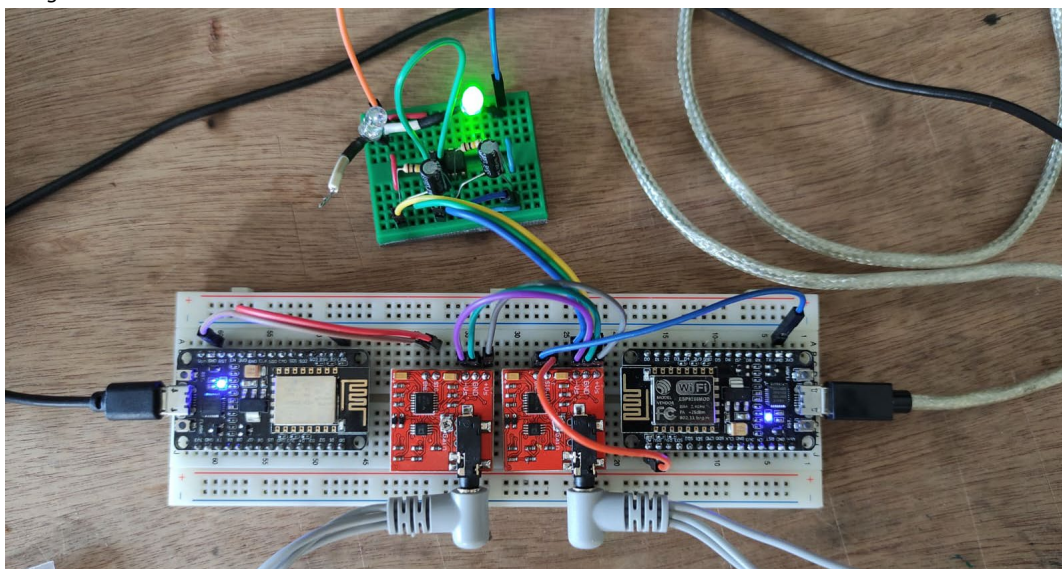


Imagen 37



*Nota.* Prototipo de la interfaz electromiográfica, propuesta como ambiente incorporado para performance en vivo y virtual.

Imagen 38

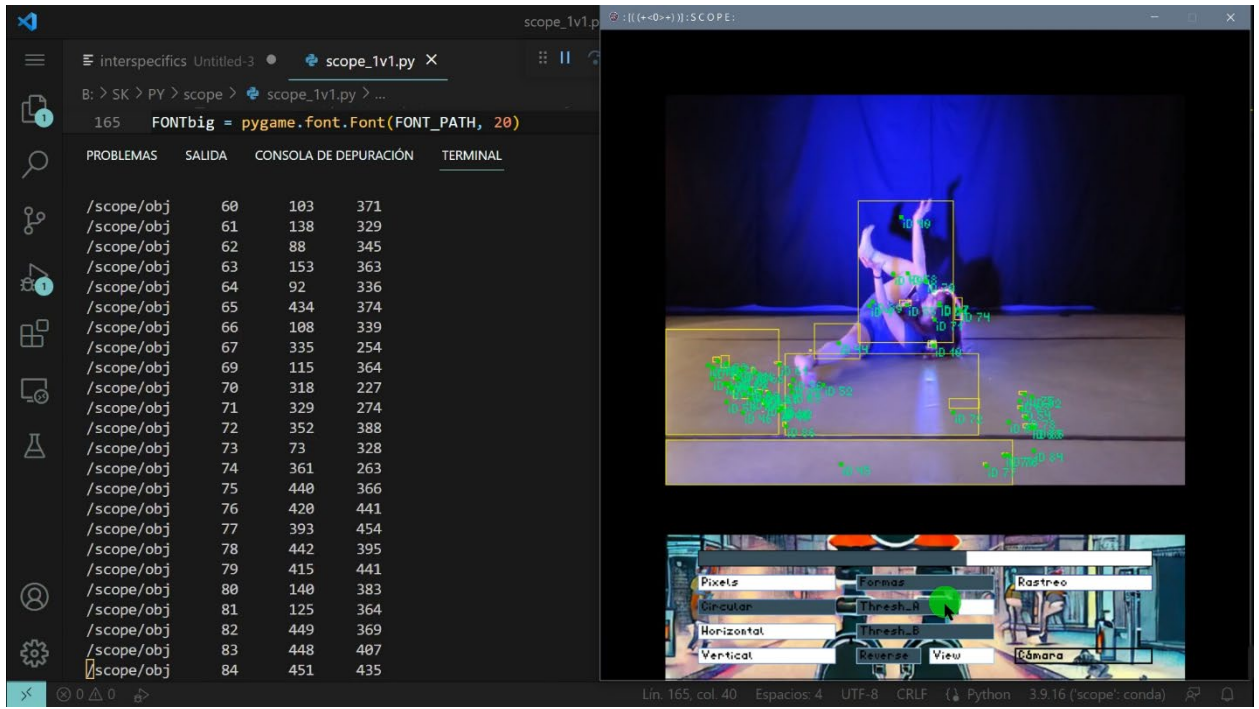
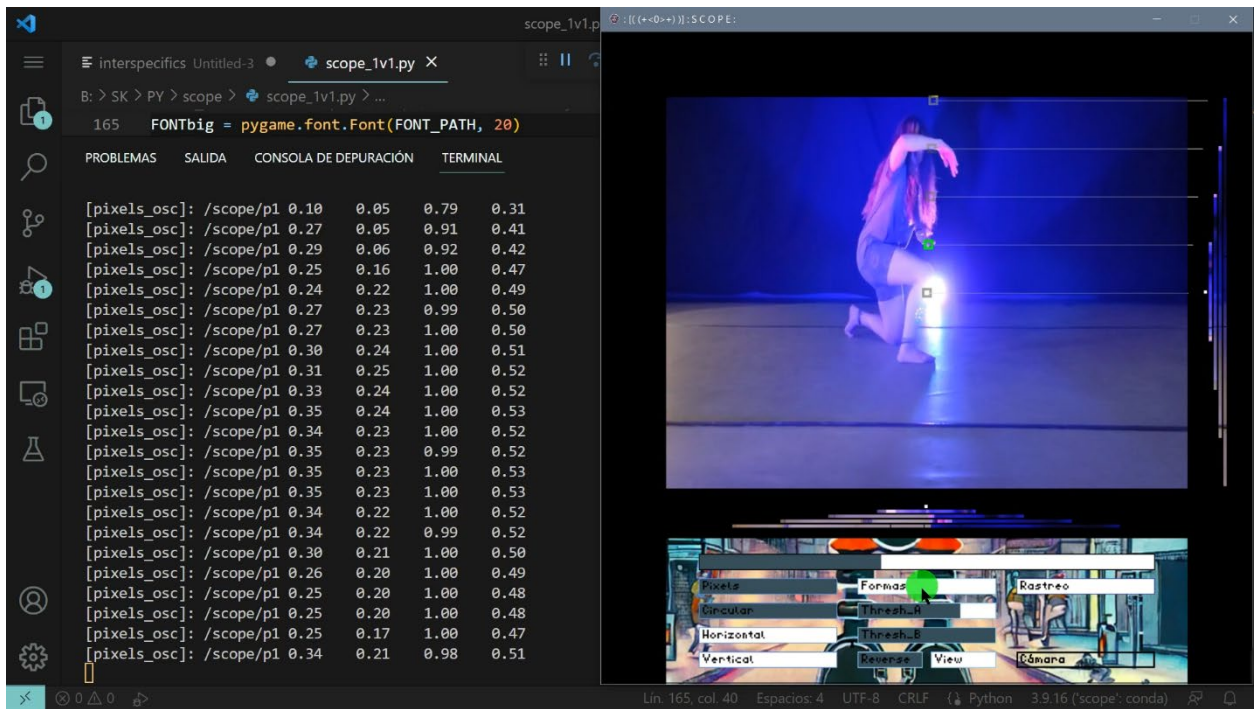


Imagen 39



Nota. Interfaz algorítmica programada con lenguaje Python, propuesta como ambiente incorporado para performance en vivo y virtual.

**Conjurar.**

En tercera instancia “conjurar”, es la confabulación en la implementación de elementos sensoriales y tecnológicos en distintos ambientes para generar ciclos de retroalimentación en el modelo de sistema de improvisación que favorezcan la diferenciación emocional y emotiva, como estímulos que impregnen la carga simbólica, conceptual, narrativa y estética en cada improvisación de creación escénica.

Confabular se entiende como el fenómeno caracterizado por la creación de experiencias con las cuales los sujetos llenan espacios vacíos en la memoria.

Es decir, poner en práctica de todo lo que se ha aprendido y entrenado hasta el momento en el *Kinemaia Lab* una puesta en escena, un performance en vivo y virtual con acceso mediante la compra de productos de la colección génesis de mismo laboratorio.

Se aborda un sincretismo sensorial-tecnológico que se retroalimenta en tiempo real de la improvisación de movimiento de las creadoras escénicas y ofrece al mismo tiempo estímulos sensoriales para conformar un bucle de retroalimentación cerrado.

El diseño de este montaje atiende a la planeación de una estrategia para el espacio del NFT ART, misma que propone generar interacciones intersensoriales con los compradores o coleccionistas. Se han verificado las posibilidades de agregar en los metadatos del NFT ART tickets o boletos que permitan tanto el acceso virtual a un evento o performance como a sesiones creativas del *Kinemaia Lab*, lo cual es factible.

El acceso al performance es un valor agregado a cada pieza de la colección, pero el acceso a sesiones del laboratorio cierra ciclos de retroalimentación y observación participante para optimizar los procesos creativos del mismo y generar realmente las interacciones intersensoriales.

Esta fase abre una línea más de investigación y creación, expandiendo el carácter de observador participante y planteando una estrategia de producción a largo plazo.

Como descubrimiento subjetivo agregó que, en el afán de la confabulación sensorial y tecnológica, y considerando que el principal formato de mis registros a/r/tográficos fue la fotografía en larga exposición, descubrí que pude generar una lectura de movimiento y saber que creadora escénica es al reconocer su forma, estructura y estética de movimiento gracias a la contemplación de todo el registro fotográfico. Como un entrenamiento visual pude entender cómo se mueven e incluso si tienen alguna calidad de movimiento, lo que quedó plasmado en cada fotografía.

El análisis fotográfico no es la finalidad de este proyecto pero fue grato identificar el desarrollo de mi perspectiva visual respecto al movimiento improvisatorio de cada creadora escénica.

### Conclusiones Reflexivas.

Como visión general del proyecto creativo, tenemos una capa externa que abarca la totalidad de este, en la cual la *Transmutación* conforma un acercamiento fenomenológico e interdisciplinar, identifica las resistencias disciplinares y lograr fluir creativamente solventándolas, lo que nos guía hacia la práctica constante de un modelo de sistema de improvisación en búsqueda de un flujo creativo.

El objetivo es la creación de una colección de NFT ART de danza contemporánea, sin embargo el proceso no es unidireccional, no contempla un solo camino para la obtención de nuestro producto artístico, sino que emplea la fertilidad de un espacio intersubjetivo e incluso de los conflictos y problemas propios de él para lograr, en primera instancia, un espacio experimental en el que fluye la comunicación intersubjetiva y fomenta la transdisciplina, para abordar con mejores capacidades imaginativas diversos acercamientos a la conformación de nuestra estrategia creativa.

Este calentamiento creativo dispone de las relaciones, de la comunicación, del estado de flujo, del aprendizaje *in situ* y del entrenamiento, ofreciendo y ampliando el panorama en el que la gama creativa se potencia y afina.

Cada colaborador, cada creador escénico, cada luz, cada extensión eléctrica, cada cámara y cada posibilidad de registro son actores fundamentales. Su configuración en el espacio es lo que entreteje, como un rizoma, el plano creativo en el cual se dispondrán y vaciarán los catalizadores escénicos que para este proyecto es la danza contemporánea desde la improvisación.

En la capa interna del proyecto las retroalimentaciones de cada colaborador y específicamente de cada creador escénico muestran de forma general un inicio de sesión con dudas, con conflictos por la inexistencia de una narrativa o de un guion, por la carencia de instrucciones específicas respecto a la construcción de su movimiento, no existe una impostura, una narrativa ó una tendencia estética clara, la incertidumbre se hizo presente y facilitó que desde la improvisación nos acercáramos como uno mismo

hacia una experiencia introspectiva, como un ente transdisciplinar que habita un espacio escénico, el cual se suscita solo en ese único e irrepetible momento.

La colocación de diversos formatos de registro tiene la finalidad de evidenciar y generar un patrimonio del *Kinemaia Lab*, la conformación de memorias grupales, de diálogos, de canales de comunicación que abren y establecen al mismo tiempo la libertad creativa que fomenta y refresca las propuestas escénicas, con cada sesión se observa un método con el cual facilitar el acceso a este momento de flujo creativo seguro.

El registro de movimiento se contempla como una red interconectada en el espacio del laboratorio, el movimiento interno, el movimiento materialista, el movimiento sensorial, el movimiento emotivo, el movimiento corporal y el movimiento de la información, transitan y se impregnan en cada una de las relaciones y conexiones de quienes habitamos durante 2 horas el mismo espacio.

Este movimiento homogéneo fomenta la creación de una propuesta escénica y derivó en la creación de fotografías, dibujos, grabados, videos, reels, experiencias y memorias que nos acercaron y unieron como colaboradores.

Se desarrollaron diversas exploraciones estéticas con la finalidad de capturar el movimiento o el tiempo con distintos formatos, lo que facilitó la selección de procesos y ambientes incorporados a desarrollar en la instancia siguiente afinando, al mismo tiempo, las dinámicas de improvisación escénica.

Uno de los productos obtenidos es una colección de fotografías en larga exposición, retocadas con *Photoshop* las cuales forman parte de la primera entrega de la colección génesis del laboratorio.

Uno de los hechos que considero más importantes es el establecimiento de la colaboración interdisciplinar, que en diversas ocasiones durante las sesiones de 'Transmutación' transitó hacia la transdisciplina, motivada principalmente por la intencionalidad motriz de cada colaborador inmerso en la exploración y la improvisación, con lo que puedo aseverar que la improvisación no solo sucedía en las creadoras escénicas, si no en cada uno de los asistentes a las sesiones.

Este acercamiento hacia la creación escénica orgánica revela la unicidad del momento creativo, el aquí y ahora, el tiempo real en que las interacciones intersubjetivas conforman un espacio único que está impregnado del aura de Benjamin, aura que se encuentra en el momento de la creación, pero no en el registro digital que fungirá como propuesta de colección artística.

La colección producida se llevó hacia el ambiente del criptoespacio, el del NFT ART, en donde es evidente la carencia del aura por la hiperportabilidad que lleva cada obra hacia las masas.

Este espacio cuenta con una característica fundamental, asigna un sello digital de autenticidad a cada obra digital, lo que a primera impresión pudiera asignar o des atrofiar el aura, pero no lo hace por la falta del aquí y ahora.

En la construcción de una obra o producto que deriva de un proceso escénico, el momento creativo no se suscita en el escenario, en realidad sucede durante los ensayos y montajes, cada presentación o puesta en escena es una reproducción de esos momentos que han construido una narrativa estructurada.

Considerando el aura de una obra artística tenemos, entonces, que ver una obra en el teatro o en algún espacio escénico es en realidad una reproducción de los momentos creativos que suceden durante todo el proceso, aun cuando se reproduce en tiempo real, esa estructura escénica es susceptible a múltiples reproducciones, reinterpretaciones y modificaciones, las circunstancias de reproducción pueden permitir que la consistencia de la obra quede intacta, pero se deprecia su aquí y ahora.

En el espacio digital, una obra escénica carece totalmente de su parte efímera que es lo que puede otorgarle nuevamente un aura, pero si el esfuerzo creativo se concentra en hallar la autenticidad del creador escénico en lugar de una representación impostada o estructurada, es posible hallar una nueva esencia aurea.

Con lo anterior me refiero, no a lo auténtico de una obra escénica, si no a la autenticidad del creador, a lo orgánico de su movimiento y su construcción narrativa, a la innovación en la conexión de

imágenes, semánticas y símbolos con la intención motriz que mueve al individuo, es un estado de flujo creativo en conexión con su propio lenguaje corporal.

Inmersos en el laboratorio, cada creador escénico atendió consignas de improvisación para tocar un movimiento y narrativa orgánica, una que se muestra espontánea, que representa al mismo creador, una creación en tiempo real auténtica que proyectó en diversas ocasiones flujos creativos, conexiones intersubjetivas e interdisciplinarias que apuntaban hacia la transdisciplina y el aura de lo irrepetible.

Preparados para registrar cada momento, los observadores se encausaban al estado de flujo del creador escénico, se digitalizaba cada instante con una curiosidad investigativa.

Pasamos de la búsqueda de una construcción narrativa a entender la organicidad de la espontaneidad y explorarla, para hallar momentos cargados de significado en un constante devenir complejo.

Experimentamos el proceso creativo sin pies ni cabeza, sin estructura, sin subordinaciones, partiendo del caos y de la curiosidad por reconocer las capacidades en las intenciones motrices, lo que derivó en conexiones intersubjetivas y diálogos transdisciplinarios.

El laboratorio formó un ambiente de respeto mutuo, de seguridad, de contención, de sanación, de conciencia introspectiva y de aprendizaje constante, apuntando hacia la conformación de un proceso creativo transversal y democrático.

El flujo creativo no fue unidireccional, lo impregna una conciencia rizomática, obedece a espirales en lugar de líneas rectas, inicia en la dispersión para abrirse a la creatividad, concluyendo en el recogimiento para formar símbolos y estéticas compartidas desde las emociones y motivos subjetivos, surge de la capacidad improvisadora y de afrontar la incertidumbre, funge como una red de interconexiones intersubjetivas innovadoras y motivadas principalmente por las intencionalidades motrices de cada uno de los a/r/tógrafos y los observadores participantes.

Retomando el espacio del NFT ART, observo la posibilidad de agregar en los metadatos de cada NFT ART una invitación a participar e interactuar en el proceso creativo siguiente del laboratorio, extendiendo un vínculo interactivo a manera de observación participativa dentro del momento creativo.

Agregando esa posibilidad a cada NFT ART de la colección, acercaré el 'Kinemaia Lab' a colaboradores de orígenes culturales y disciplinares diversos, proponiendo una interacción intersensorial mediante el recurso de la superestructura existente y para la cual fue pensado este proyecto, pero que se fundamenta en la infraestructura del propio laboratorio y de su catalizador.

Las dinámicas para preservar un camino de investigación se ampliaron gracias a los elementos recursivos, autopoieticos, gracias al aprendizaje y el entrenamiento.

Lo más importante es que cada interacción intersensorial tendrá la capacidad de ofrecer una experiencia creativa artística cargada del aura del aquí y ahora, entonces la experiencia interactiva intersensorial será la que otorgue el aura, que se perderá al momento mismo de lograr una próxima colección u obra de NFT ART, pero que perdurará en la experiencia de cada colaborador.

Parfraseando a Vich (2013), quien precisamente nos recuerda la importancia de constituirnos como dispositivos socializadores que producen realidad que soporta nuestra cultura, no es el afán progresista lo que mueve esta medula que también puede ser un lugar de respuesta a la hegemonía oficial; una manera para rebelarse a lo establecido y para promover, desde ahí, un campo de mayor visibilización sobre los poderes que nos constituyen y que se reproducen socialmente (p. 132).

La danza contemporánea como NFT ART propone la posibilidad de establecer conexiones transdisciplinarias orgánicas siempre y cuando se respete un proceso creativo democrático y se tenga conciencia plena de donde se encuentra el aura, como cambia obedeciendo la esencia de la experiencia en la superestructura e infraestructura de un horizonte emergente, sus obras serán memorias artísticas del momento de goce del aura, del momento irrepitible y atemporal del flujo creativo.

**Glosario.**

**Acuñamiento, (minting).** Es el proceso de escribir un elemento digital en la cadena de bloques. Esto establece su registro inmutable de autenticidad y propiedad.

**Arduino.** Es una plataforma electrónica de código abierto basada en hardware y software fáciles de usar.

**Cadena de bloques, (Blockchain).** Es un registro compartido por millones de ordenadores conectados donde se inscriben y archivan las transacciones de dos partes de manera verificable, permanente y anónima sin necesidad de intermediarios.

**Contrato inteligente, (Smart contract).** son programas informáticos, se trata de un fragmento de código virtual que se almacena en una red bloques (lo que se llama tecnología cadena de bloques o blockchain en inglés). Dicho código define una serie de condiciones (pactadas por las partes) y consecuencias. De esta forma, si se cumple A, entonces automáticamente el contrato ejecutará B. No se requiere de la interpretación ni de la actuación de ningún intermediario.

**Criptocartera.** Es un dispositivo físico y virtual que permite el almacenamiento de las claves públicas y privadas de los usuarios además de proporcionar una interfaz para administrar saldos criptográficos. Permiten acciones con los activos almacenados y la interacción con aplicaciones descentralizadas, entre las que se encuentran las plataformas de NFT.

**Criptomoneda, (Cryptocurrency).** Son un tipo de moneda digital, que son aquellas que no existen de forma física, pero que sirven como moneda de intercambio, permitiendo transacciones instantáneas a través de Internet y sin importar las fronteras.

**Criptoarte.** Se define como una vertiente de producción creativa basada en la creación de contenido digital. Diseños digitales, imágenes, vídeos, *loops*... pero también contenidos no visuales como textos únicos, composiciones musicales, poemas o hasta tuits, son susceptibles de convertirse en criptoarte.

**Esquema Ponzi.** Forma de estafa piramidal que atrae a los inversores anteriores con fondos de inversores más recientes.

**Ethereum.** Es una red, formada por muchas comunidades, y un conjunto de herramientas que permiten a las personas realizar transacciones y comunicarse sin estar controladas por una autoridad central.

**Fintech.** Es la nueva tecnología que busca mejorar y automatizar la entrega y el uso de servicios financieros. En esencia, Fintech se utiliza para ayudar a las empresas, los propietarios de negocios y los consumidores a administrar mejor sus operaciones, procesos y vidas financieras. Está compuesto por software especializado y algoritmos que se utilizan en computadoras y teléfonos inteligentes.

**Foundation.** Es un proyecto descentralizado que busca ayudar en la construcción de una economía que gira en torno a los tokens NFT, con un énfasis final en la comunidad y la generación de una economía descentralizada.

**Kinesfera.** Es la esfera alrededor del cuerpo cuya periferia se puede alcanzar con las extremidades fácilmente extendidas sin alejarse de ese lugar que es el punto de apoyo cuando se está parado sobre un pie.

**MAX.** Es un entorno gráfico para música y multimedia desarrollado y mantenido por Cycling '74.

**Metadato.** Conjunto de datos que describen el contenido informativo de un recurso, de archivos o de información de ellos mismos.

**NFT, (Non fungible token).** Es un identificador digital único que se registra en una cadena de bloques y se utiliza para certificar la propiedad y la autenticidad. No se puede copiar, sustituir ni subdividir.[1] La propiedad de un NFT se registra en la cadena de bloques y el propietario puede transferirla, lo que permite que los NFT se vendan y negocien.

**NFT ART.** Es arte digital que puedes crear o poseer. Su medio artístico puede incluir dibujos digitales, pinturas, música, películas, poesía o libros. El arte NFT permite a los artistas vender o alquilar sus obras de arte más allá del mundo físico. Este artículo explorará el arte NFT y las opciones disponibles para vender creaciones digitales. Es creado en la cadena de bloques y listado en cualquier plataforma de difusión y compraventa.

**Organización Autónoma Descentralizada, (DAO).** Es una forma emergente de estructura legal que no tiene un órgano de gobierno central y cuyos miembros comparten el objetivo común de actuar en el mejor interés de la entidad. Popularizados entre los entusiastas de las criptomonedas y la tecnología blockchain, los DAO se utilizan para tomar decisiones en un enfoque de gestión de abajo hacia arriba.

**Prueba de apilamiento, (proof of stake).** es un mecanismo de consenso de criptomonedas para procesar transacciones y crear nuevos bloques en una cadena de bloques. Un mecanismo de consenso es un método para validar entradas en una base de datos distribuida y mantener la base de datos segura. En el caso de las criptomonedas, la base de datos se denomina cadena de bloques, por lo que el mecanismo de consenso asegura la cadena de bloques.

**Prueba de trabajo, (proof of work).** Es un mecanismo de consenso descentralizado que requiere que los miembros de la red se esfuercen en resolver un número hexadecimal encriptado. También se denomina minería, en referencia a recibir una recompensa por el trabajo realizado. Permite el procesamiento seguro de transacciones entre pares sin necesidad de un tercero de confianza. A escala requiere grandes cantidades de energía, que solo aumenta a medida que más mineros se unen a la red.

SFT, (Tokens semi-fungibles). Son un grupo relativamente nuevo de tokens que pueden ser tanto fungibles como no fungibles durante su ciclo de vida. Inicialmente, los SFT actúan como tokens fungibles regulares en el sentido de que pueden intercambiarse de manera similar con otros SFT idénticos.

**Tarifa de acuñamiento (GAS Fee).** Son las tarifas de transacción que los usuarios pagan a los mineros en un protocolo de cadena de bloques para que su transacción se incluya en el bloque. El sistema funciona con un mecanismo estándar de oferta y demanda. Si hay más demanda de transacciones, los mineros pueden optar por incluir las transacciones que pagan más, obligando a los usuarios a pagar más para que sus transacciones se procesen de manera rápida y eficiente.

**Tezos.** Es un proyecto de blockchain que se destaca por su mecanismo de gobernanza incorporado para actualizar la red. Los cambios en la blockchain Tezos son propuestas de código realizadas por personas que poseen una cierta cantidad de Tez (XTZ) y que son votadas por los pares. Debido a que Tezos es autocorregible, las actualizaciones de la red son perfectas y los hard forks son innecesarios.

**TouchDesigner.** Es un producto de software de Derivative (Toronto y Los Ángeles) que se utiliza para crear aplicaciones 3D y 2D interactivas. Es "procedimental", "basado en nodos", en tiempo real y se considera un lenguaje de programación visual. Está diseñado para dar a sus usuarios una enorme flexibilidad en la creación de aplicaciones sin necesidad de programar de forma convencional.

## Referencias.

Alpers, S. (1987). *El arte de describir*. H. Blume.

A. T. Sherman, F. Javani, H. Zhang, and E. Golaszewski, "On the Origins and Variations of Blockchain Technologies" in IEEE Security & Privacy, vol. 17, no. 1, pp. 72-77, Jan.-Feb. 2019, DOI: 10.1109/MSEC.2019.2893730.

Benjamin, W. (1989). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Discursos Interrumpidos I*.

Bennett, A. G. (2012). *Engendering Interaction with Images* (Illustrated ed.). Intellect Ltd.

Bsteh, S. (2021). *From Painting to Pixel Understanding NFT artworks*. Research Gate.

Buterin, V. (2013). *Un contrato inteligente de nueva generación y una plataforma de aplicación descentralizada*. <https://ethereum.org/es/whitepaper/#a-next-generation-smart-contract-and-decentralized-application-platform>

Dögan, B., Ersöz, S., y Sahin, C. (2022). *Criptoarte y NFT*. Revista de historia, Cultura e Investigación Artística, 11(1), 1-12.

Fisher, C. M., & Amabile, T. (2009). *Creativity, improvisation and organizations* (pp. 27-38). Routledge: The Routledge companion to creativity.

Franceschet, M., Colavizza, G., Smith, T., Finucane, B., Ostachowski, M. L., Scalet, S., ... Hernández Sebastián. (2020). Crypto art: a decentralized view. *Leonardo*, 1-8.

Frantz, G. (1972). *An Approach to the centre: An interview with Mary Withehouse*. In P. Pallaro (Ed.), *Authentic movement: Essays by Mary Starks Withehouse, Janet Adler and Joan Chodorow*.

Freitag Granholt, M y Martensen M. (2021). *Facilitate design through improv: The qualified eclectic*. Thinking Skills and Creativity, 40.

Gatica, A., & Rojo, P. (2017). *Actualidad de la fenomenología: Génesis, historicidad y alteridad. Fenomenología como crítica del positivismo* (1st ed.). teseopress.com.

- Geertz, C. (1976). *Art as a cultural system*. Modern Language Notes, 91.
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual*. Anagrama.
- Haber, S., Stornetta, W.S. (1991). *How to Timestamp a Digital Document*. Journal of Cryptology, 3: 99 – 111.
- Irwin, R. (2013). *La práctica de la a/r/tografía*. Revista Educación y Pedagogía, 25(66), 106-113.
- Jhala, K. (26 de febrero 2021). *Is this video of Petr Davydtchenko devouring a bat the first performance art NFT?* The art newspaper. <https://www.theartnewspaper.com/2021/02/26/is-this-video-of-petr-davydtchenko-devouring-a-live-bat-the-first-performance-art-nft>.
- López-Sáenz, M.C. (2018). Fenomenología de la danza: Merleau-Ponty versus Sheets-Johnston. Arte, Individuo y Sociedad, 30(3), 467-481.  
<https://core.ac.uk/reader/162288500>
- Merleau-Ponty, M. (1964). *Le Visible et L'Invisible*. Gallimard.
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Gallimard.
- Miner, A. S., Bassoff, P., & Moorman, C. (2001). *Organizational improvisation and learning: A field study*. Administrative Science Quarterly, 46(2), 304-337.
- Nftbible. (2021). *The ultimate guide to non-fungible tokens* [Archivo PDF].  
<https://www.nftbible.io/>
- Nielsen, D., Thurber, S. & Lantero, M. Á. (2018). *Conexiones creativas: La herramienta secreta de las mentes innovadoras* (1.<sup>a</sup> ed.). Editorial Gustavo Gili S.L.
- Rickards, T., & Runco, M. A., 046 Moger, S. (Eds.). (2009). *The Routledge companion to creativity*. Routledge.
- Vich, V. (2013). *Desculturizar la cultura, retos actuales de las políticas culturales*. Latin American Research Review, Vol. 48, Special Issue, 129-139.

Zenk, L., Hynek, N., Schreder, G & Bottaró, G. (2021). *Towards a system model of improvisation*. *Thinking Skills and Creativity*, 43.

## Apéndices.

Además de los registros a/r/tográficos que se muestran en la etapa de transmutación, a continuación, se muestran productos generados en el Kinemaia Lab, que forman parte del patrimonio de Kinemaia Lab.

### **Dibujo de Figura Humana en Movimiento Vivo, de Ulises, Ilustrador.**

Ulises (Ingeniero e ilustrador) realizó una colección de bocetos que retocó posteriormente y anexó a su colección, misma que curará y acuñará como parte de su colección génesis de NFT ART, cabe mencionar que cuenta con amplia experiencia en inversiones con criptodivisas y que conoce a profundidad el espacio del NFT ART, además que en la experiencia que compartió como parte de su a/r/tografía explicó brevemente el proceso de ilustración de sus bocetos, dado que existió una resistencia disciplinar porque su experiencia en ilustración se enfocaba hacia el trabajo con modelos y generó un momento interesante cuando tuvo que adaptar su proceso a creadoras escénicas en movimiento, lo que registró como parte de su a/r/tografía con el siguiente texto.

Dibujo de figura humana en movimiento vivo

Por Ulises LoTo.

Notas sobre las primeras sesiones de Kinemaia Lab

- Se trata de la codificación del movimiento
- En los años más recientes de mi vida consciente he buscado activamente, y de manera autodidacta, desarrollar mi habilidad de dibujar el cuerpo humano. Tras algunos años de constancia creo tener una base sólida para hacer improvisación creativa.
- Acostumbrado a dibujar figuras estáticas
- ¿Cómo incluir información de movimiento en una imagen estática?
- Hay una relación inherente entre el movimiento y el tiempo. Sin tiempo ¿hay movimiento?
- Hay algunos "trucos" como el uso de líneas, desenfoces, posturas fuera de balance, para representar movimiento en una imagen estática. ¿Cuál es la ventana o periodo de tiempo que estos "trucos" pueden "almacenar"?
- La improvisación en la sesión de laboratorio es un caso muy particular de modelo y de movimiento.
- Es fácil representar movimientos sencillos, como caminar, correr, saltar, hablar por teléfono, golpear, y muchas cosas breves.
- ¿Qué tanta información puede almacenar mi memoria de las fugaces transiciones de movimiento en vivo del intérprete?

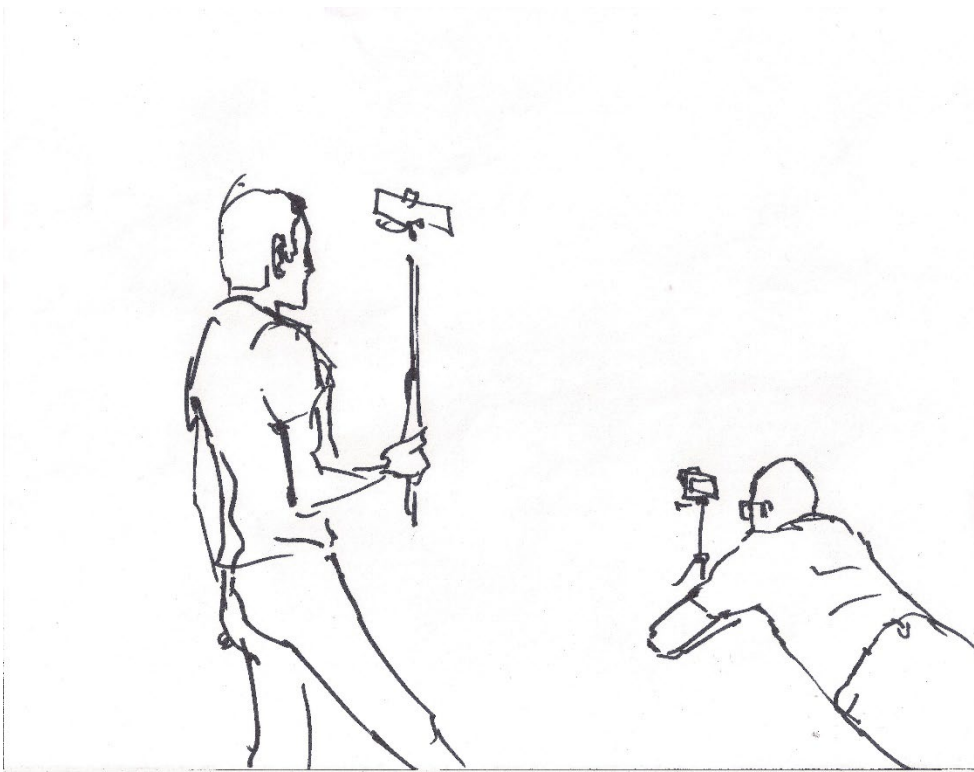
- Durante los primeros intentos no sabía cómo abordar el problema, solo pude hacer siluetas aisladas de brazos, piernas, cabezas, etc.







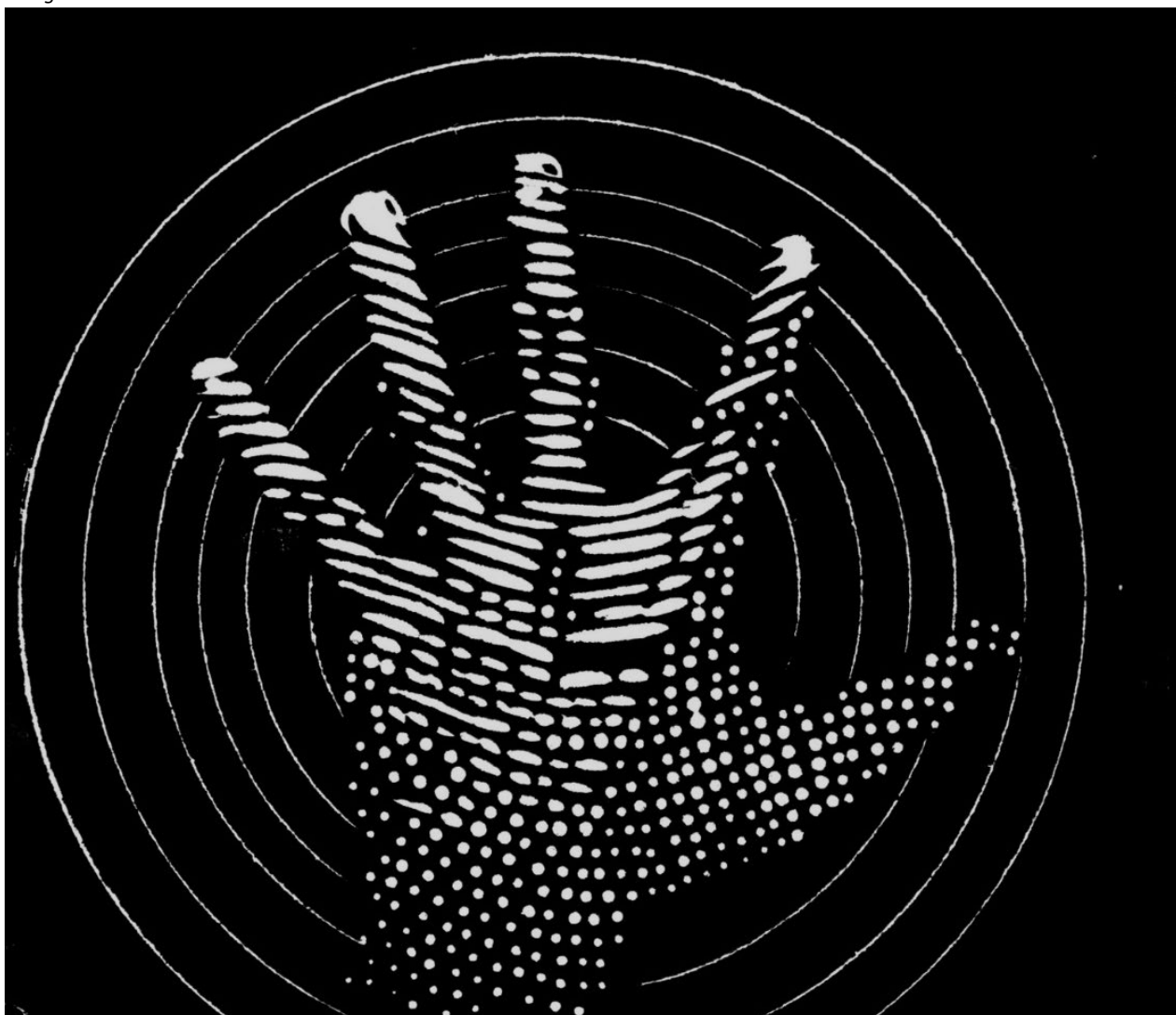




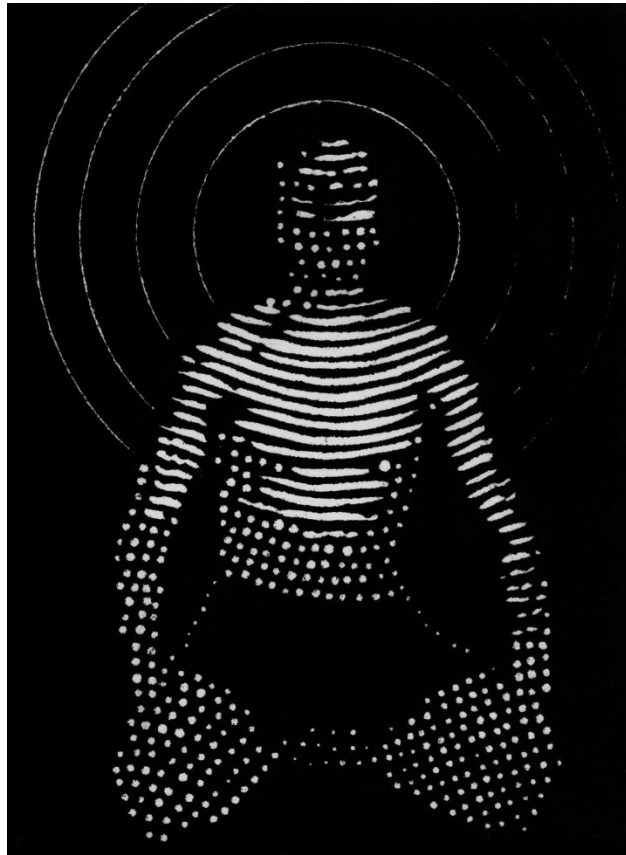
**Grabados de Lauro, Artista Plástico.**

Lauro (Artista plástico) creó una serie de grabados que apoyan gráficamente las consignas de improvisación 'Kinesfera', la pequeña colección se mostró a cada colaborador momentos antes de realizar su participación, y conformarán parte de los registros a/r/tográficos generados en el laboratorio, además de los grabados participó activamente en el diseño de iluminación y con su propio registro fotográfico el cual decidió no compartir.

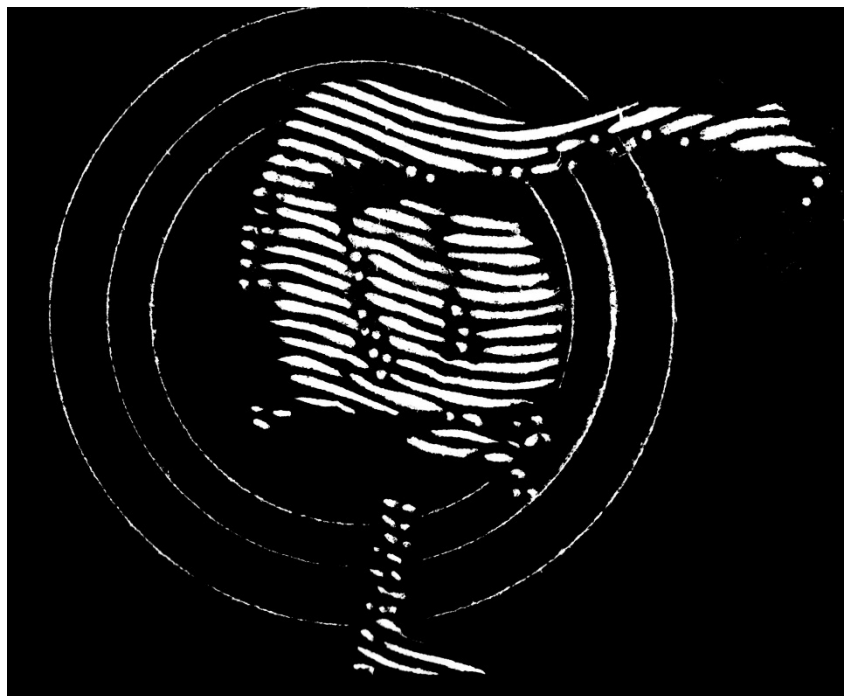
*Imagen 40*

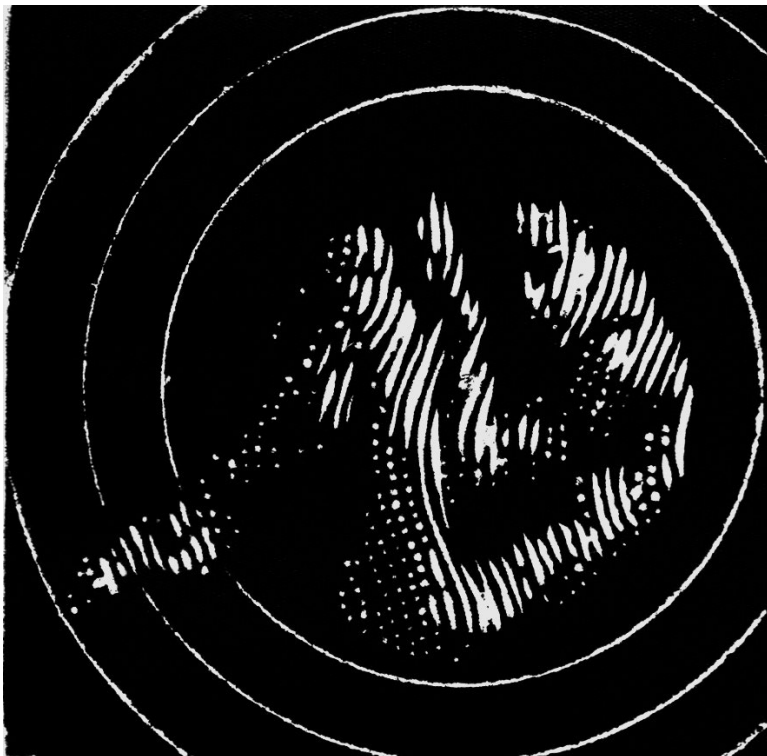
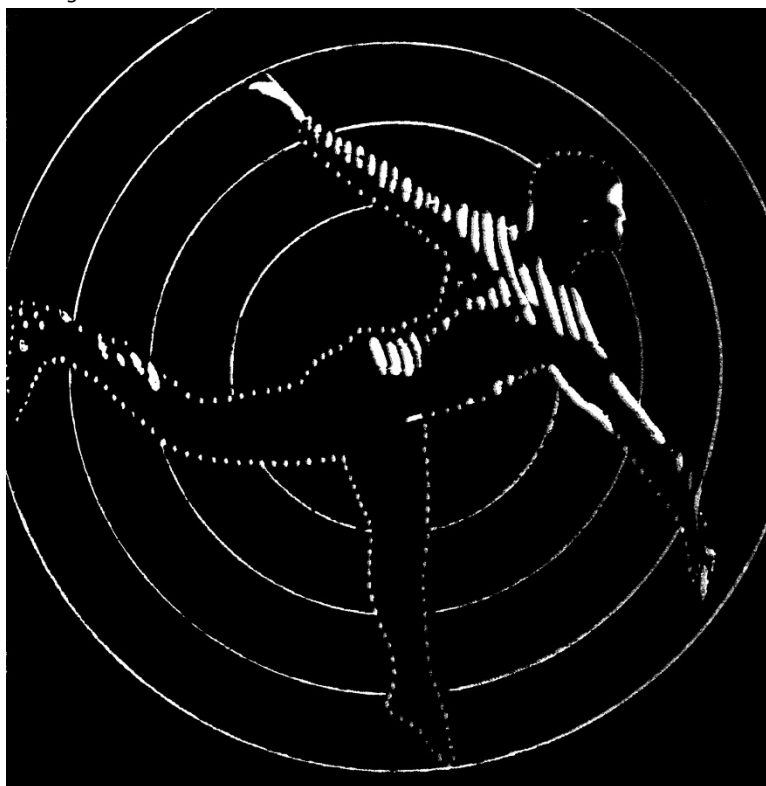


*Imagen 41*



*Imagen 42*



*Imagen 43**Imagen 44*

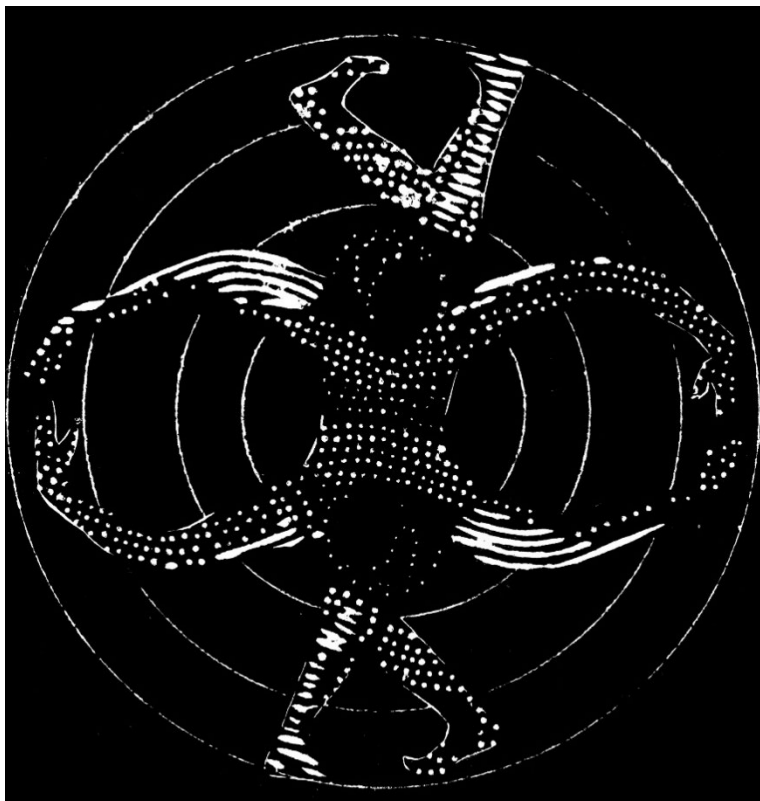
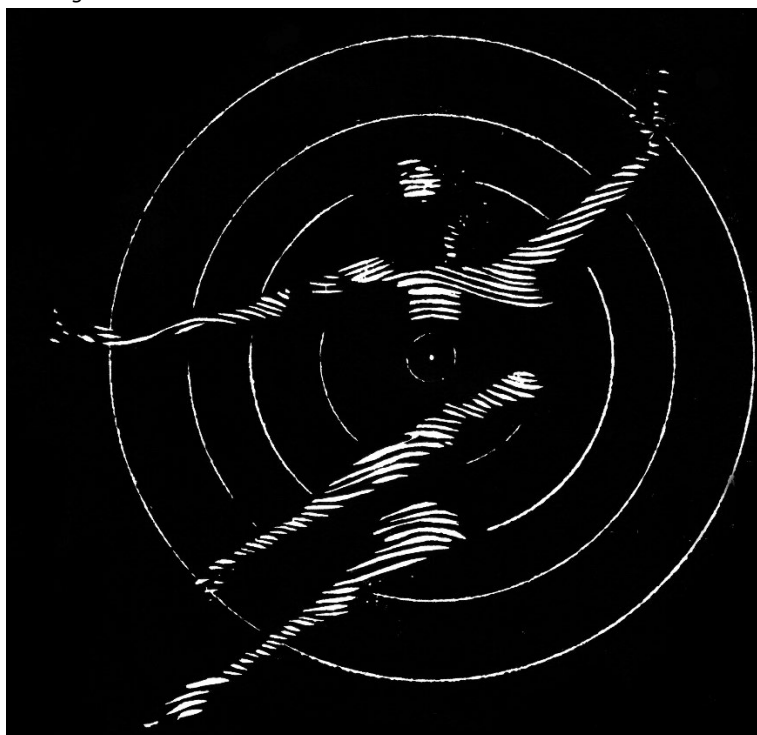
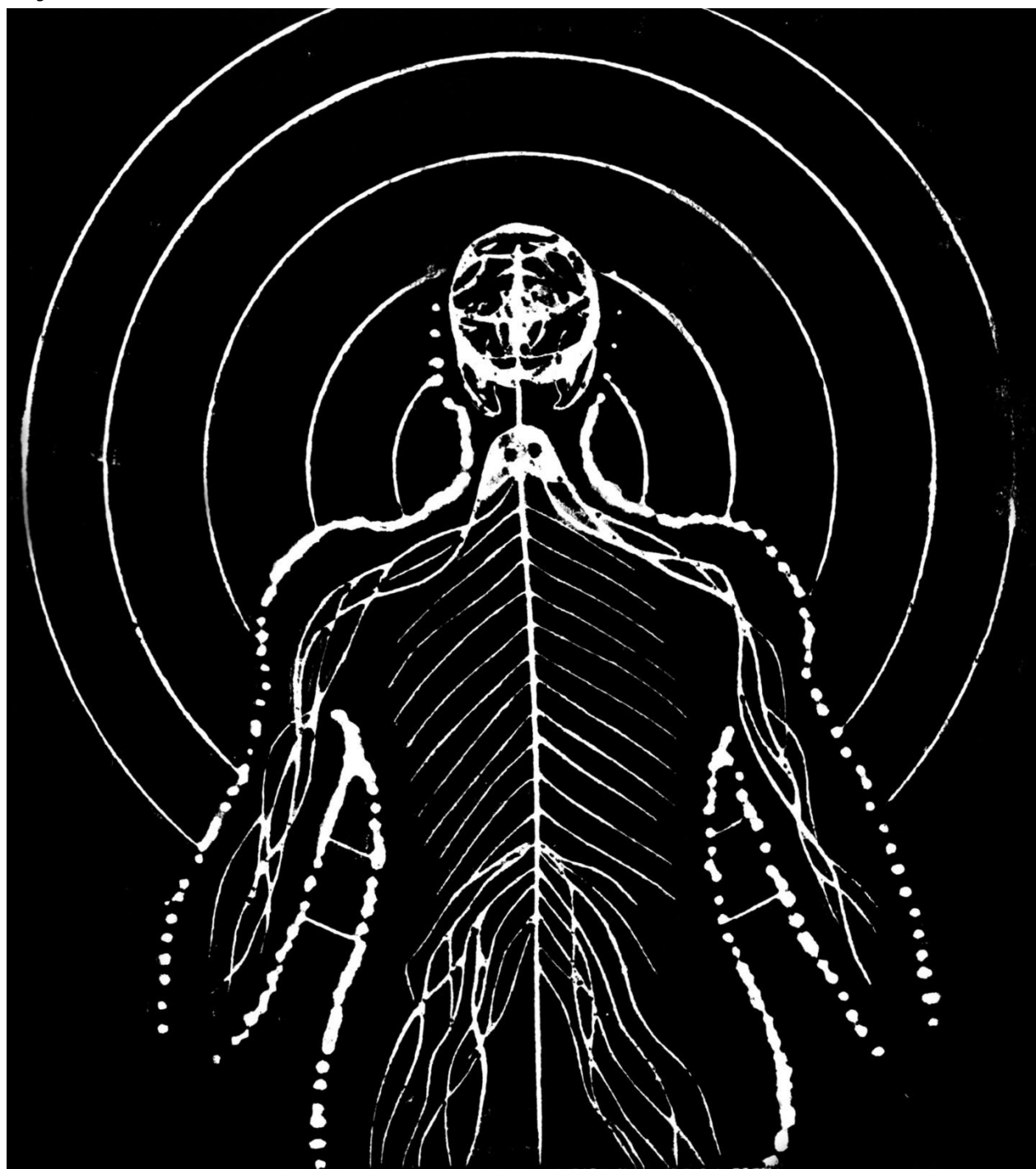
*Imagen 45**Imagen 46*

Imagen 47



Registro a/r/tográfico de Aníbal Castelán. Colección de fotografías en larga exposición editadas.

*Imagen 48*



*Imagen 49*



*Imagen 50**Imagen 51*

*Imagen 52**Imagen 53*

Imagen 54



Imagen 55

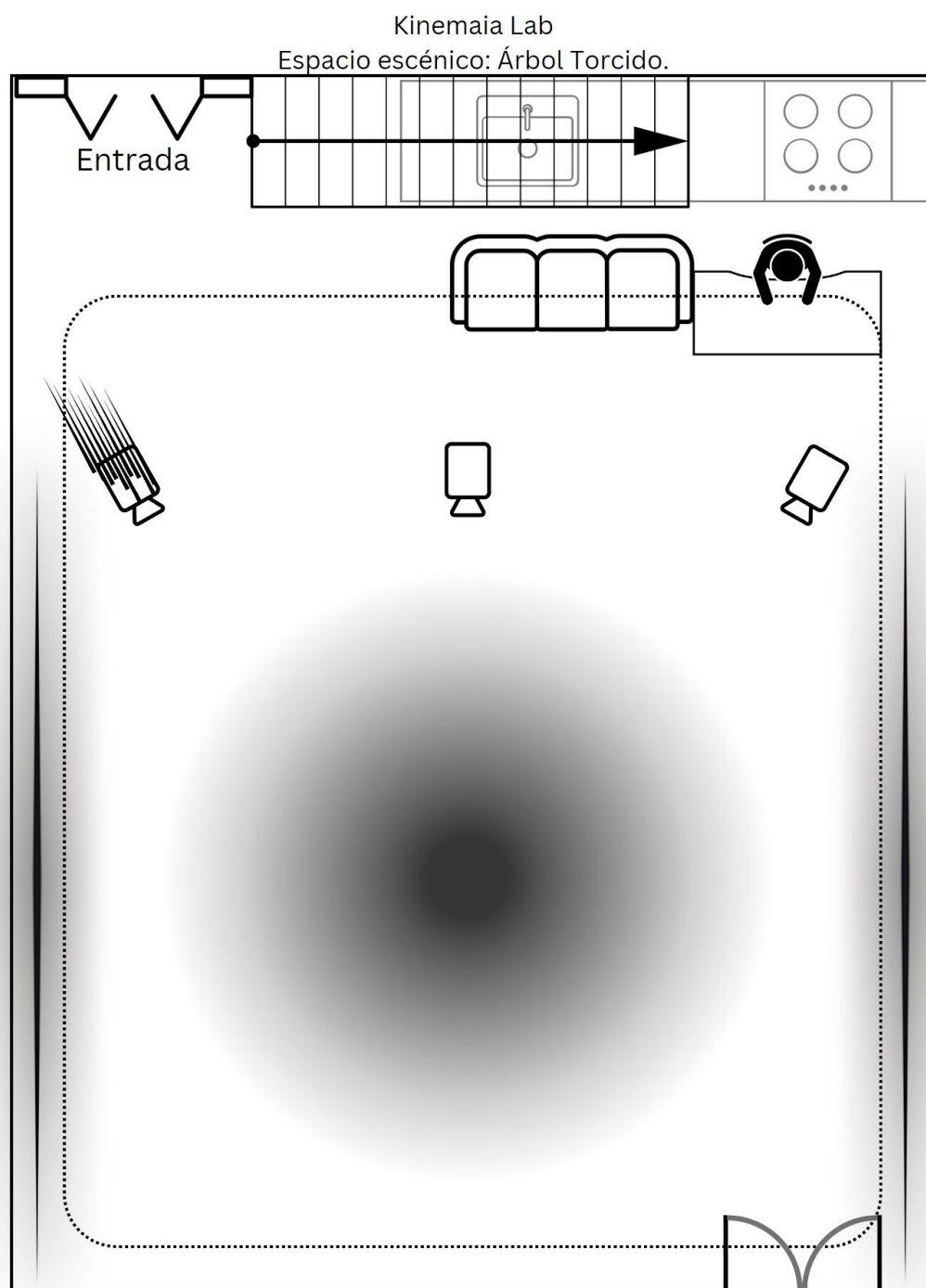


*Imagen 56***Diseños de producción.**

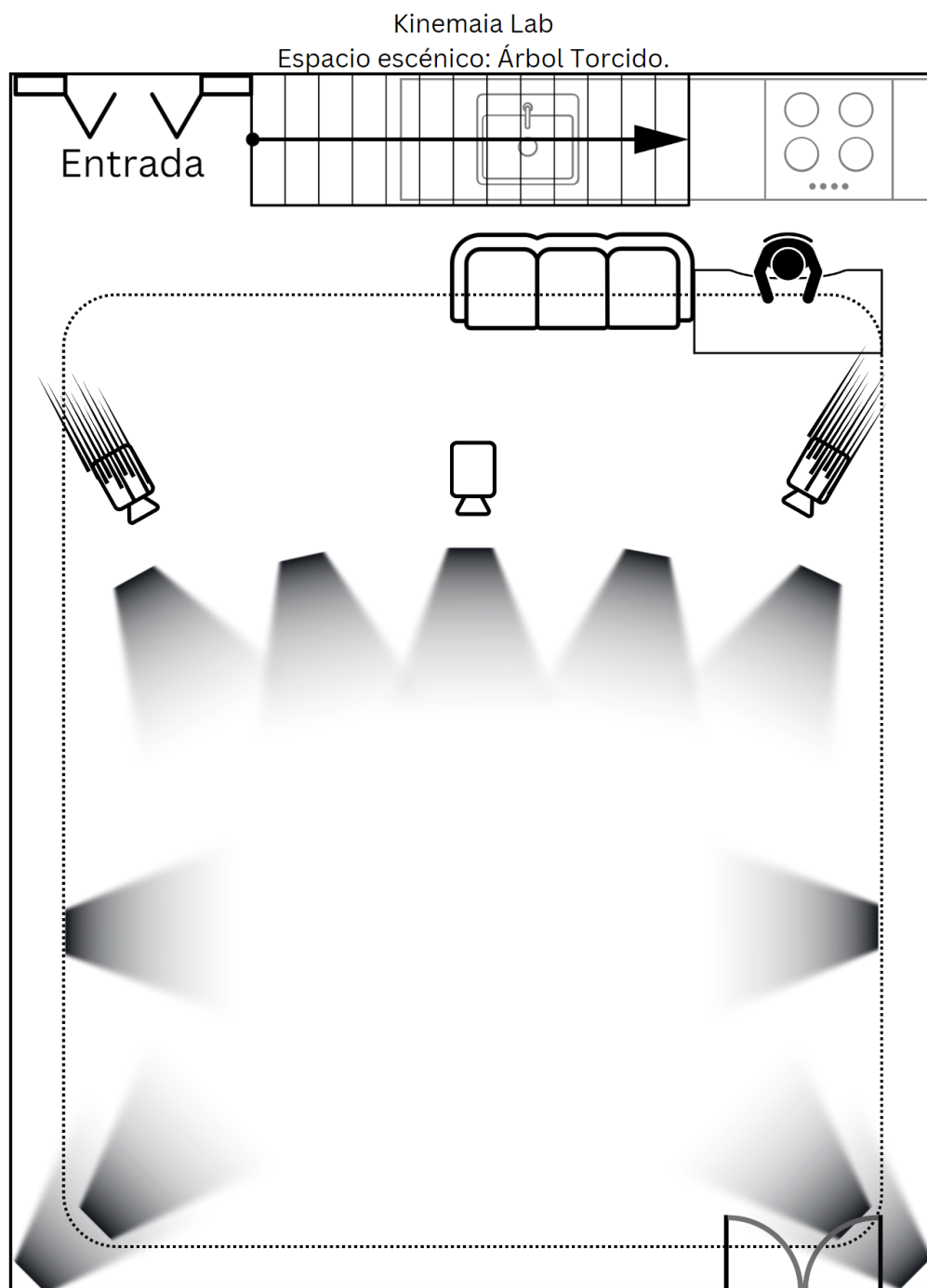
Las diez disposiciones lumínicas y de dispositivos de registro surgieron espontáneamente durante las sesiones de transmutación en la búsqueda de focos de movimiento, tiros de grabación, requerimientos de las creadoras escénicas, solicitudes del ilustrador, detalles del vestuario o bien por experimentación con las sombras y colores en el espacio.

Cada disposición se empleó en momentos diversos de las sesiones, algunas se repitieron y otras se usaron una sola ocasión, siempre con la idea general de lograr obtener un registro óptimo del movimiento, tanto para los registros personales a/r/tográficos como para aquellos pensados en la obtención de un producto de calidad en postproducción.

Imagen 57

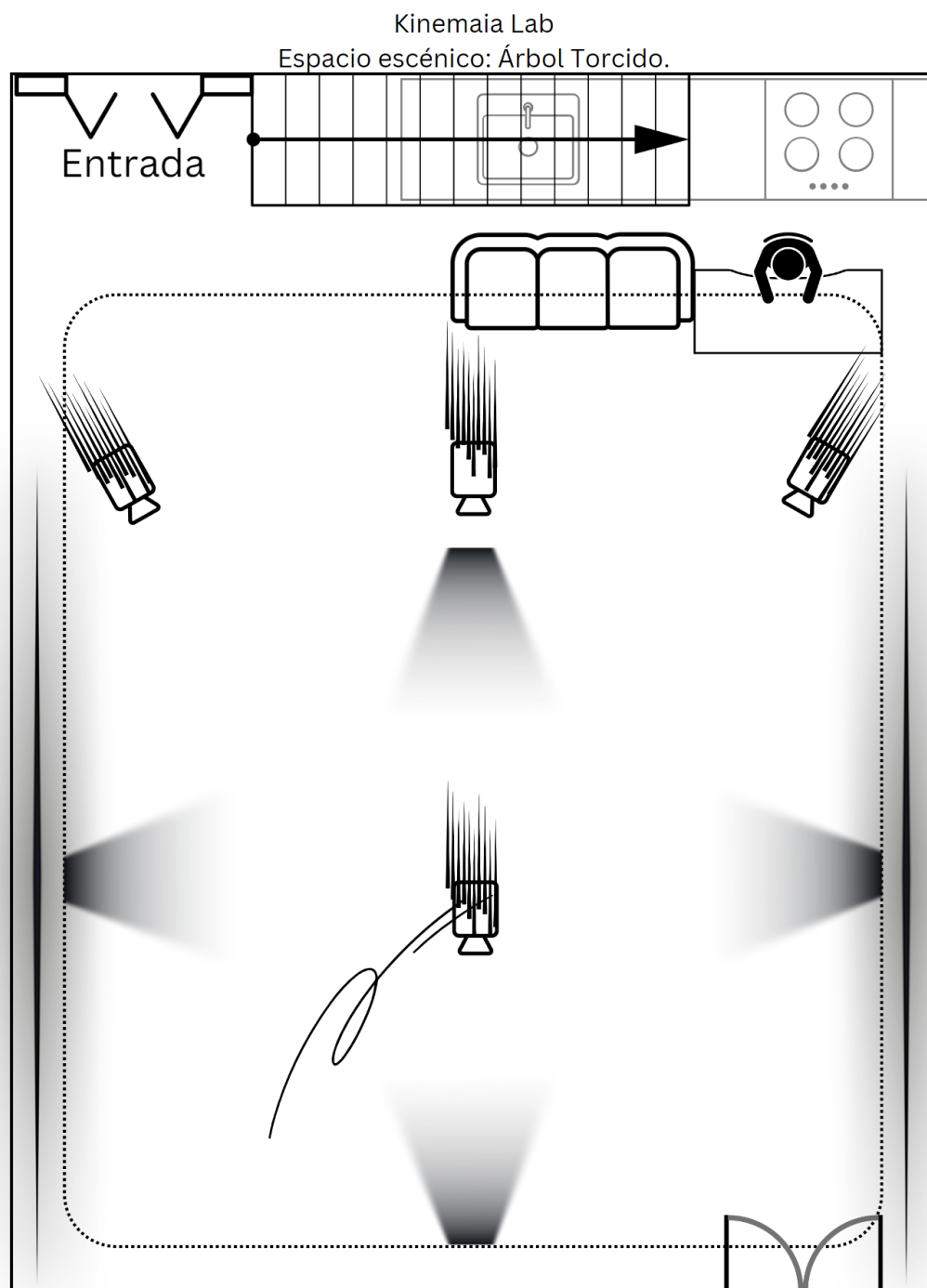


Cámaras: Centro, Go pro 10 video WHD 120fps fija - Derecha, Xiaomi Poco 3 Larga exposición fija- Cámara fotográfica de Lauro en movimiento.  
Luces: generales y auxiliares.

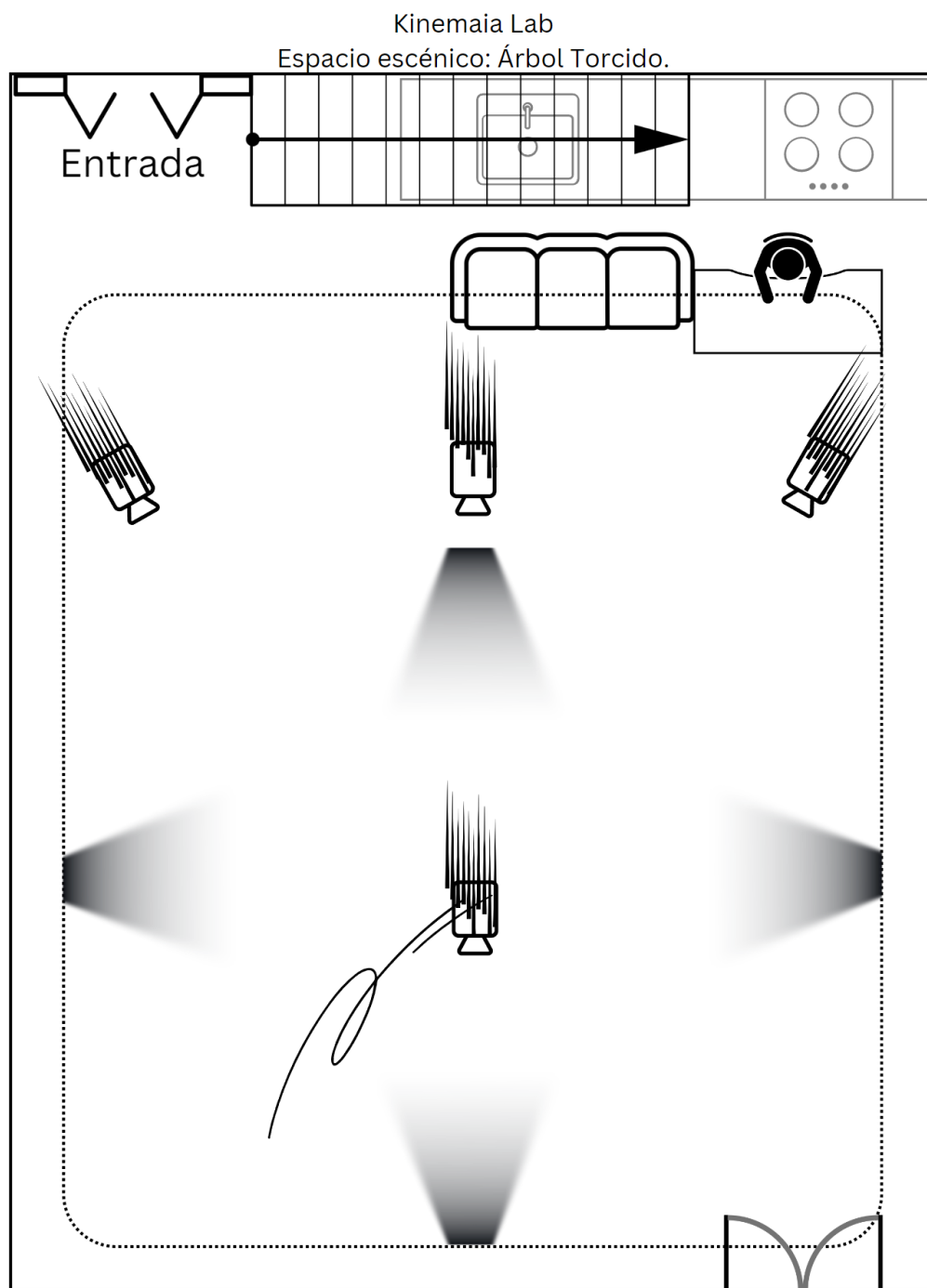


Cámaras: Centro fija y en movimiento, Go pro 10 video WHD 120fps - Xiaomi Poco 3 Larga exposición en movimiento - Cámara fotográfica de Lauro en movimiento.

Luces: 3 cuarzos de 200 w, 2 picados esquinados, 1 frontal - 4 leds programables, 2 laterales y 2 frontales, 4 cálidas de 50w esquinadas en base y auxiliares.

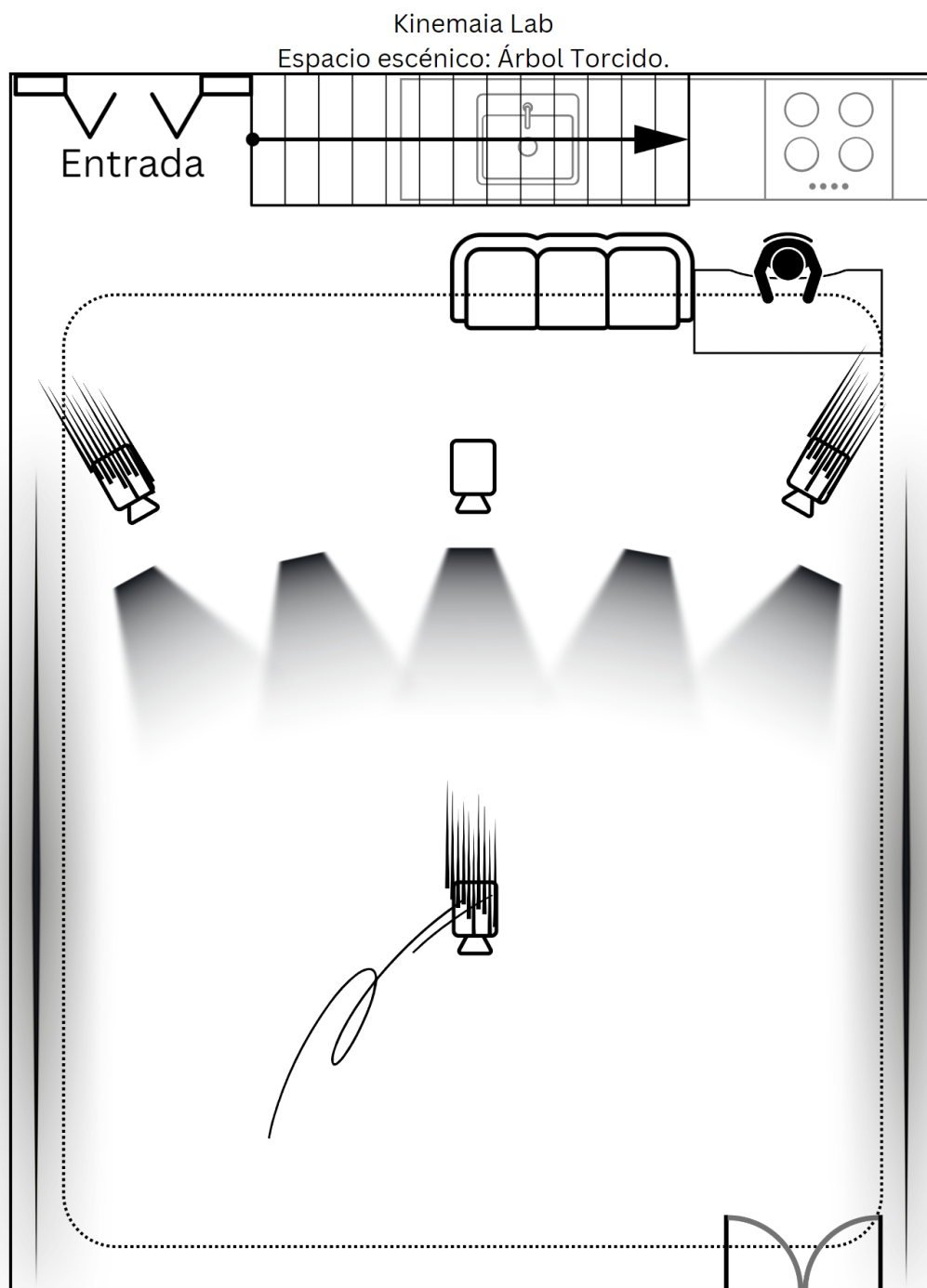


Cámaras: Centro fija y en movimiento, Go pro 10 video WHD 120fps - Xiaomi Poco 3 Larga exposición en movimiento - Cámara fotográfica de Lauro en movimiento - Cámara videográfica de Andrés en movimiento  
 Luces: 4 leds programables, 2 laterales, 1 frontal y 1 Back - Auxiliares.



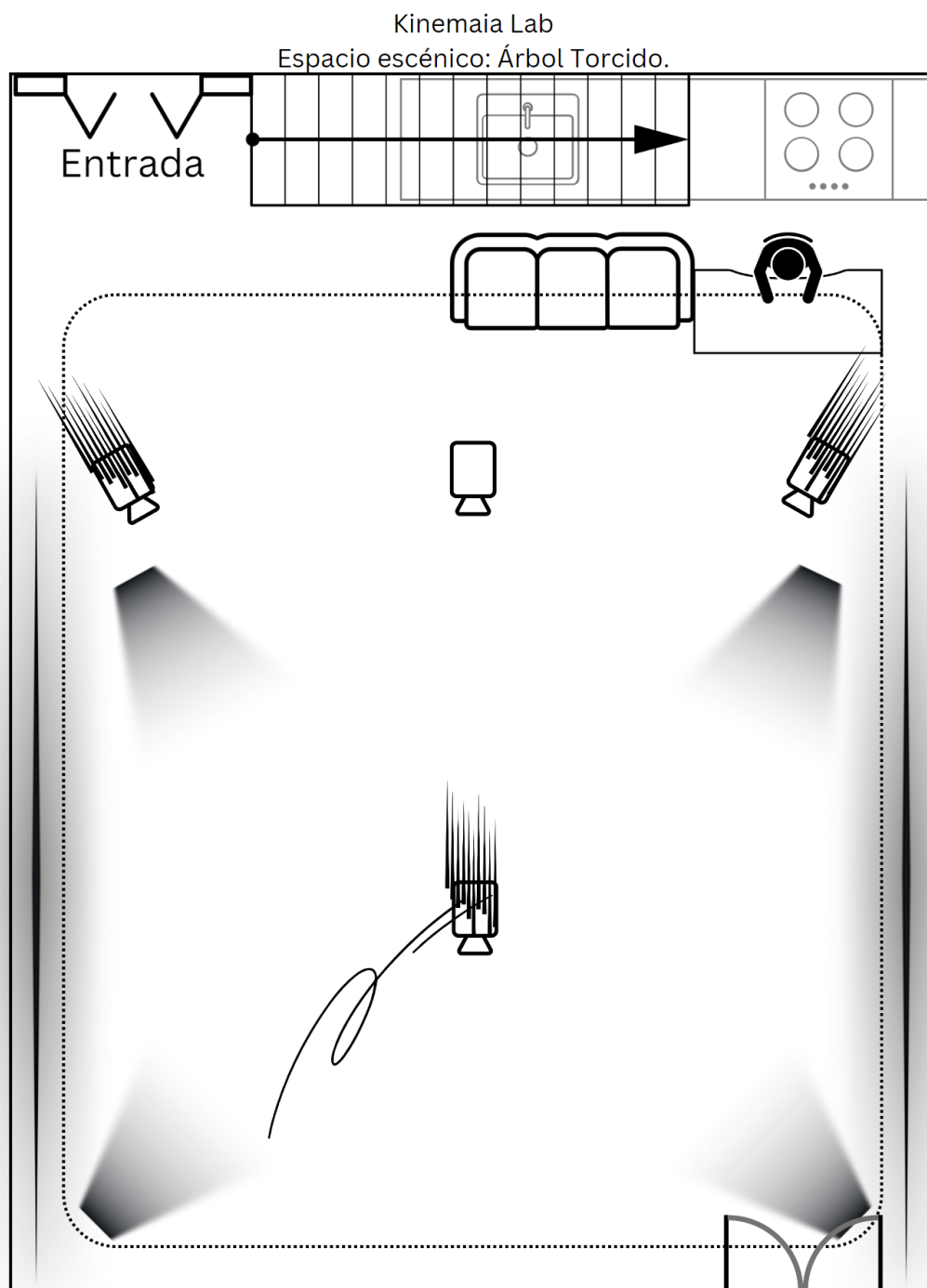
Cámaras: Centro fija y en movimiento, Go pro 10 video WHD 120fps - Xiaomi Poco 3 Larga exposición en movimiento - Cámara fotográfica de Lauro en movimiento - Cámara videográfica de Andrés en movimiento dentro del espacio.  
Luces: 4 cálidas 50w, 2 laterales, 1 frontal y 1 Back.

Imagen 61

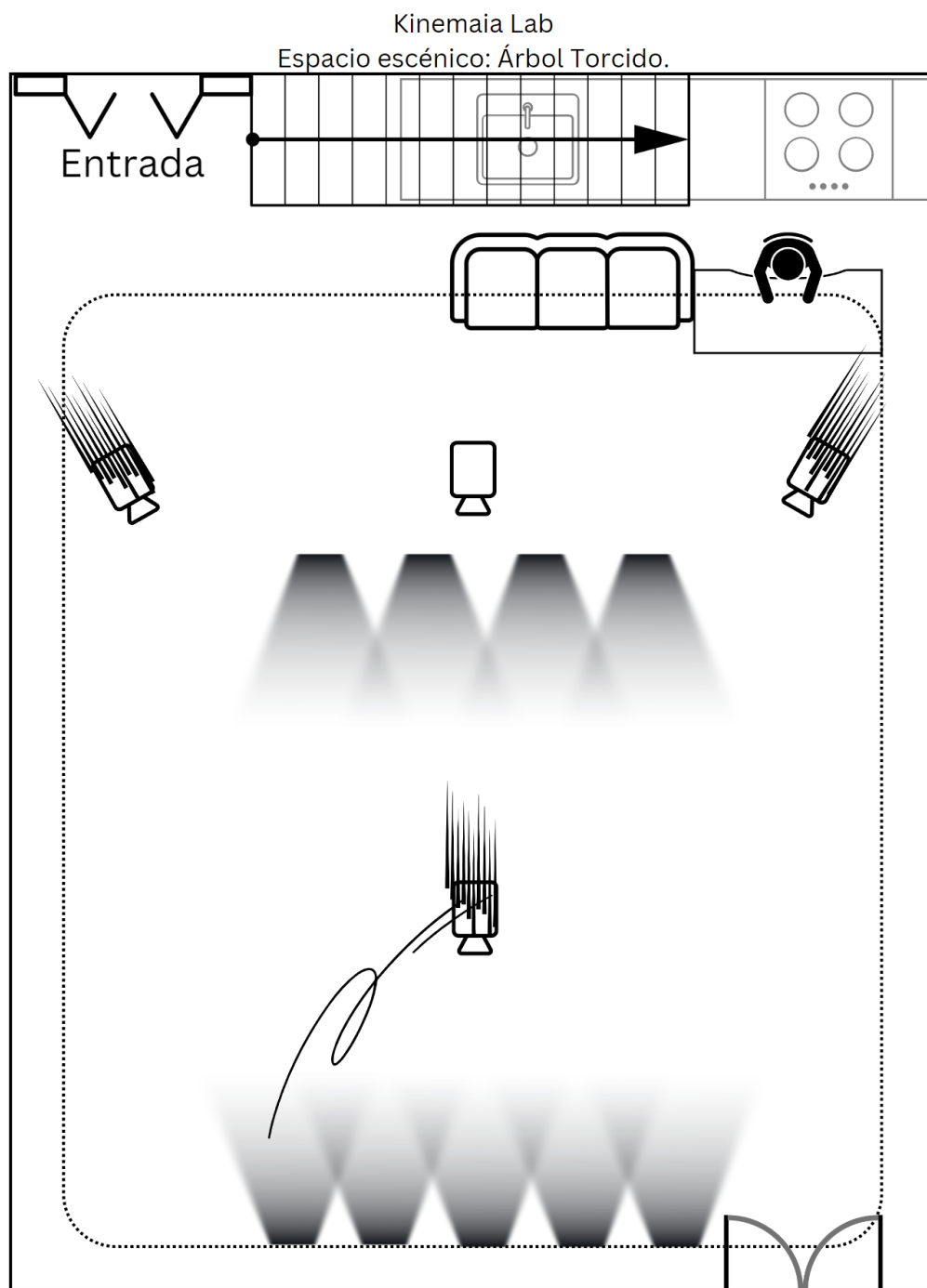


Cámaras: Go pro 10 video WHD 120fps centro fija y en movimiento dentro del espacio - Xiaomi Poco 3 Larga exposición en movimiento - Cámara fotográfica de Lauro en movimiento.

Luces: 4 leds programables frontales - 1 Cuarzo 200w frontal central - Auxiliares.

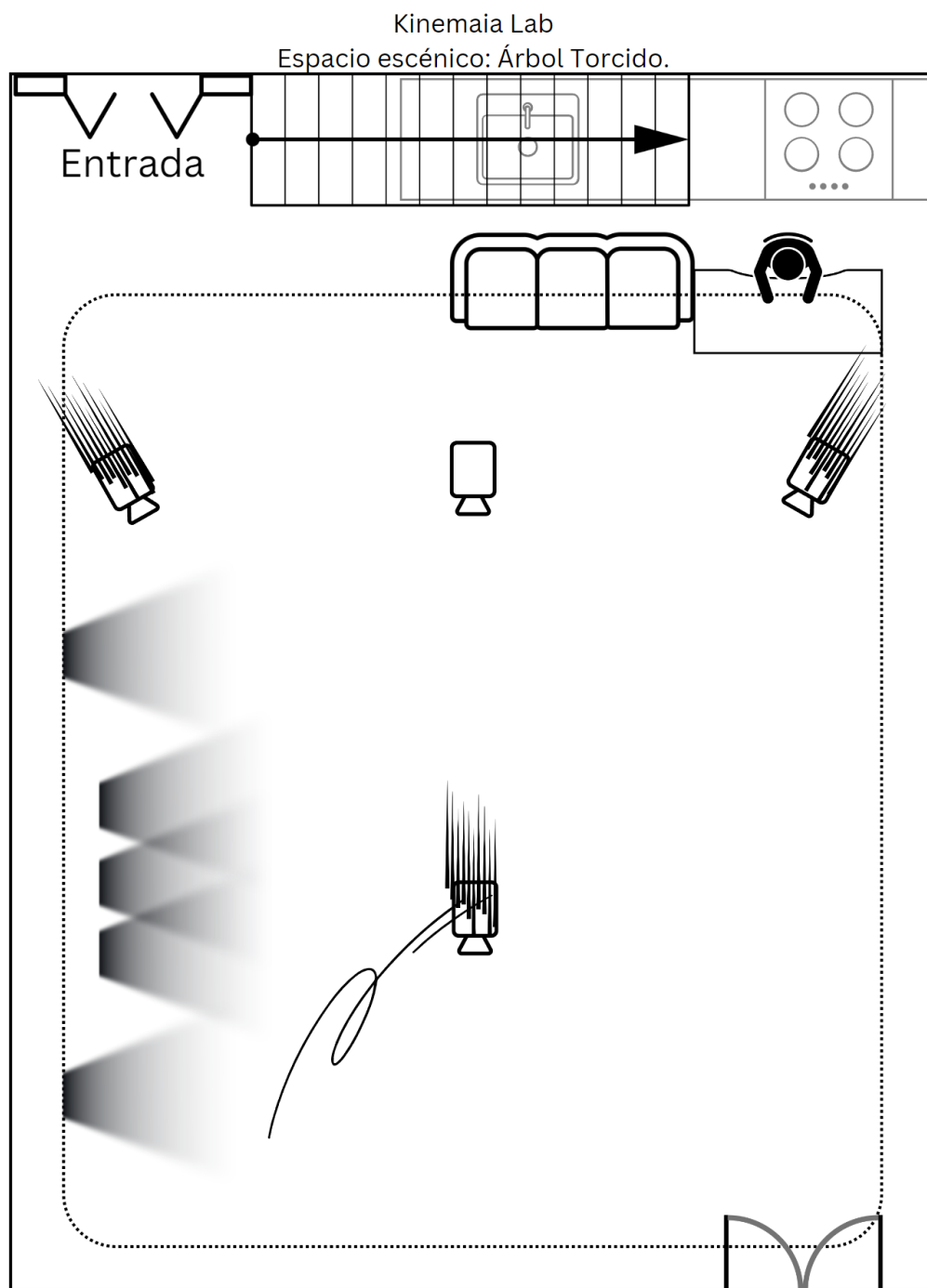


Cámaras: Centro fija y en movimiento, Go pro 10 video WHD 120fps - Xiaomi Poco 3 Larga exposición en movimiento - Cámara fotográfica de Lauro en movimiento - Cámara videográfica de Andrés en movimiento.  
Luces: 4 cálidas de 50w esquinadas y auxiliares.



Cámaras: Centro fija y en movimiento, Go pro 10 video WHD 120fps - Xiaomi Poco 3 Larga exposición en movimiento - Cámara fotográfica de Lauro en movimiento.  
Luces: 5 cálidas de 50w backs - 4 led programables frontales.

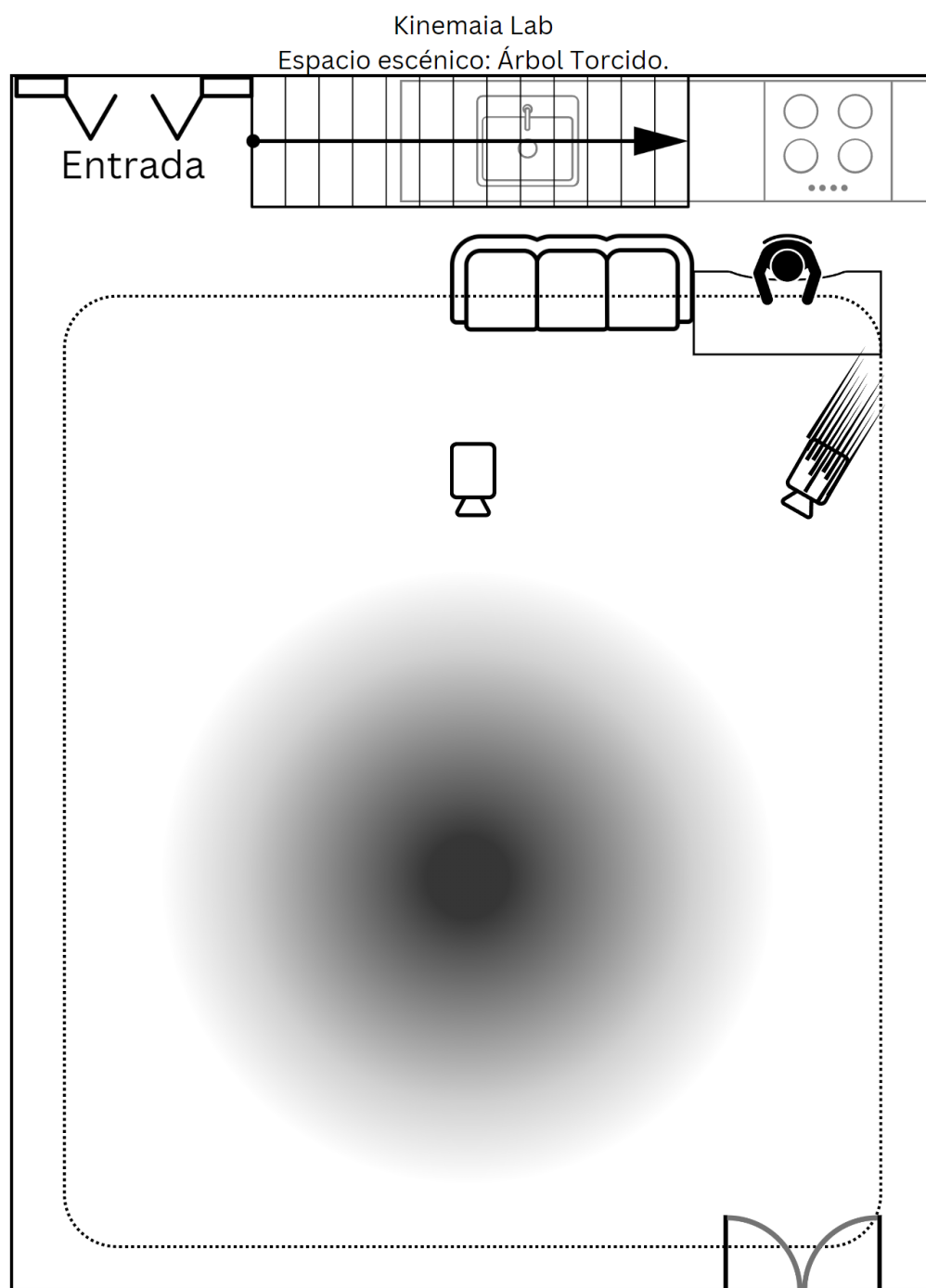
Imagen 64



Cámaras: Centro fija y en movimiento, Go pro 10 video WHD 120fps - Xiaomi Poco 3 Larga exposición en movimiento - Cámara videográfica de Andrés en movimiento.

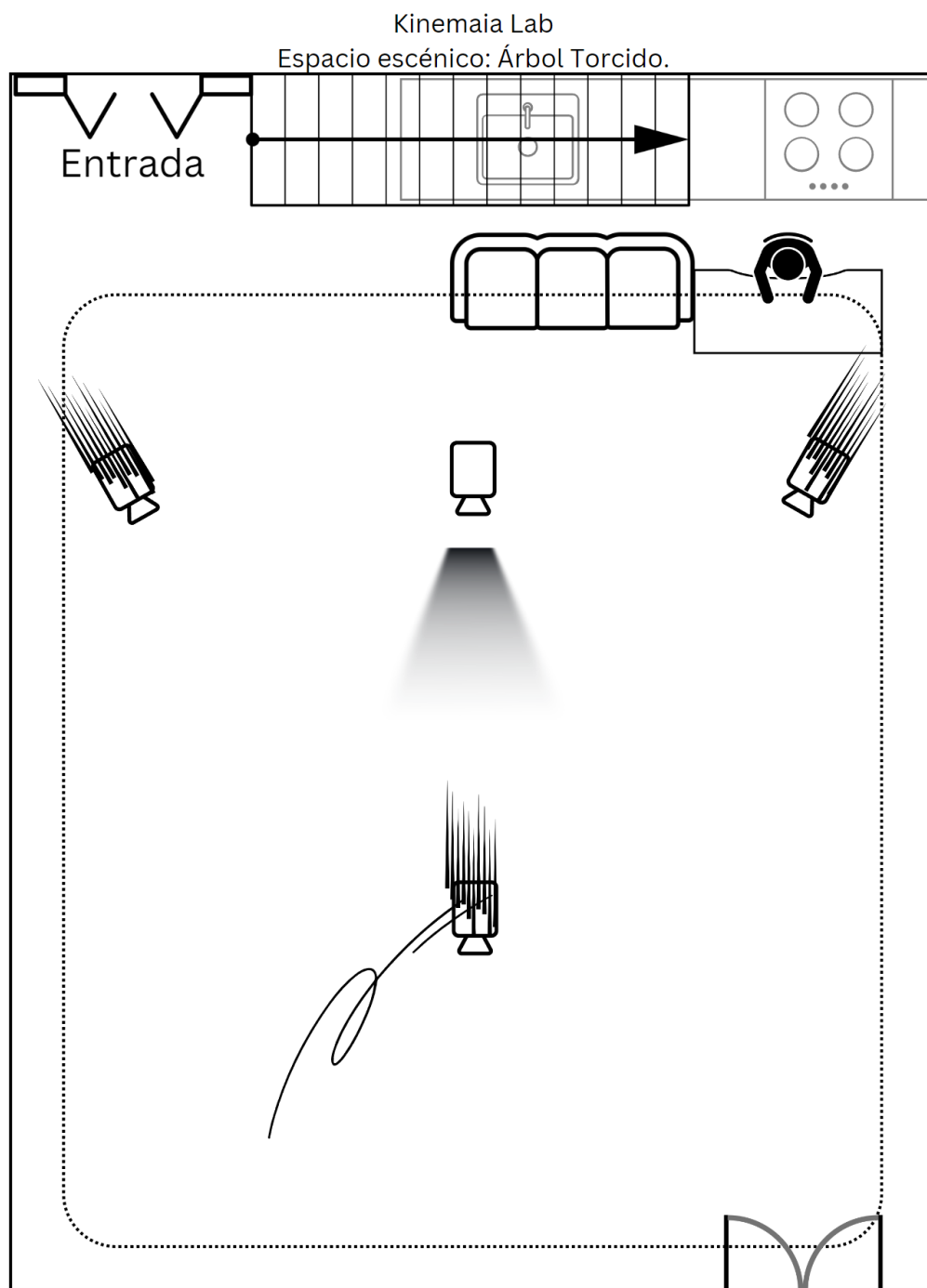
Luces: 2 cálidas de 50w laterales - 4 led programables laterales.

Imagen 65



Cámaras: Go pro 10 video WHD 120fps Centro fija - Xiaomi Poco 3 Larga exposición en movimiento.  
Luces: Generales

Imagen 66



Cámaras: Go pro 10 video WHD 120fps Centro fija - Xiaomi Poco 3 Larga exposición en movimiento.  
Luces: 1 cuarzo de 200w frontal central.

### Registro a/r/tográfico de Aníbal Castelán

Durante todo el proyecto existieron diversos dispositivos con los que registré la experiencia compartida, además de buscar constantemente capturar la esencia del momento, empleando aplicaciones, algoritmos, software, video, larga exposición fotográfica, *time-lapse*, video en *superslow motion*, y fotografías de alta definición, algunos de los registros fueron empleados en la conformación de la colección génesis de NFT ART del Kinemaia Lab, todo el registro que no formó parte de ella, se muestra a continuación, por el valor intrínseco respecto al proceso creativo.







