



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE ARTES

COLEGIO DE DANZA

CUERPO HÍBRIDO EN VIDEODANZA

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIATURA EN DANZA

PRESENTA

BERENICE REYES JURADO

Puebla, Puebla, Junio de 2016

A Sebastian,

Por su luz.

AGRADECIMIENTOS:

En primer lugar quiero agradecer a mi mamá y papá por apoyarme y encaminarme con amor a la investigación, todas sus comentarios han sido tan valiosos como su apoyo.

A mis hermanas, que con su ejemplo me han incitado a seguir trabajando y creciendo como persona.

A Luis, por su apoyo en todas las fases de esta investigación, y sobre todo por tenerme la paciencia durante el proceso.

A mis alumnas de Danza Integral del Centro de Formación Profesional Artística del CCU, que han ayudado a la construcción de este trabajo con su participación y amor a la danza.

A Ximena Monroy, por permitirme ser parte de la familia *Agite y Sirva* y enseñarme que la videodanza es un camino de amor y aprendizaje.

A mis maestros que me mostraron que la danza puede ser vista a través de otras miradas.

A la Universidad que me ha ayudado a lo largo de mi carrera, apoyándome y convirtiéndose en un segundo hogar.

INDICE

RESUMEN	7
ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I	13
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.1 JUSTIFICACIÓN	13
1.2 OBJETIVO GENERAL.....	14
1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	14
1.4 PROBLEMA	14
1.5 HIPÓTESIS.....	15
1.6 CONTRIBUCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	15
CAPÍTULO II	17
MARCO TEÓRICO	17
2.1 CONCEPTUALIZACIÓN DE LA DANZA	17
2.2 DANZA Y TECNOLOGÍA.....	19
2.3 ANTECEDENTES	22
2.4 CONCEPTO DE VIDEODANZA	24
CAPÍTULO III	31
CUERPO HÍBRIDO	31
3.1 EL CUERPO COMO REPRESENTACIÓN ARTÍSTICA.....	31
3.2 SIGNIFICACIÓN DE UN HÍBRIDO.....	33
3.3 EL CUERPO HÍBRIDO.....	33
3.4 EJERCICIOS PRÁCTICOS DE UN CUERPO HÍBRIDO	38
CAPÍTULO IV	43
DESARROLLO PRÁCTICO	43
4.1 PRÁCTICAS AUDIOVISUALES.....	43
CAPÍTULO V	57
MUESTRAS DE VIDEODANZA	57
5.1 MUESTRAS DE VIDEODANZAS EN PUEBLA	57

5.2 FESTIVAL ITINERANTE DE VIDEODANZA <i>AGITE Y SIRVA</i>	59
CONCLUSIONES	63
ANEXO 1	67
ENTREVISTAS.....	67
XIMENA MONROY ROCHA.....	67
ALFREDO SALOMÓN.....	69
LOURDES ROTH LÓPEZ.....	70
YOLANDA M. GUADARRAMA.....	71
ANEXO 2	73
PARTICIPACIÓN EN <i>AGITE Y SIRVA</i> FESTIVAL ITINERANTE DE VIDEODANZA	73
ANEXO 3	74
MANIFIESTO DE LA RESIDENCIA INTERNACIONAL <i>COMUNIDADES HÍBRIDAS</i>	74
BIBLIOGRAFIA	80

RESUMEN

Palabras clave: CUERPO, HIBRIDACIÓN, TECNOLOGÍA, VIDEODANZA, MOVIMIENTO.

El cuerpo es una posibilidad infinita para la creación de obras audiovisuales, la apreciación de nuevas sensibilidades da una mayor significación al cuerpo en movimiento, con todo esto los medios audiovisuales permiten manipular el cuerpo mas allá de las posibilidades y limitantes de un cuerpo tangible, de esta forma crea nuevas sensibilidades, la cámara logra transmitir el movimiento con una mirada más íntima y desarrolla una empatía del espectador con el cuerpo del bailarín de esta forma surge una complicidad que induce a un estado creativo y reflexivo del espectador.

Así pues, el *Cuerpo Híbrido* que se propone en está investigación es el encuentro de varios lenguajes, puesto que la danza ha cambiado mucho en sus diversas formas de existir, hoy por hoy podemos percibir que los procesos de producción dancística convencional necesitan reconstruirse para no se quedar lejos del resto de las artes que hoy en día viven una realidad más interactiva, participativa y recíproca. Por ello, este trabajo intenta revisar, cuestionar y analizar a la danza no solamente en su relación con el movimiento, sino que sea vista como un lenguaje de imágenes en movimiento. Este *Cuerpo Híbrido* que se plantea estudiar en este trabajo no descarta o excluye las formas anteriores de danza, es en realidad una forma más de ella, puesto que el objetivo es producir, renovar, actualizar y construir nuevos pensamientos sobre la danza.

ABSTRACT

Words: BODY, HYBRIDIZATION, TECHNOLOGY, VIDEODANCE, MOVEMENT.

The body is an infinite possibility for the creation of audiovisual works, the appreciation of new sensitivities gives greater significance to the moving body, with all this audiovisual media allow we can manipulate the body beyond the possibilities and limitations of a tangible body, that creat new sensitivities, the camera manages to convey the movement with a closer look and develops an empathy of the viewer with the dancer's body that introduce a complicity creative and thoughtful state.

The Hybrid Body proposed in this research is the meeting of various languages, since dance has changed a lot in its various forms of existence, today we can see that the processes of conventional dance production need to be rebuilt for not stay away from the rest of the arts that today they live a more interactive, participatory and reciprocal reality. Therefore, this work pretend find a review, question and analyze the dance not just see in his relationship with the movement we want to seen as a language of moving images. This hybrid body that arises in this work to study doesn't exclude previous forms of dance, it is actually a form of it, since the objective is to produce, renovate, upgrade and build new thoughts about dance.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación y tesis, pretende analizar el concepto de Cuerpo Híbrido a través de la videodanza; para lo cual se ha estructurado en cuatro capítulos a fin de obtener un panorama más amplio del tema a tratar. De inicio se abordan los objetivos, la hipótesis y la justificación del trabajo; así mismo se describe la contribución de la investigación en el ámbito universitario y social.

Posteriormente se analiza de manera general los antecedentes de la danza, su conexión con la tecnología y actualmente su relación con la videodanza, en este segundo capítulo se explica que en el origen del ser humano, está en la danza como motor de vida puesto que era una forma de expresión y de comunicación, seguimos este apartado mencionando como las artes han jugado un papel importante en los avances tecnológicos y como esto ha beneficiado a la danza puesto que esto plantea cambios en la forma de generar obras dancísticas concluyendo con las características y la importancia de la videodanza en un mundo actual.

Para efecto de nuestro estudio, únicamente analizaremos el Cuerpo Híbrido visto a través de una cámara y procesado por un software o programa de edición que rediseñen el cuerpo que buscamos, es decir nos limitaremos a observar y cuestionar el cuerpo en la pantalla, esto exenta nuestro estudio al cuerpo visto a través de otras corrientes ya sea anatómicas, médicas, técnicas, o físicamente modificadas.

Es importante resaltar que no abarcaremos estas corrientes, nuestra intención no es analizar el Cuerpo Híbrido como un cuerpo que físicamente está modificado y que sufre cambios y transformaciones anatómicas, tampoco buscamos analizar el Cuerpo Híbrido visto como un cyborg o cuerpo tecnologizado, resultado de un cuerpo mixto formado por materia viva y dispositivos electrónicos que busca desarrollar habilidades en el cuerpo que son realizadas por máquinas, sin embargo, lo que sí estudiaremos es la idea de

Cuerpo Híbrido como un cuerpo que puede ser modificado y rediseñado a través de un software, es decir que gracias a los actuales programas de edición el cuerpo puede fragmentarse y reconstruirse a través de una pantalla. En este trabajo buscamos explorar, reconocer y debatir sobre las formas que puede adoptar el cuerpo a través de la pantalla, es necesario señalar que la intención de esta investigación es utilizar el Cuerpo Híbrido como pretexto para encontrarnos con la danza y descubrir recursos que la favorezcan.

En este mismo sentido, el cuarto capítulo es nuestro desarrollo práctico donde presentamos un ejercicio de diez imágenes que modificadas y reconstruidas nos acercan a lo que exponemos como *Cuerpo Híbrido en videodanza*. En este apartado se observa claramente como el cuerpo puede ser fraccionado, modificado, explorado y reconstruido a través de la imagen.

La presente tesis pretende reunir los elementos necesarios para sensibilizar y demostrar que el cuerpo es una forma de expresión que abarca múltiples planos, es comunicación espontánea e instintiva, el Cuerpo Híbrido que en esta investigación se estudia es un recurso que acompaña a la danza en su camino a la exploración de nuevos escenarios. Al defender y argumentar nuestra postura y plantear nuevas formas en relación con el problema planteado, podemos dar paso para generar nuevas iniciativas dancísticas encaminadas a exploraciones corporales más profundas e intensas.

De todo esto se desprende el quinto capítulo que hace un breve recuento de los festivales y esfuerzos que se han hecho en nuestra ciudad por acercar la videodanza al público en general, asimismo se profundiza en el festival *Agite y Sirva* que surge en la ciudad de Puebla en 2008 y que actualmente recorre varias ciudades del país y el extranjero.

De acuerdo con el razonamiento que se ha venido realizado en las conclusiones se propone a la danza como un arte de imágenes y donde el cuerpo que baila es un elemento visual que puede usarse para componer la escena

dancística, es decir con esto diseñar la posibilidad de la Coreografía Digital como recurso para la danza.

Este trabajo finaliza con tres anexos, el primero es una serie de entrevistas que se realizaron a personas que se desempeñan en el ámbito de la videodanza, entre las que se encuentran bailarinas, videastas, directoras y curadoras de Festivales de videodanza. El siguiente anexo es la participación que se ha realizado en el festival Agite y Sirva, donde se incluyen fotografías y notas de prensa y por último se incluyó el manifiesto que fue escrito durante 8 días de investigación teórico-práctica intensiva dentro de la Residencia Internacional de Videodanza *Comunidades Híbridas*, el cual fue organizado por el Festival Itinerante de videodanza Agite y Sirva en Agosto de 2015.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

“Las teorías científicas suponen que somos seres racionales,
libres para observar el universo como nos plazca
y para extraer deducciones lógicas de lo que veamos”

Stephen W. Hawking

1.1 Justificación

Este trabajo surge de la necesidad de encontrar una conexión entre la danza y los medios audiovisuales, puesto que es un área poco teorizada resulta interesante el análisis desde diversas perspectivas. En esta investigación decidí acercarme al *Cuerpo Híbrido*, por tanto esto es un breve resumen con mucho cariño a esta aventura que fue trabajar con danza, tecnología y medios audiovisuales.

Considero a los medios audiovisuales como un conjunto de nuevas posibilidades para la danza. Las tecnologías actuales parecen demasiado frías para la producción dancística, sin embargo dan la ventaja de tener practicidad, autonomía y un mayor alcance en cuanto a la distribución y producción. Este trabajo pretende analizar teóricamente y experimentalmente, una nueva condición contemporánea que sufre y vive el cuerpo en la danza la cual denominemos *Cuerpo Híbrido*.

Así pues, el *Cuerpo Híbrido* que propongo en esta investigación es el encuentro de varios lenguajes, por lo cual este trabajo se ve como necesario puesto que la danza ha cambiado mucho en sus diversas formas de existir, hoy por hoy podemos percibir que los procesos de producción dancística convencional necesitan reconstruirse para no se quedar lejos del resto de las artes que hoy en día viven una realidad más interactiva, participativa y recíproca. Por ello, este trabajo intenta revisar, cuestionar y analizar a la danza no solamente en su relación con el movimiento, sino que sea vista como un lenguaje de imágenes en

movimiento.

Este *Cuerpo Híbrido* que planteo estudiar en este trabajo no descarta o excluye las formas anteriores de danza, es en realidad una forma más de ella, puesto que mi objetivo es producir, renovar, actualizar y construir nuevos pensamientos sobre la danza. Desde que inicie mis estudios universitarios desarrolle un especial interés por abrir y ampliar los procesos de producción dancística.

Cuerpo híbrido y *videodanza* son palabras que no se escuchan frecuentemente en el ámbito de la danza, sin embargo, su aplicación aporta grandes beneficios y amplía el campo de trabajo de un bailarín. La danza tiene el compromiso de transformarse y renovarse, de la misma forma que el bailarín tiene la obligación de innovar y refrescar la danza. Y justo así, con pocas letras y una maleta llena para este viaje que fue trabajar el *Cuerpo Híbrido en Videodanza*.

1.2 Objetivo General

Aplicar el concepto de Cuerpo Híbrido en el análisis de una videodanza.

1.3 Objetivos Específicos

- Utilizar el cuerpo como escenario audiovisual y con esto explorar sus posibilidades dentro de la videodanza.
- Incorporar la tecnología como recurso para ampliar las posibilidades estéticas del cuerpo y la danza.
- Utilizar como recurso la videodanza como medio de difusión y promoción de la danza .

1.4 Problema

Generalmente los recursos que se utilizan en danza son tradicionales y poco ha cambiado el panorama de la danza en los últimos años, en la actualidad podemos percibir que los procesos de producción dancística necesitan replantearse para obtener distintos resultados. Este trabajo se plantea explorar nuevos recursos que permitan que la danza y la videodanza tengan nuevas propuestas dancísticas exploradas desde diversos ángulos.

1.5 Hipótesis

El cuerpo es una posibilidad infinita para la creación de una videodanza, la apreciación de nuevas sensibilidades da una mayor significación al cuerpo en movimiento. La videodanza permite manipular el cuerpo mas allá de las posibilidades y limitantes de un cuerpo tangible, de esta forma crea nuevas sensibilidades, con esto la cámara logra transmitir el movimiento con una mirada más íntima y desarrolla una empatía del espectador con el cuerpo del bailarín de esta forma surge una complicidad que induce a un estado creativo y reflexivo del espectador. ¿Hasta dónde puede llegar un cuerpo visto a través de una cámara?

1.6 Contribución de la investigación

La importancia de está tesis consiste en crear interés en el uso de medios audiovisuales en la danza, con esto fortalecer los procesos de formación de públicos en función a los nuevos escenarios y de las necesidades sociales. Esá tesis busca contribuir a la investigación en el campo de la danza, específicamente ampliar y actualizar los conocimientos sobre medios audivisuales en la danza.

Otra intención de está investigación es colocar a la Universidad como pionero en investigaciones sobre tecnologías, diversidad, hibridación y tecnologías en el arte abriendo nuevos campos y estando a la vanguardia de nuevos medios en la danza, lo cual la colocaría como una institución de progreso; con lo cual se busca abrir el panorama de los estudiantes, profesores, y público en general sobre los medios audiovisuales, invitando a desarrollar su aplicación en otras áreas esto con la finalidad de descubrir las posibilidades que ofrece la danza y los medios audiovisuales.

Esta investigación pretende incidir en el desarrollo de la capacidad de análisis y reflexión que tienen los medios audiovisuales frente al cuerpo, es decir, ampliar la visión sobre nuestro entorno y con esto busca impactar a los estudiantes de danza en la búsqueda de nuevas posibilidades de movimiento, desarrollándose en el aspecto teórico y práctico.

CAPÍTULO II

MARCO TÉORICO

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

“Cada obra es parte del ejercicio del hacer y por ende cada ejercicio práctico de investigación, creación y aprendizaje podría entrar en la posibilidad de ser ‘obra de arte’... el arte entonces vendría siendo un espacio de producción de procesos”

Brisa Muñoz

2.1 Conceptualización de la Danza

La danza podemos encontrarla en el mismo origen del ser humano, el hombre primitivo la utilizó como forma de expresión y de comunicación, tanto con los demás seres humanos, como con las fuerzas de la naturaleza que no dominaba y que consideraba divinidades. Entre los hombres primitivos la danza tenía un sentido mágico, pero también valor de cohesión social.

Ludmila Cecilia Martínez Pimentel (2008) en su tesis doctoral titulada *El Cuerpo Híbrido en la Danza: Transformaciones en el Lenguaje Coreográfico a partir de las Tecnologías Digitales. Análisis Teórico y propuestas experimentales* afirma:

(...) definir “danza” como *techné*. *Techné*, para los griegos, significaba cualquier práctica productiva, incluso la producción artística, no habiendo distinción entre arte o cualquier otro proceso.

Así, los territorios de la *techné* se amplían a todas las actividades humanas y, siendo la danza una de las actividades humanas artísticas, danza puede ser considerada *techné*!. También cabría decir que la *techné* se puede aplicar como concepto, tanto a las diferentes técnicas de danza que un cuerpo implica, como también al propio hacer coreográfico.

Pero conceptualizar la danza solo como *techné* no es suficiente. Definir “danza” implica que consideremos el contexto histórico y cultural donde está insertada, que revelemos ópticas particulares, las visiones del mundo de los coreógrafos. Definir “danza” es describir un arte simbólico, y por lo tanto no es un trabajo muy sencillo. (p.27)

Tenemos que considerar que el elemento fundamental de la danza está en la propia naturaleza humana: el ritmo, que le viene dado por su propio funcionamiento orgánico, con la respiración y los latidos del corazón. El mismo principio que hace nacer la música en los orígenes de la humanidad, hace también nacer a la danza. Con esto podemos decir que la danza tiene un componente ritual, celebrada en ceremonias de fecundidad, caza o guerra. La realización coordinada de movimientos corporales secuenciales aparece ya en los primeros testimonios gráficos dejados por el hombre prehistórico

De esta manera podían ser transmitidos ideas y sentimientos, tales como el miedo, la alegría, la ira o incluso compartir momentos como nacimientos, se bailaba al compás de los sonidos de la naturaleza, que más tarde serían acompañados por las palmas, el choque de los pies o de bastones, que luego se verían evolucionados en instrumentos musicales.

En su libro *Viaje a través de la historia de la danza*, José Rafael Vilar (2011) explica que primero fue el gesto; el gesto simple y significativo, el gesto con carga expresiva que decía lo que el hombre necesitaba transmitir: sentimientos y necesidades. Después fue el sonido gutural y más tarde la palabra. Así surgió la danza anterior a la palabra, como una necesidad de expresar, de comunicar las experiencias y los pensamientos concretos, que se necesitaba decir y que aún por no haberse creado un lenguaje verbal se utilizaba el gesto como forma de comunicación.

Es por eso que la danza surge como un lenguaje codificado establecido primero dentro de una mímica elemental y después una forma más complejizada de estructura concreta y definida. Vilar (2011) establece que el fenómeno es simple; El hombre debe comunicarse a sus posibilidades, y esa comunicación se establece con todo el cuerpo: Eso, es danza. En este mismo sentido la doctora Martínez Pimentel (2008) menciona que:

(...) Si en la Prehistoria la danza es el todo, en la Antigüedad es rito y es mito, en la Modernidad la danza es revelación de emociones y sentimientos de una época señalada por la angustia y el dolor; así que podemos decir que con cada periodo de la historia, la danza gana un nuevo significado en cada nuevo contexto histórico.

Asimismo, en la Modernidad la danza también vivió el happening, el body-art, la performance, mezclándose con el teatro, el circo, el vídeo, haciendo una mezcla con otros lenguajes, explotando algunos límites rígidos que la constituían.

Martínez (2008) continúa:

(...) La danza en la Contemporaneidad se traduce como una fuerte práctica de investigación de lenguajes, donde los coreógrafos crean y utilizan sus propios códigos, al mismo tiempo que se apropian de otros, en una gran mezcla de referencias.

En las últimas décadas del siglo XX, la danza absorbe las nuevas tecnologías de la comunicación y de la imagen en su forma y se transforma, se vuelve cada vez más tecnológica, digitalizada, coherente con la propia cultura donde está insertada. (p.62)

Y con esto podemos añadir a Martha Graham, bailarina y coreógrafa estadounidense, quien frecuentemente sostenía que cualquier forma de movimiento era danza, reafirmando esto se puede intuir que el hombre nace bailando, que la historia se escribió danzando y que la primera manifestación de la vida ha sido la danza.

2.2 Danza y Tecnología

La Tecnología es aquella que combina el uso de archivos de diferentes tipos de origen, como imágenes, vídeos, animaciones, voces, música, y textos. Su utilización se ha convertido en un uso estandarizado. En la actualidad el uso de tecnología se ha vuelto cotidiano y es cada vez más accesible para las posibilidades económicas de las personas, lo que la ha convertido en una herramienta de uso diario.

Las artes siempre se han beneficiado de los recursos tecnológicos que se encuentran a su alcance, esto ha planteado cambios en la forma de generar obras artísticas. Las artes y en específico la danza se han ido fusionando y utilizando

diferentes recursos como el cinematógrafo creado por los hermanos Lumière, de ahí hasta la actualidad los avances han sido grandes, y con ello las opciones que se han utilizado.

Ahora la danza no es ajena a los avances tecnológicos. Estos dos se fusionan, creando un lenguaje diferente. La coreografía es creada para ser interpretada frente a una cámara, los planos y tomas son elaboradas de manera que complementan la coreografía. Se aporta con detalles, se puede acelerar el movimiento, suspenderlo, cortarlo. Definitivamente es otra forma de creación. La tecnología nos ofrece una infinidad de posibilidades para la creación, sin dejar de lado lo efímero y único de las funciones en vivo, pero aporta con más posibilidades y con el hecho de poder trabajar en nuevas propuestas escénicas y con esto llegar a nuevos públicos.

Pero el video no es la única forma de vincular danza con tecnología, se han desarrollado software con los que se puede realizar interacción en vivo entre el bailarín y objetos virtuales. Utilizando varios tipos de sensores que leen el movimiento y lo reinterpretan, como el kinect, utilizado en los juegos de video que sienten el calor por medio de infrarrojo y pueden leer el movimiento, muchos software más que no fueron creados específicamente para utilizarlos en las artes, pero están siendo adaptados para las artes escénicas.

Las fronteras entre arte y tecnología cada vez van diluyendose, ahora hay una coexistencia, y con estas posibilidades de creación de un nuevo lenguaje, una nueva codificación que no debe ser etiquetada rígidamente como las antes existentes. Es el cuerpo, es el espacio, es el mundo y todos sus recursos tecnológicos siendo uno a favor de las artes.

El espacio dancístico dentro de otro espacio, en la actualidad se convierte en el fin transformador para la danza, utilizando herramientas nuevas y complejas que ponga al artista y al espectador en busca expandir las sensaciones corporales, las sensaciones emocionales, explotar las percepciones. La danza y la tecnología audiovisual esta directamente unido al proceso de exploración y

conocimiento. Conecta al cuerpo y a la mente a nuevas velocidades y percepciones, por tanto es formador de nuevas realidades.

El uso de la tecnología multimedia en la Danza, abre un amplio campo de posibilidades a investigar, en cuanto a construcción de la imagen, generación de movimiento, de personajes y situaciones; pero también es un riesgo utilizar esta tecnología por las dificultades técnicas que se presentan.

Anaía Domínguez (S/A), profesora investigadora del In TAD, (Investigación en Tecnología Aplicada a la Danza), en su artículo *El cuerpo híbrido en la escena: posibilidades y desafíos* nos habla de las implicaciones al usar tecnología multimedia en la Danza, Domínguez explica que es indudable que la utilización de la tecnología a la hora de la creación e interpretación de hechos coreográficos presenta varios desafíos, intrínsecos a la naturaleza del recurso. En primer lugar, es innegable que en el montaje de una obra de estas características, siempre cabe la posibilidad del “error” tecnológico, en el sentido de que los dispositivos electrónicos pueden fallar.

La profesora Domínguez (S/A) además añade que las posibilidades de aparición de este tipo de errores van de la mano con la complejidad del recurso utilizado, y las previsiones que se pueden tener a la hora de minimizar este tipo de problemas no están exentas de costos económicos. Al mismo tiempo, estas posibles “fallas” tecnológicas condicionan en alguna medida el tipo de trabajo que se utilice, a la hora por ejemplo de pensar en una obra coreográfica.

Las tecnologías puestas al servicio de la danza amplían los márgenes y posibilidades para el cuerpo al aportarle nuevas perspectivas y dimensiones, tanto en lo espacial como en lo temporal, que resultan de otra manera inalcanzables desde su materialidad.

En un sentido opuesto, con estas mismas tecnologías se puede correr el riesgo de que el contenido sea superado por la herramienta tecnológica, convirtiéndose en ese caso en un impedimento, más que en un facilitador para el

proceso creativo. Otra de las dificultades que pueden presentarse es la accesibilidad que pueda tener a las herramientas tecnológicas, es decir, no en todos los espacios se cuentan con el material necesario para elaborarse o en su defecto, presentarse una obra.

Es fundamental considerar que la tecnología debe ponerse al servicio del proceso creativo y no al revés, que el proceso se centre en el despliegue o demostración de la potencia del recurso tecnológico. Ahora bien, la tecnología ofrece posibilidades infinitas es importante que nuestro espectador tome el papel de traductor de procesos, es decir, en las producciones artísticas que utilizan tecnología para realizarse o que son producidas vía ordenador, no sólo se contemplan, también se exploran y se analizan.

2.3 Antecedentes

La videodanza surge como una acción social porque busca salir de los teatros y en general de todos los espacios elitistas, es la consecuencia de la aparición de cámaras caseras con las cuales puede generarse un producto artístico a un menor costo. Loie Fuller realizó un experimento, que aunque no se puede denominar como tal videodanza, aportó mucho a la narrativa visual y se acerca a los principios actuales con su trabajo *Danse Serpentine* 1896 (Danza Serpentina) se puede vislumbrar otro tipo de *ver* danza, en el registro podemos observar a Loie bailar con un vestido que cambia de color y ese cambio de color le añade mayor movimiento y un cambio de temporalidad.

La danza en los teatros necesitaba del trabajo de un técnico de iluminación para ser vista de una forma más amplia y profunda, pero debemos mencionar que era poco el trabajo de luminotecnia en los teatros hasta antes de la aparición de la danza creada por Loie Fuller.

Martínez Pimentel (2008) afirma que Fuller nos hace una propuesta con su *performance* de danza: un cuerpo que al reflejar la luz se transforma en diversas formas como orquídeas, mariposas, flores, y tantas otras posibilidades. Ella fue su

propia coreógrafa y su propia iluminadora por ser fundamentalmente una creadora de imágenes visuales animadas. Convirtió su cuerpo en una pantalla etérea y que permitía metamorfosis diversas con sus colores.

A Loie Fuller le debemos que haya convertido su cuerpo en una pantalla y que logró una metamorfosis de colores. Loie propuso la danza como un lenguaje visual más allá del acostumbrado lenguaje de movimientos que había en su época, lo que Fuller buscaba era un cambio de paradigma muy significativo, ya que hasta en la actualidad la danza se presenta mucho más como un lenguaje de movimientos que como un lenguaje visual.

Martínez Pimentel (2008) hablando sobre Loie Fuller menciona:

Fuller había conseguido construir magia con su cuerpo luminoso, conseguía construir otro cuerpo a partir del suyo, estaba allí construyendo un *Cuerpo Híbrido*, fusión del humano y de la técnica, de sangre y de electricidad (...) El cuerpo humano de Fuller se transforma en soporte o pantalla para la luz, y así se construye el cuerpo luminoso de Loie Fuller. La luz allí no fue propuesta por un iluminador; primero Fuller pensó en el efecto de los colores, en las formas que podría construir moviendo su cuerpo, y en los resultados que podría crear en las formas visuales cuando la proyección de las luces diera en los etéreos tejidos. Fuller es una coreógrafa de la luz. (p. 123)

A Fuller la podemos recordar como a una creadora de imágenes animadas que hacía coreografías, su obra esta más cerca del vídeo o del cine, que del lenguaje de la danza tradicional, de ahí su importancia en la Videodanza. Porque antes de Loie Fuller la danza se había preocupado más, en crear un lenguaje de movimientos codificados, que en crear imágenes visuales que alcanzasen a las personas de una manera diferente. La danza de Fuller fue visual, fue pictórica.

Martínez Pimentel (2008) sostiene:

El concepto de “movimiento” para Fuller no significa apenas el cuerpo danzante, sino el movimiento de la luz, del color y del tejido. Cuando Fuller danzaba, luz, color, ropa y cuerpo estaban fundidos por el movimiento en una singular imagen visual y multimedia.

Fuller construye la “imagen en movimiento” usando una iluminación multicolor creada, proyectada en el tejido siempre en movimiento. Los movimientos de su ropa, formada por centenares de metros de un fino tejido diáfano, servían para ampliar la performance realizada con delicadas

artistas. Lo más importante para obtener el efecto de sus performances era la proyección de luces por encima de la superficie en movimiento. Cuando la luz llegaba al material, esta era fraccionada y difuminada por los movimientos; el efecto era un color que “entraba” a través de la superficie iridiscente. (p.127)

La danza de Fuller siempre fue muy experimental y se dedicó a practicar sus danzas con los tejidos que ella misma confecciono, las imágenes de danza de Fuller eran imágenes de formas con mucho colorido que con el movimiento de su cuerpo se transformaban en formas animadas. Sus danzas eran magnéticas visualmente porque con el efecto de giros cambiaba su cuerpo en las formas, y colores.

2.4 Concepto de Videodanza

Algunos autores la llama *la* videodanza y otros como *el* videodanza este cambio de género implica un predominio ¿Quién tiene más peso el video o la danza? En este caso y por cuestiones prácticas se propone utilizar el artículo en femenino, puesto que se busca hacer un análisis a partir de la danza.

Videodanza como un género híbrido o una transdisciplinariedad y para esto vamos apoyarnos en Sergio Valenzuela (2010), quien en su texto *AACT: Hacia un arte de acción transdisciplinar* hace mención:

La transdisciplinariedad es un proceso según el cual los límites de las disciplinas individuales se trascienden para tratar problemas desde perspectivas múltiples con vista a generar conocimiento emergente. (p. 124)

Es así como la danza podría volverse un cuerpo abierto a otros pensamientos y en su interacción generar piezas aún mas complejas, tales como la videodanza. En su texto Valenzuela (2010) hace mención de dos investigadores, Nuria Pérez Mateos y Emilio Setién Quezada, quienes en su estudio afirman que lo transdisciplinario se interesa más por la dinámica que produce la acción simultánea de varios niveles de realidad que por trazar una línea entre ellas.

Esto hace pensar que las líneas que dividen cada disciplina artística son en realidad líneas que nos acercan a un pensamiento más complejo y la labor artística se nutre de diversas formas y estilos que conllevan a un mejor desarrollo artístico. El arte y las otras disciplinas se pueden agregar a nuevos sistemas de creación menos restringidos.

Valenzuela (2010) también habla sobre la transdisciplina como una acción que conduce hacia un diálogo integrador en su complejidad y constante movimiento. Este diálogo integrador nos lleva indudablemente a la videodanza, es decir al video y a la danza, debido a que ambas disciplinas comparten elementos básicos: el espacio, el tiempo y el movimiento.

En la compilación de Ximena Moroy y Paulina Ruiz (2015) titulada *La Creación Híbrida en Videodanza* que es la primera publicación impresa en México sobre Videodanza la cual está compuesta por cinco libros, en el primer libro *Memoria Histórica de la Videodanza* las autoras mencionan:

(...)La videodanza como objeto transdisciplinario, experimenta las condiciones de creación, las posibilidades y la intención del campo de la inscripción de la danza en la pantalla. (p.15)

Con esto las autoras de la compilación *La Creación Híbrida en Videodanza* exponen que además de que la historia de la Videodanza es en realidad la historia de la relación creativa entre la danza y la imagen en movimiento; con esto también explican que la videodanza es un campo amplio que tiene diversos términos que pueden aplicarse como sinónimos:

Los términos *Videodanza*, *danza para la cámara*, *cinodanza* y los anglos *screendance*, *videodance* y *dance film* suelen aplicarse como sinónimos del campo de creación híbrida, del cruce entre las disciplinas artísticas danza y cine-video. (p.14)

Video y danza han estado relacionados desde hace mucho tiempo, sin embargo, la integración de estas dos disciplinas interdependientes en lo que conocemos como video danza, es relativamente reciente. Videodanza ha sido una

de las primeras fusiones entre danza y tecnología. El video no solo como registro, sino como parte de una sola composición. Es pertinente mencionar a Brisa Muñoz (2006a), artista chilena quien en su ensayo *Cuerpo y video* refiere:

Video danza como un objeto proveniente de la rearticulación de los principios de ambas disciplinas, transita por diferentes estrategias de representación, en las que encontramos las alteraciones del espacio escénico abriendo la posibilidad de acceder a lugares no tradicionales para la Danza, siendo múltiples, manipulables, rearticulando su identidad, o la dimensión misteriosa del "no lugar". El cuerpo re abre el sitio, lo transforma, estableciendo un dialogo espacial y objetual de un cuerpo que relaciona, apropia, interroga y se mueve. La cámara captura el acontecimiento siendo el mismo, estableciendo ritmos comunes o dispares, escuchándose como arte de un trabajo colectivo. (s/p)

Videodanza es una obra audiovisual cuyo contenido es cuerpo en movimiento, o danza. Un diálogo que se centra en las significaciones del cuerpo en imagen. De esta forma es importante mencionar que la videodanza utiliza el cuerpo como protagonista con todas las características que lo distinguen: la forma, la energía, las tensiones, las pulsaciones, es decir, invita a una reflexión del cuerpo vivo, dicho de otra forma, de un cuerpo en movimiento.

Erica Martínez (2015) en su ensayo *La video-danza* hace referencia a Robert Cahen quien hablando sobre la danza en el video explica que:

La danza que más interesa a efectos del video experimental es precisamente esa danza que solo existe en virtud de la imagen electrónica. La cámara comienza poco a poco a tomar parte de la coreografía. El espectáculo deja de ser una simple danza filmada, la cámara no se limita a ser arte de la mirada, a elegir un punto de vista y ocupar una posición en el espacio, si no que participa en el movimiento de los cuerpos.

Los movimientos calculados de la cámara, rápidos, entrecortados o en planos secuencia, crean una coreografía paralela y desvelan dimensiones, aspectos recónditos de la danza. La cámara se impregna de los cuerpos, de su respiración y su pulso, del ritmo y el espacio de los bailarines. La imagen se convierte en coreografía. (p.4)

La danza implica la existencia de un espectador, alguien que desde un punto en el espacio tiene una visión totalizadora de lo que es el espectáculo. La herramienta que el coreógrafo tiene para concentrar la atención del espectador es el recorrido de un cuerpo en el espacio.

En otra situación tenemos a la videodanza que surge como una nueva puesta en escena del cuerpo a partir del video como ventana, que restringe, elige y delimita la mirada del espectador. ¿el cuerpo cabe en un cuadro? ¿Cómo se limita al movimiento? ¿cómo se fabrican otros movimientos? ¿Cuáles son las posibilidades del cuerpo en el rectángulo plano?

Mientras que el video hace que el cuerpo pierda su dimensión, le añade la dimensión de lo físicamente imposible: la cámara lenta, las distorsiones, las reversas, la anulación de las leyes físicas del escenario dan como resultado esta nueva dimensión: videodanza. La noción de danza involucra una reflexión sobre el cuerpo. Y este cuerpo a su vez, aparece con otras posibilidades, otras maneras de pensar el cuerpo.

La videodanza es un espacio en permanente construcción, en el que la cámara nos brinda un sinfín de miradas inesperadas, múltiples espacios, diferentes encuadres, ángulos de toma, iluminación, color, texturas, secuencias. La edición nos genera nuevos ritmos, nuevos espacios, nuevos tiempos, donde se confunde lo real. El cuerpo se transforma, se disuelve, se multiplica y muta.

Continuando con Brisa Muñoz (2006b) pero en otro texto, *Videodanza un no-lugar*, Muñoz explica que:

Videodanza es un producto autónomo, el lugar del Videodanza es un sitio indefinido, en tránsito y móvil que se articula a partir de un dialogo interdisciplinario. Esta relación de origen emplaza un territorio amplio de creación e investigación de los medios y soportes principalmente de las propiedades del video y el cuerpo humano en movimiento. En 3 tiempos y espacios, el del cuerpo, el de la cámara y el de la edición. La etapa fundamental de estas producciones se presenta en el proceso de montaje, la proyección del cuerpo vivo en imagen electrónica y su intervención y manipulación del tiempo en la edición no lineal, como bien se ha llamado "Coreógrafo electrónico" (p.4)

En una perspectiva similar pero trabajando con otro autor podemos citar a la teórica Katrina Mcpherson (2006) en su libro titulado *Making video dance*. Mcpherson tiene una postura similar a la de Brisa Muñoz en la que explica que el reto haciendo videodanza es inventar un nuevo lenguaje para la pantalla. Lo que estamos creando no es una danza, ni es un video de un baile, o incluso para el caso simple, un video. Nuestras ambiciones deben ser encontrar y comunicar ideas que sólo pueden ser expresadas en esta forma de arte que combina los medios de comunicación de la danza y de vídeo, usando un estilo y la sintaxis que es exclusiva de videodanza.

En el libro de Mcpherson (2006), Bob Lockyer escribe el prefacio titulado *How did we get here? ¿Cómo llegamos aquí?* En el que explica la importancia que tienen los coreógrafos con los directores:

Directors and choreographers now have a great tool at their disposal: the personal video camera. Use it. Look at the world through your lens, notice the difference a change in lens height can make, watch movement in the frame. (p.21)

Traducción: Directores y coreógrafos tienen ahora una gran herramienta a su disposición: la cámara de vídeo personal. Úsalo. Mira el mundo a través de su lente, notará la diferencia un cambio en la altura de la lente puede hacer, ver movimiento en el cuadro. (*La traducción es mía.*)

La pregunta pertinente es ¿La danza necesita videodanza? La Danza como disciplina artística gracias al videodanza, puede gozar de su proyección tanto espacial como temporal a través del único soporte posible para ella, el audiovisual.

La videodanza le da una posibilidad a la danza que antes no tenía, abriendo un espacio de interrogación y posibilitando la reproducción de la obra de forma exacta, traspasando limitaciones geográficas facilitando su distribución y aumentando el consumo de la obra coreográfica.

Esto apunta a que la videodanza puede aproximar los objetos artísticos a un público de masas. La diferencia que había entre el asistir a una función de danza y los costos que representa, ahora se desvanece. Lo que antes pertenecía a una

elite, hoy puede ser accesible. Brisa Muñoz (2006a) en su texto antes mencionado, *Cuerpo y Video* recupera una frase de J.C. Gallotta.

Creo que la video danza es un género que ha nacido del deseo de mostrar imágenes de danza con medios rápidos y baratos. Este ha sido el detonante. El video ha transformado las imágenes y la coreografía, como un químico que experimenta algo y se da cuenta de que hay matices y colores en los que no pensaba (s/p)

CAPÍTULO III

CUERPO HÍBRIDO

CAPÍTULO III

CUERPO HÍBRIDO

Si el corazón se nubla el corazón
La amapola de carne que adormece
Nuestra vida el brillo del dolor arroja
El cerebro en la sombra y riñones
Hígado intestinos y hasta los mismos labios
La nariz y las orejas se oscurecen
Los pies se vuelven esclavos
De las manos y los ojos se humedecen
El cuerpo entero padece
De una antigua enfermedad violeta
Cuyo nombre es melancolía y cuyo emblema
Es una silla vacía
(*Cuerpo melancólico*
Jorge Eduardo Eielson, 2009).

3.1 El Cuerpo como representación artística

El cuerpo humano es nuestra estructura física y el material del ser humano. Ya desde las primeras civilizaciones encontramos cánones y métodos de construcción de la figura humana basados en medidas predeterminadas. Al aumentar el nivel evolutivo de las culturas el Canon va pasando de ser un simple método constructivo a ser el reflejo de una sociedad. Los cánones aceptados en cada cultura responden al orden político e intelectual u oficial. Así en todas las épocas hubo distintos cánones, proporciones, o sistemas de medidas, para la construcción artística de la figura humana.

Simone de Beauvoir afirmaba *El cuerpo no es una cosa, es una situación; es nuestra comprensión del mundo, el boceto de nuestro proyecto*, apegados a dicha afirmación podemos sostener que el cuerpo es discurso, es lenguaje, sintaxis. Es el gran detonador de nuevos paradigmas, va más allá de cualquier objetivo artístico, el cuerpo como tal está interesado en generar nuevas sensaciones y sobre todo en establecer conexiones con el mundo.

La importancia del cuerpo humano como motivo de expresión artística es indiscutible, el constante anhelo de los artistas de conocer el cuerpo humano para

mejorar su representación pictórica, escultórica o multimedia. En su trabajo de investigación posdoctoral el Dr. José Luis Crespo Fajardo (2013) *Iconos Anatómicos en la escena Artística Contemporánea. De la normativa para artistas a las imágenes Anatómicas como recurso* hace referencia a León Baptista Alberti (1784), en su *Trattato della pittura*:

Es necesario colocar en sus propios parajes los nervios y músculos, y luego se visten de carne con su piel. Aquí me dirán algunos tal vez que ¿cómo he dicho yo en otra parte que al pintor sólo le incumbe lo que se ve, y no lo que está oculto? No hay duda que es así; pero así como para hacer una figura vestida se debe dibujar primero el desnudo, y luego se van poniendo las ropas arregladas a los miembros; así también para pintar un desnudo es preciso colocar en su debido lugar primero los huesos y músculos, y luego irlos cubriendo de carne, de modo que siempre se conozca su verdadero sitio. (p.12)

El cuerpo humano es una entidad viva cuya estructura y funciones propias le permiten diferenciarse de otros y percibir la realidad de acuerdo al contexto donde se desarrolla. De tal forma, la representación del cuerpo varía considerablemente; en un sentido más actual y contrario a la concepción del cuerpo que antes se tenía, Antonio José Navarro (2002) hizo una recopilación titulada *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*, donde el escritor Jordi Sánchez Navarro escribe un texto *Delirios metálicos. Morfologías limítrofes del cuerpo en la cyberficción* menciona.

Ya no tiene sentido considerar al cuerpo como receptáculo del espíritu o del vínculo social, hay que verlo más bien como una estructura por controlar y modificar. El cuerpo no como sujeto sino como objeto, no como objeto de deseo sino como objeto de diseño. (p.78)

El cuerpo como frontera, como entidad con estatuto propio, dique que contiene nuestra subjetividad y que además la integra, ha sido largamente ignorado. Muchas lecturas se pueden hacer del cuerpo, sea como instrumento del trabajo o mercancía, como lugar de padecimientos o de goces, como objeto de tortura y de castigos, entre muchos otros.

El cuerpo en el arte no necesariamente representa al cuerpo en concreto, sino a la vivencia y a la valoración política, social, económica, sexual, espiritual, estética del cuerpo y del *poseedor del cuerpo*, de modo que el cuerpo funciona

como una metáfora de imaginarios, simulacros, expectativas y frustraciones enunciadas plásticamente, dadas a la luz, visibilizadas.

No siempre la representación del cuerpo es una construcción figurativa o literal en el arte, sino un ejercicio retórico y complejo que busca, como en todo orden estético, elaborar o permitir una forma de conocimiento que parte de la sensibilidad, la afectividad, la ética y las categorías para inteligir el mundo. Pero además de ello, el cuerpo adquiere toda la diversidad de significados propios de las convulsiones y simulacros de una sociedad en un momento específico.

3.2 Significación de un Híbrido

El término híbrido hace referencia a todo aquello que sea el resultado de la mezcla de dos o más elementos de diferente naturaleza o tipo. El híbrido es entendido entonces como algo que no es puramente ninguno de las partes que lo compuso si no que toma elementos de todas ellas para convertirse en algo nuevo.

Cuando hablamos de algo y lo caracterizamos de híbrido estamos entonces queriendo decir que ese objeto o elemento nació de la unión o conjunción de dos o más cosas que no eran de la misma naturaleza, ya sea que hablamos de elementos naturales como tecnológicos.

La Real Academia de la Lengua Española (RAE) define Híbrido como un adjetivo que “Se dice de todo lo que es producto de elementos de distinta naturaleza”.

3.3 El Cuerpo Híbrido

El cuerpo humano se ha ido conformando como un sistema de hibridación. Actúa como *performer* de la tecnología. Lo que nos arroja a pensar que toda tecnología presupone una transformación. Somos organismos híbridos y no meramente animales hábiles. Ahora bien, ya que tenemos claro el concepto de Híbrido vamos a introducirnos al Cuerpo Híbrido, citando nuevamente la tesis de la doctora Ludmila Cecilina Martínez Pimentel (2008) *El Cuerpo Híbrido en la Danza*:

Transformaciones en el lenguaje Coreográfico a partir de las tecnologías Digitales.

Análisis Teórico y propuestas experimentales

El cuerpo contemporáneo es un cuerpo que vive otro nivel de evolución biológica y tecnológica, ya no más darwiniana, donde hay un soporte biológico que no es eficaz para las actuales necesidades. Por ese motivo permite la intrusión fisiológica, la intrusión intraorgánica de prótesis y micromáquinas. (...) Mi hipótesis es que poseemos cuerpos híbridos. Más que sólo mutantes biológicos, el momento vivido por el cuerpo es el momento de lo híbrido. (p.273)

Martínez (2008) habla de un cuerpo que pasa por un proceso de hibridación como la misma naturaleza, al ser híbrido, ese nuevo elemento toma elementos de las partes que lo componen y puede ser más eficiente, más perfecto, más elevado. El proceso de hibridación puede darse de manera espontánea.

(...) el cuerpo vive el estado de la Posmodernidad como un cuerpo virtual de las tecnologías digitales, mitad carne, mitad ciberespacio. Y el cuerpo, que siempre fue un espacio de la experiencia, se convierte en espacio de las nuevas experiencias tecnológicas. (p.276)

El cuerpo híbrido al que buscamos acercarnos es un producto de la contemporaneidad, los cuerpos ahora son posible construirse virtualmente, asumen nuevas identidades que también alteran y reconfiguran la identidad. La exploración de los límites y capacidades del cuerpo humano como elemento dancístico es un motivo constante para la actividad creativa de un bailarín. El cuerpo tiene la capacidad de producir y mejorar todas las formas de cualidades de él mismo, por ejemplo, saltar, caminar, correr, arrastrarse, andar en bici o nadar.

Con esto se puede decir que el cuerpo es el espejo de nuestra cultura, de la ubicación geográfica y por supuesto de las condiciones sociales, con todo esto el cuerpo revela los códigos y los signos que están insertados en nuestra cultura. Cuando el cuerpo es explorado conceptualmente pero también experimentalmente surge una línea de creaciones artísticas que emplean nuevas configuraciones e ideas acerca del cuerpo. La doctora Martínez Pimentel (2008) en su tesis hace referencia de la profesora Profesora Helena Katz:

(...) la danza nace cuando en el cuerpo se dibuja un determinado tipo de mapa neuronal / muscular, y ese mapa, exclusivamente él tiene el carácter de ser un pensamiento; cuando ese pensamiento se da a ver en el cuerpo entonces el cuerpo danza (p. 77)

La danza en efecto nace del cuerpo, pero el cuerpo y sujeto no pueden ni han de ser considerados como instancias separadas. No hay división posible: todo cuerpo, es una subjetividad. El cuerpo comunica, genera conocimiento, sensibiliza y expande el universo. Lo que se busca en esta tesis es relacionar cuerpo humano y medios digitales, proponiendo relaciones y cruzamientos, reflejando también cómo el lenguaje de la danza se puede ampliar y beneficiar con las cualidades de la tecnología digital.

Martínez Pimentel (2008) parte de la hipótesis que vivimos en una realidad cotidiana inmersa en la *digitalización del mundo*. En ella, nuestro cuerpo ya no es sólo biológico, puesto que actualmente experimenta la condición de híbrido, resultante del encuentro entre los componentes humanos y digitales de nuestra cultura.

Ahora bien, la combinación del cuerpo vivo en movimiento y la máquina se pueden instalar en una relación que ayude a construir un relato de manera distinta, de manera no lineal, donde el tiempo y el espacio pueden cambiar de forma, esto es una característica básica de lo que a llamamos *Cuerpo Híbrido*. El Cuerpo Híbrido deberá transitar entre el espacio físico y el digital, entre el tiempo individual y el tiempo real, entre lo orgánico y lo inorgánico.

Continuando con esta línea, Martínez Pimentel (2008) propone la categoría Cuerpo Híbrido como una nueva condición contemporánea que sufre y vive el cuerpo en la danza. El cuerpo híbrido tiene tres derivaciones: *virtual*, *mezclado* e *interactivo* y establece que el cuerpo híbrido no descarta o excluye las formas anteriores de la danza, sino que es una forma más de ella.

La doctora Pimentel (2008) en sus tres categorías esenciales para hablar sobre Cuerpo Híbrido, afirma que éstas pueden ser experimentadas e investigadas como categorías distintas y complementarias.

(...) la categoría del *cuerpo virtual*, estamos experimentando y reflexionando sobre la tecnología digital de algunos de los softwares de animación, en la categoría del *cuerpo mezclado*, tenemos el encuentro entre las tecnologías no digitales (por ejemplo el cuerpo humano o tecnologías eléctricas) con la tecnología digital de los softwares, y en la última categoría, la del *cuerpo interactivo*, estamos proponiendo experimentar y observar los cuerpos creados a través de la tecnología interactiva de algunos softwares de performance interactiva. (p.280)

Este trabajo está centrado en la categoría que la doctora Pimentel (2008) propone como el *Cuerpo Virtual*:

La categoría del *cuerpo virtual* se refiere a los cuerpos creados artificialmente a través de los *softwares* de animación. Son cuerpos totalmente sintéticos, formados por componentes digitales, *bytes*, es decir 0 y 1, y sólo son posibles a través del lenguaje de los ordenadores. (p.281)

En esta investigación, además de lo dicho por la doctora se propone que el cuerpo virtual es un cuerpo tangible que al pasar por un proceso de hibridación se convierte en virtual, este proceso de hibridación es el resultado de obtener el registro audiovisual de un cuerpo tangible y manipularlo digitalmente, como un cuerpo que puede ser editado y reestructurado a través de un software.

Con el cuerpo virtual es posible crear secuencias de movimientos imposibles para el cuerpo de un bailarín humano; y eso aporta una condición coreográfica innovadora. Nos encontramos también con que los cuerpos virtuales pueden bailar sin “gravedad”, gracias a esto se puede realizar movimientos casi imposibles para la condición humana.

Martínez Pimentel (2008) hace referencia a Maurice Merleau-Ponty, quien intenta comprender el cuerpo como el centro y no-centro de nuestra existencia. En esa visión dialéctica el cuerpo es punto de salida y llegada, «un objeto que no me deja». Ese objeto sería capaz de observar, inspeccionar y manejar objetos exteriores a él; para eso todavía sería necesario disponer de un “segundo cuerpo” para observar el nuestro propio.

En este trabajo se propone como “segundo cuerpo que observa” a una

cámara, un cámara cercana capaz de intimidar con el cuerpo de un bailarín en movimiento; un cámara que registra el cuerpo, el movimiento, el tiempo y la imagen que se convierten en un diálogo que se centra en las significaciones del cuerpo en imagen. Es decir, repensar la danza para considerar al cuerpo en su diálogo con la tecnología y en este diálogo encontrar un nuevo lenguaje, ¿Qué sucede con el cuerpo cuando es manipulado digitalmente?

En su investigación, Martínez Pimentel (2008) haciendo referencia de Lepecki explica que el cuerpo no es una entidad cerrada en sí misma, sino un sistema de cambios abierto y dinámico, y que constantemente produce modos nuevos de resistencia y transformaciones. El cuerpo como elemento de hibridación puede generar una obra audiovisual cuyo contenido es cuerpo(s) en movimiento, o danza.

En este sentido el cuerpo puede ser el motor de una obra audiovisual, con esto lo corporal atraviesa e integra el discurso, pero también se convierte en un ser tangible que integra la obra. El cuerpo actúa como material para indagar posibilidades poéticas, se vuelve un lugar de experimentaciones físicas y espaciales. Martínez (2008), además explica:

(...) el cuerpo es como una red que todo lo atraviesa y que por todo es atravesada. Es a través del cuerpo que la humanidad vive sus ritos y evoluciona. Es en él donde la técnica de la danza se manifiesta, por ser su instrumento primero. A partir del cuerpo se crean los objetos técnicos, y él mismo se torna objeto de evolución técnica y cultural. (p. 116)

El cuerpo como obra audiovisual es una materialidad que cobra sentido, que produce significaciones, un elemento dancístico: construido, elaborado y creado como un “segundo cuerpo”. El cuerpo Híbrido y sus partes envueltas unas en las otras, hacen que el cuerpo que está en movimiento se aprecie mejor como habita el espacio y el tiempo.

Con todo esto se propone que el Cuerpo Híbrido baila desde el espacio real pero también experimentando con espacios virtuales, espacios simulados, espacios híbridos. La cámara y el video son una de esas posibilidades de

reconstrucción; el Cuerpo Híbrido nos habla de un nuevo paradigma en el arte, una ruptura en las disciplinas como las conocemos y abre la puerta a un mundo donde los híbridos dictan los nuevos horizontes de creación. El cuerpo es reinterpretado en esta época a través de los medios audiovisuales y la percepción también se tiene que replantear, por tanto es de suma importancia explorar, reconocer y debatir sobre las formas que puede adoptar el cuerpo a través de la pantalla, es decir, utilizar el Cuerpo Híbrido como pretexto para encontrarnos con la danza y descubrir recursos que la favorezcan.

3.4 Ejercicios prácticos de un Cuerpo Híbrido

El cuerpo híbrido cuenta con las mismas cualidades que un cuerpo tangible, sin embargo, se le pueden añadir efectos visuales. De manera práctica vamos a sintetizar algunos ejemplos del cuerpo tangible con un cuerpo híbrido.

El cuerpo híbrido se puede modificar hasta perder su capacidad de cuerpo y transformarse en un objeto diferente, el cuerpo híbrido aspira a suspender el tiempo para analizar el cuerpo en movimiento a una velocidad que cada microcoreografía este registrada frente a un lente. El cuerpo híbrido puede cambiar de forma e incluso puede ser creador de un nuevo escenario. En las siguientes imágenes se explora un cuerpo que además de ser un cuerpo tangible se convierte en sensación, un momento, y una arquitectura disímil.

Las siguientes imágenes surgen de la *Residencia Internacional Comunidades Híbridas* en Agosto de 2015 en el Centro de las Artes de San Agustín CASA en Etlá, Oaxaca; como consecuencia de una actividad en pareja donde participe con la bailarina y coreógrafa canadiense Emilie Morin.

El ejercicio consistió en hacer *Contact improvisación* en parejas, a continuación debatir sobre las sensaciones y al terminar materializar con imágenes esas sensaciones. En el contact una de la principales cuestiones es encontrar los puntos de contacto físico para proveer un punto de partida para la exploración del movimiento a través de la improvisación.

Una de las primeras sensaciones que tuve al hacer *Contact improvisación* fue protección, Emilie me transmitió protección, cuidado y seguridad; de igual forma tuve la percepción de soporte y un apoyo en una forma físico y emocional. Desde el primer día que llegue al Centro de las Artes de San Agustín CASA tuve la sensación de humedad, el agua se sentía, se veía y se olía por las paredes, el piso e inclusive las ventanas, una constata sensación acuosa, esa sensación también estuvo presente durante la Danza de Contacto con Emilie; por tanto al terminar el *Contact improvisación* explique mi sensación de protección y la imagine con flores en la espalda y la humedad con el agua de la flores.

Anexo imágenes del proceso visual que ejemplifican como una sensación al materializarse en imágenes se pueden acercar a un Cuerpo Híbrido, creador de nuevos escenarios.

Título: Movimiento, Flores y Contacto



Fotografía: Berenice Reyes Jurado

cuerpo, es un diálogo necesario e íntimo que permite observar parte del cuerpo e imaginar el resto, la posición, la colocación, el peso, la dirección.

La tercera fotografía nos permite ver que las flores no estaban ubicadas sobre la espalda, en realidad las semillas y flores estaban en la cintura de Emilie entre los hombros y la cadera. La flores se fueron acomodando de esta forma como símbolo de calor, refugio y acompañamiento. Este ejercicio me resulta valioso para ejemplificar como una sensación puede materializarse en imágenes y como un cuerpo puede ser creador de nuevos escenarios; en este ejercicio el cuerpo tiene un papel principal y al mismo tiempo actúa como soporte para plasmar una sensación y un momento, es decir el cuerpo de Emilie atraviesa e integra el discurso, pero también es en un cuerpo tangible que integra la obra.

Título: Flores en Movimiento



Fotografía: Berenice Reyes Jurado

En la primera imagen observamos una mano que sostiene flores, al fondo logramos distinguir que en el agua hay más tipos de flores y semillas. Durante mi participación con Emilie elegimos ocupar las flores como símbolo de protección y cuidado. Las flores moradas que elegimos para realizar la actividad han sido una noble vía para dar a conocer y transmitir sentimientos, El color morado o en nuestro caso lila es un color ostentoso e inusual. Puede significar calma, autocontrol, dignidad, pureza, se asocia con la limpieza y también con tiempos futuros.

Título: Flores en Movimiento



Fotografía: Berenice Reyes Jurado

Esa sensación de protección se materializó al colocar cada una de las flores en la espalda, la protección en esta imagen es física, concreta y además simbólica. Cuando observamos la imagen de las flores y semillas sobre la piel, no se sabe si lo que estamos observando es una espalda, un brazo, una pierna, un abdomen o quizás hasta un pie; este cuerpo es un cuerpo fragmentado que sólo nos permite verlo como un soporte, en este sentido la relación de la cámara con el

CAPÍTULO IV

DESARROLLO PRÁCTICO

CAPÍTULO IV

DESARROLLO PRÁCTICO

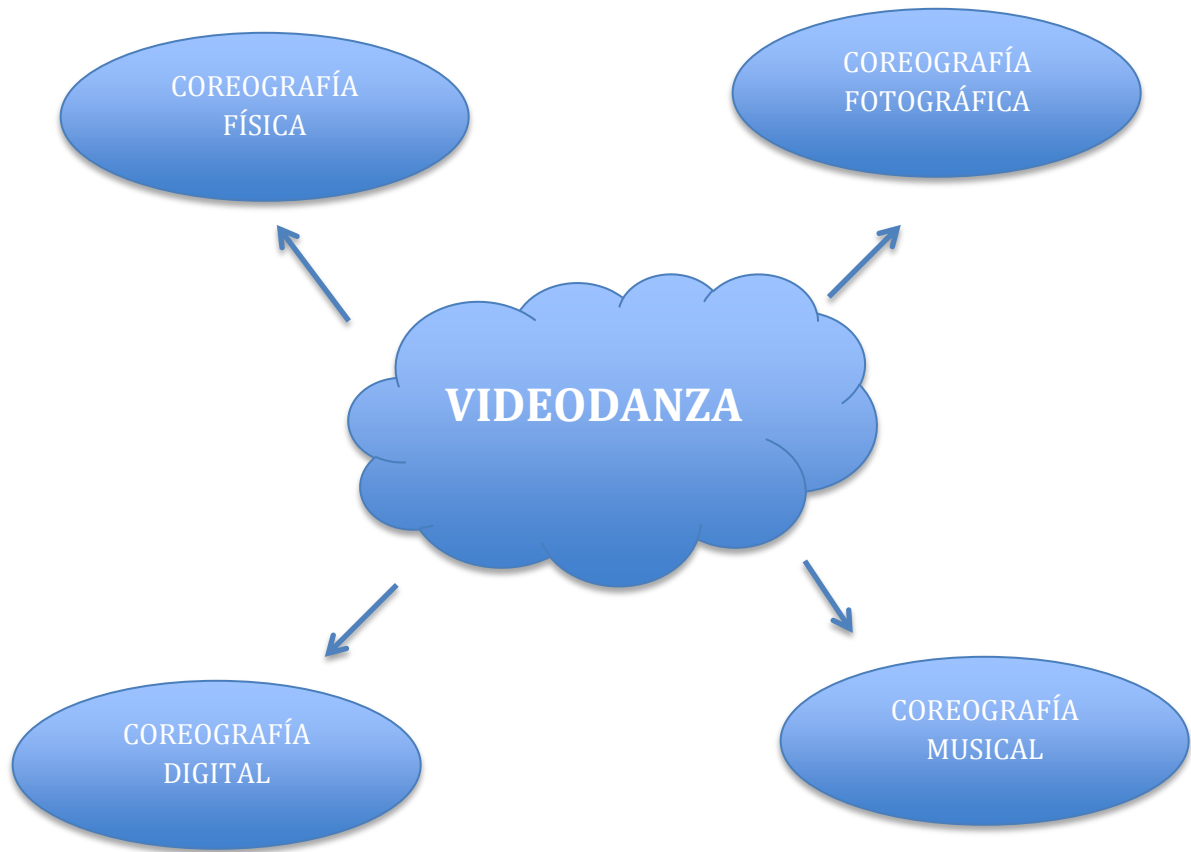
"El cuerpo impregnado de Historia, y la historia como destructora del cuerpo."

Michel Foucault

4.1 Prácticas Audiovisuales

Para realizar una videodanza en esta investigación se propone el siguiente esquema, en el cual se plantean cuatro categorías que a continuación se explican, no sin antes mencionar que al referirse a *Coreografía* en este caso, también hacemos referencia al término *ritmo* puesto que Ritmo es la repetición ordenada de elementos que produce la sensación de movimiento, controlado o medido, sonoro o visual. Se considera que el ritmo significa flujo, fluencia, curso; es decir, algo dinámico.

Es importante mencionar que para realizar una videodanza no es necesario que se utilicen las cuatro categorías, sin embargo, sí se sugiere que por lo menos se utilicen dos o tres. Hecho la observación anterior se recomienda que si solo se utilizaran dos categorías estas tengan conexión, es decir la coreografía física tendría que trabajarse en conjunto con la fotográfica de manera semejante si solo se trabaja una coreografía audiovisual producto de un trabajo digital este tendría que trabajarse a la par con el ritmo musical, esto con la finalidad de ejemplificar un proceso, cabe agregar que las posibilidades son infinitas y las combinaciones de coreográficas son a conciencia de cada realizador.



Coreografía Física: El movimiento juega un rol considerable en el lenguaje audiovisual, la coreografía física es la estructura de movimientos que se van sucediendo unos a otros en el cuerpo de un bailarín o nuestro sujeto a filmar, es un guión donde los movimientos del cuerpo se complementen y coordinan con la cámara.

Coreografía Fotográfica: Corresponde al ritmo que tiene la imagen en movimiento se basa en la disposición de formas en un plano, para crear una videodanza es importante no tener una cámara fija puesto que esto corta el movimiento audiovisual y se confunde con un registro de obra o imagen, la coreografía fotográfica se logra con movimientos que se organizan de forma repetida y ordenada y de manera constante o variable, con eso se introduce ritmo en la imagen. La luz, el encuadre, el centro de interés, el color o la ausencia de él también crea ritmo en una imagen.

Coreografía Digital o Edición: Implica una combinación de diferentes tonos o colores, las líneas son otro elemento importante de la composición, a través de su repetición o alternancia, se puede crear diferentes ritmos. La coreografía digital involucra la repetición rítmica de líneas, formas y movimientos del cuerpo del bailarín o sujeto a filmar, a esta coreografía también se puede añadir efectos en la imagen como lo es la inversión, cambio de tiempo, de dirección, de color y por supuesto de encuadre con todo esto crear secuencias alternas, que rompan el ritmo, lo alternen o lo modifiquen.

Coreografía Musical: Son los sonidos y los silencios que se presentan a lo largo de la videodanza y definen el ritmo de la misma. En el ritmo entra en juego la repetición, en determinados intervalos, de sonidos breves, largos, débiles y fuertes. El ritmo musical puede determinar también el movimiento del bailarín y de esta forma también crear ritmo en una imagen.

El siguiente ejercicio se realizó en Varadero, Cuba en Diciembre de 2015, durante mi estancia en el **IX Coloquio Internacional de Estética y Arte**, que se llevó a cabo los días 9, 10 y 11 de diciembre de 2015 en la ISA, Universidad de las Artes de La Habana, Cuba. La idea surgió de realizar una videodanza con sólo 10 imágenes en movimiento y que al mezclarse puedan acercarnos a un Cuerpo Híbrido y con esto descubrir nuevas formas de realizar coreografía.

El ejercicio se realizó con una cámara gopro en calidad HD, La cámara estuvo fija y estuvo colocada en dos posiciones: frente a la bailarina y del lado izquierda. Se inicio la grabación alrededor de las 9am en la playa de Varadero, Cuba y se finalizó dos horas después de lo iniciado.

1. La videodanza inicia con una imagen de la playa donde al fondo podemos observar el mar y el cielo; es una imagen fija y en un primer plano tenemos la arena; sobre la arena vemos una sombra que se mueve a lo largo del cuadro, esta sombra simboliza la ausencia de cuerpo, es decir, el movimiento de una ausencia.

En la naturaleza encontramos ritmo, puesto que ésta es esencialmente formal, llena de curvas, líneas y patrones. En esta secuencia si somos observadores notaremos que en la parte baja del recuadro las olas del mar, rompen la línea horizontal de la imagen, estas olas son suaves y se observan a lo lejos, la monotonía de esta secuencia es interrumpida por estas olas que se convierten en nuestro personaje secundario.

Es una imagen que nos introduce a un ambiente cálido, donde tenemos una ausencia (personaje principal) que es simbolizada con una sombra que atraviesa la tierra y tenemos a las olas (personaje secundario) que aportan interés a nuestra imagen dando un acento a la imagen y una pequeña sensación de movimiento.

Secuencia de Imagen para un ejercicio audiovisual



Imagen 1 Fotografía: Berenice Reyes Jurado

2. La siguiente imagen que observamos es una transición de un cuerpo en la arena, en esta imagen modificamos la velocidad, el encuadre y la dirección. La imagen aparece en cuatro ocasiones, las dos primera veces recortamos el cuadro para fragmentar el cuerpo y que solo aparezcan las piernas, en las siguientes dos veces aparece el cuadro completo y cambiamos la dirección para que dar la sensación de ser un cuerpo que se encuentra.

Está imagen en comparativa con la anterior busca romper el ritmo y aporta un centro de interés claro en la imagen, la acción que realiza nuestro sujeto a filmar es simple, transitar por la arena con la ayuda de un brazo y sus dos piernas, durante la acción se mueve la arena y el cabello para mostrar la dirección así donde se busca llegar. Es interesante analizar los cambios de direcciones que se pueden hacer en está imagen y resulta atractivo cambiar la velocidad de la acción para así romper el ritmo de la imagen.

Con esta sencilla acción tenemos la impresión de que hubo continuidad fuera del encuadre, es decir, antes de realizar esté movimiento hubo un movimiento anterior y después de realizar está transición le siguió otro movimiento.

Secuencia de Imagen para un ejercicio audiovisual



Imagen 2 Fotografía: Berenice Reyes Jurado

3. A continuación observamos en un primer plano las piernas y un brazo que recorre el otro brazo, esta imagen representa un ruptura de la imagen horizontal que tenemos al fondo por el mar y cielo. La entrada de esta este cuerpo es brusca y genera ruptura con las líneas del encuadre y el flujo que se maneja en el video. La imagen es frecuente su función principal es crear un nuevo ritmo dentro de la imagen y la coreografía visual.

La importancia de esta imagen son las líneas, puesto que son un elemento importante de esta composición, podemos observar que es la primera imagen que fracciona el cuerpo de la bailarina al aparecer en un primer plano y se utiliza en alternancia para crear diferentes ritmos. A esta imagen no se le modificó la dirección, por tanto constantemente aparece del lado izquierdo para irrumpir con la secuencia de movimientos que aparece del lado derecho.

Secuencia de Imagen para un ejercicio audiovisual



Imagen 3 Fotografía: Berenice Reyes Jurado

4. En esta imagen vemos un cuerpo fraccionado, nuestra visión solo alcanza de la cintura para abajo, la acción es un movimiento semicircular de la pierna derecha que se lanza rápidamente y la otra pierna la alcanza. En esta secuencia se modificó el tiempo y se utilizó la repetición como efecto para tener una imagen de varias piernas en un solo cuerpo.

Es importante mencionar en esta acción se observa en un fondo diferente de las secuencias anteriores, se conserva la línea horizontal del cuadro pero se concentra la atención en el lado izquierdo con la acción de las piernas en la parte de abajo y con las palapas en segundo plano en la parte superior izquierda.

Esta secuencia se repite de forma continua y en algunas ocasiones se presenta invertida para jugar con la espacialidad del espectador, la intención es jugar con la oposición, el movimiento de luces y sombras ya que proporcionan patrones rítmicos.

Secuencia de Imagen para un ejercicio audiovisual



Imagen 4 Fotografía: Berenice Reyes Jurado

5. Nuestra siguiente imagen podemos observar un cuerpo sentado donde se aprecia parte del muslo y los tobillos formando un triángulo en la imagen, esta imagen es interrumpida por una mano que en ocasiones se mueve de forma lateral con las piernas moviendo la arena y en otras ocasiones interrumpe la lateralidad entrando por el centro rompiendo el triángulo.

En la secuencia los motivos rítmicos ocupan todo el encuadre, puesto que es plano cerrado solo permite ver algunos elementos, nuestra mente interpretará que los motivos se extienden más allá del encuadre. La finalidad de esta secuencia es reunir los elementos básicos para realizarla el movimiento del cuerpo y con esto comprimir la imagen.

Secuencia de Imagen para un ejercicio audiovisual



Imagen 5 Fotografía: Berenice Reyes Jurado

6. A continuación observamos el cuerpo al centro del recuadro, este está sentado con dirección a la izquierda, con las manos toma la arena y la deja caer, en esta imagen modificamos la acción volviéndola a la inversa, es decir, da la sensación de que la arena se levanta y se dirige hacia las manos de nuestro cuerpo, con esta secuencia jugamos con el tiempo, la dirección, la repetición y por supuesto la inversa. Es la única imagen que nos permite casi ver el cuerpo completo, sin embargo por la postura impide que veamos pies, esto nos ubica especialmente para tener una imagen más clara del cuerpo que observamos y fragmentamos.

En esta imagen regresamos al escenario principal que nos ubica con las líneas horizontales, esta secuencia sirve como un respiro para volver a tomar el ritmo que se logra durante toda la secuencia audiovisual, el uso de esta imagen es recordar y redescubrir la combinación de diferentes tonos del cielo, la arena, la luz y sombra, pero sobre todo observar como los colores también crean ritmo en una imagen.

Secuencia de Imagen para un ejercicio audiovisual



Imagen 6 Fotografía: Berenice Reyes Jurado

7. Después continuamos con una imagen que es bastante frecuente durante el video, tenemos un parte del torso y las rodillas; la acción consiste en sentarse sobre la arena comenzando por las rodillas hasta el cuello en está secuencia se modifíco la velocidad y se conservo su ubicación, es decir, está del lado derecho del recuadro. Está imagen se utilizó como contraparte de la imagen en donde sólo aparecen las manos y brazos del lado izquierdo, se utiliza una repetición en secuencia de los brazos contra las piernas que se doblan hasta la arena y que están ubicadas del otro extremo.

Durante toda la videodanza está secuencia aparece del lado derecho para no saturar la atención del lado izquierdo, está imagen viene acompañada de una sombra que muestran otra parte del cuerpo que se va incorporando con la sombra de la palapa sobre la arena. La arena nos aporta textura a la imagen y un juego de luz y sombra dan un acento especial.

Secuencia de Imagen para un ejercicio audiovisual



Imagen 7 Fotografía: Berenice Reyes Jurado

8. La imagen siguiente es un cuerpo recostado sobre la tierra que gira circularmente con el brazo por la arena, originalmente estaba del lado izquierdo, en esta parte se realizaron modificaciones de velocidad y se cambió la dirección en algunos cuadros del video, esta secuencia genera tensión y tiene el efecto de concentrar la atención sobre la mano que atraviesa la arena. La acción de esta secuencia en algunos momentos aparece invertida para jugar con la oposición, la velocidad y dar un acento en las luces y sombras.

Es interesante mencionar que gracias al ángulo de donde se está grabando la acción es diferente al fondo principal por tanto cambia ligeramente el tono azulado del cielo y este se ve más oscuro, si embargo gracias a ese mismo ángulo el tono azul del mar sigue siendo el mismo.

En la parte superior izquierda podemos observar cuatro palapas que ayudan a acentuar la atención y proporcionar armonía en la rítmica del cuadro, su sombreado ayuda a contextualizar el color de la imagen.

Secuencia de Imagen para un ejercicio audiovisual



Imagen 8 Fotografía: Berenice Reyes Jurado

9. Continuamos con una secuencia en donde sólo observamos de la cintura para abajo, la acción es caminar para este fragmento cambiamos la dirección, conservamos el ritmo natural y la ubicamos pero modificamos la dirección y en un segmento invertimos el caminar. Esta secuencia busca retomar y reconstruir el flujo natural del video para situarnos en un contexto cotidiano.

En esta imagen podemos observar en perspectiva el otro lado de la escena, el real lado derecho de nuestra imagen, aquí observamos una fila creciente de palapas que termina con las piernas de la bailarina la secuencia es interesante por que muestra un lado ordenado de las palapas que se fusiona con el natural caminar.

Secuencia de Imagen para un ejercicio audiovisual



Imagen 9 Fotografía: Berenice Reyes Jurado

10. La última fotografía son dos piernas que al formar un triángulo cambian de peso de derecha a izquierda y viceversa. El triángulo es una figura frecuente se presenta en cuatro situaciones a lo largo del video, la primera vez que apreciamos este triángulo es cuando la mano paso lo el brazo ahí las rodillas presentan un triángulo en la parte derecha del recuadro, la siguiente es cuando el cuerpo está sentado sobre la arena y la mano interrumpe el triángulo, después tenemos otro ejemplo cuando las rodillas bajan hasta la arena del lado derecho y en esa transición forman un triángulo y por último, este donde tenemos un triangulo con las piernas estiradas.

En está secuencia sólo se modifiko la velocidad y se utilizó la repetición para un mayor movimiento, esta imagen tiene sombras, colores y líneas que refuerzan el ritmo en todo el video.

Secuencia de Imagen para un ejercicio audiovisual



Imagen 10 Fotografía: Berenice Reyes Jurado

CAPÍTULO V

MUESTRAS DE VIDEODANZA

CAPÍTULO V

MUESTRAS DE VIDEODANZA

"El mundo, las cosas, los hombres, los cuerpos de toda clase abundan en aliados que se defienden así de los pensamientos duros, puros y distintos, de las tácticas y las estrategias analíticas"

Michel Serres

5.1 Muestras de Videodanzas en Puebla

Puebla, es una ciudad ubicada al centro del país con una total de 5 779 829 habitantes (Gobierno, 2015) Puebla de los Ángeles es Ciudad Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO. El estado de Puebla cuenta con una legislación de protección al patrimonio cultural de los poblanos. De acuerdo con la Ley de Fomento Cultural del Estado de Puebla, se consideran patrimonio cultural los testimonios históricos y objetos de conocimiento que continúen la tradición histórica, social, política, urbana, arquitectónica, tecnológica, ideológica y de carácter económico de la sociedad que los ha producido. Este tipo de creaciones pueden obtener su reconocimiento como Patrimonio Cultural del Estado mediante declaratoria del Ejecutivo estatal en consulta con el Consejo Poblano de Cultura.

En Puebla cada vez más se incrementa el número de festivales de arte y cultura gracias al apoyo del Instituto Municipal de Arte y Cultura de Puebla. El IMACP tiene como visión la cultura como promoción transformadora de los ciudadanos para el desarrollo, bienestar y convivencia cívica en la consolidación de la ciudad como un espacio de paz y diálogo permanente. Y como misión impulsar las acciones que generen y preserven los bienes culturales tangibles e intangibles, así como las creaciones artísticas en todas sus manifestaciones, gestionando con racionalidad sustentable los recursos históricos y las expresiones contemporáneas que convoquen a la ciudadanía a la participación activa y

posicionen a la ciudad de Puebla como un referente nacional e internacional en su política cultural.

En la ciudad de Puebla también cuenta desde el 2008 con el Complejo Cultural Universitario que fue concebido y construido como una ventana abierta para la promoción de todas las expresiones culturales, artísticas, científicas y tecnológicas. En este Complejo Cultural Universitario se concentran los esfuerzos de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla por crear un lugar incluyente que enriquezca la forma en que la comunidad percibe, siente, vive y se relaciona con la cultura, mejorando su calidad de vida.

En el 2012 surge el Festival Angelopolitano de Danza (FAD) como una iniciativa de la Compañía de Danza Contemporánea (CODACO) del Complejo Cultural Universitario (CCU) de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP) y desde 2013 se integra a la Red Nacional de Festivales INBA-CONACULTA.

Elsa Sánchez Cirilo, jefa de medios del Complejo Cultural Universitario en una entrevista para CONACULTA señala que:

El FAD se ha convertido en un lugar de encuentro para estudiantes, bailarines, intérpretes, coreógrafos y profesionales de la danza, pero también en un espacio de alianzas estratégicas entre instituciones cuya finalidad es dar oportunidad a grupos emergentes y estudiantes para que amplíen sus conocimientos, se actualicen y tengan una experiencia totalmente profesional en el mundo de la danza.(CONACULTA, 2015).

El FAD cuenta con el apoyo del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), el Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA), la Red Nacional de Festivales de Danza, el Consejo Estatal para la Cultura y las Artes de Puebla, la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, la Escuela de Artes de la BUAP y la Universidad de las Américas Puebla.

Desde la Segunda edición en 2013 el FAD cuenta con la participación del Festival Itinerante de Videodanza Agite y Sirva como parte de su ciclo de Videodanza, festival que al igual que el FAD es poblano.

5.2 Festival Itinerante De Videodanza *Agite y Sirva*

Agite y sirva es un festival que ha aportado considerablemente a la construcción de esta investigación aportando ideas, percepciones y material audiovisual, Agite y sirva nos ha dado la posibilidad de interactuar en nuevas plataformas de creación e investigación permitiendo la conexión y el trabajo con otros artistas que practican esta disciplina lo cual ha facilitado el proceso creativo y teórico en esta investigación.

En agosto de 2015 se tuvo la oportunidad de participar en la Residencia Internacional *Comunidades Híbridas* que se llevó a cabo en la ciudad de San Agustín Etla, Oaxaca, México dentro del Centro de las Artes de San Agustín CASA en el cual se practicó el concepto de videodanza dando paso a la creación de nuevos recursos para la videodanza y donde se exploraron nuevos dispositivos de gestión, creación y análisis sobre videodanza, con todo creando nuevos lazos de producción y reflexión en torno a esta disciplina; además de esto el encuentro sirvió para reflexionar y plantear acciones sobre la emergencia actual de expandir la videodanza en distintos contextos y espacialidades, re-activando las redes de colaboración lo cual abre el diálogo para la creación de nuevas estrategias de posicionamiento de esta disciplina.

La Residencia sirvió además para desarrollar otras líneas creativas, de investigación y gestión en donde tuvimos la oportunidad de trabajar áreas como la Curaduría, la Enseñanza y pedagogía, la Escritura y análisis y por supuesto Contenidos y activismo socio-políticos como resultado de esta Residencia, se realizaron productos en formato escrito, sonoro, fotográfico y videográfico, los cuales se presentaron en Oaxaca, la ciudad de México y Puebla durante el Festival Agite y Sirva, donde tuvimos la posibilidad de participar de manera activa dentro de las actividades.

De igual forma gracias al Festival Agite y Sirva se tuvo la posibilidad de asistir al 2do Encuentro Nacional de Danza organizado por El Instituto de Bellas Artes INBA y la Universidad Nacional Autónoma de México UNAM que se celebró en la ciudad de Torreón, Coahuila del 26 de abril al 2 de mayo del 2015. Dicho

evento sirvió para conocer las propuestas estéticas y dancísticas que actualmente se presentan de otros estados de la República, además se tuvo la posibilidad de asistir al Premio Nacional de Danza Guillermo Arriaga que se realiza en colaboración con la Universidad Autónoma Metropolitana; el encuentro sirvió también para asistir al Congreso de la Red Nacional de Festivales de Danza y conocer las propuestas de otros festivales de danza y descubrir el panorama actual de la danza en nuestro país.

Además gracias al Festival Agite y Sirva se ha tenido la oportunidad de asistir a otros eventos y festivales importantes del país como en el 2014 en el Festival Intenacional Danza Extrema celebrado en la ciudad de Xalapa con fechas del 17 al 28 de Octubre, además de esto también desde el 2014 como se había mencionado antes hemos participado en el Festival Angelopolitano de Danza FAD y en meses anteriores tuvimos la participación en el Cholula Film Festival celebrado del 25 al 27 de Noviembre de 2015, de está forma también hemos participado en algunas muestras y ciclos de videodanza en Puebla; lo cual ha ayudado notablemente a reconocer, descubrir y fomentar la creación de público en videodanza; el aprendizaje que se ha obtenido gracias al Festival es mayúsculo puesto que el Festival es una de las redes más importantes de creación, distribución y colaboración de videodanza que ha contribuido notablemente al desarrollo de esta disciplina en nuestro país, por tanto el Festival Agite y Sirva es pieza fundamental para la realización de está investigación. Es por esto conveniente hablar brevemente del festival Agite y Sirva y en concreto a partir de la quinta edición que es cuando nos incorporamos como parte del equipo de trabajo Agite y Sirva.

Agite y Sirva Festival Itinerante de Videodanza surge en 2008 como una red de difusión, producción y reflexión en torno a los cruces entre las artes del movimiento y las artes audio-visuales. Compartiendo la idea de que el/la videodanza toma forma en la exploración del movimiento en una pantalla, representando a través de diversas estéticas, recursos y concepciones, todo lo

que transita. Sirve cortos, medios y largometrajes de videodanza y documental de danza. En Agite y Sirva se mueven cuerpos, objetos, conceptos.

Agite y Sirva fue fundado por Marianna Garcés y Ximena Monroy en 2008 como una plataforma de difusión, formación, investigación, creación y producción de videodanza en México, a través de una gira internacional que alcanza públicos diversos, ofreciendo proyecciones, video-instalaciones, talleres, conferencias y mesas de reflexión. El festival es dirigido por Ximena Monroy y a partir de 2009 se une al equipo Paulina Ruiz Carballido como artista asociada.

En sus pasadas siete ediciones, el festival ha visitado en más de una ocasión dieciocho ciudades en México, catorce en América y diez en Europa, llegando a un público anual de cerca de 25,000 personas. Agite y Sirva es miembro del Foro Latinoamericano de Videodanza desde 2009 y de la Red Nacional de Festivales de Danza desde 2014. El festival fue anfitrión de la reunión del IV Foro Latinoamericano de Videodanza en México en 2011 con invitados representantes de nueve países. Desde 2009 el festival ha construido una red de intercambio y colaboración con 49 festivales de danza, cine, videodanza, arte electrónico y escénico en 21 países de América y Europa.

Desde la primera edición, el Festival Agite y Sirva ha contado con el apoyo de instituciones como el CONACULTA, el INBA, el FONCA, el Cenart, IBERESCENA, el Centro Cultural de España en México, el Ministério da Cultura de Brasil y la Secretaría de Cultura - Presidencia de la Nación (Argentina), la UNAM, la UDLAP, la BUAP, la Universidad de Wisconsin- Madison, el Gobierno de la Ciudad de Estocolmo, la Canadian Dance Assembly y Circuit-Est Centre Choreographique de Montreal.

En la Convocatoria 2015 el festival recibió un total de 319 obras de 40 países. La Selección Oficial Agite y Sirva 2015 incluye 14 obras mexicanas y 24 obras de Alemania, Argentina, Bélgica, Brasil, Canadá, Chile, China, España, Estados Unidos, Francia, Holanda, Italia, India, Reino Unido y Sudáfrica. La Selección Oficial Agite y Sirva 2015 forma parte de la programación del itinerario

internacional del Festival, que este año incluyó Oaxaca, DF, Puebla, Torreón, Chihuahua, Río de Janeiro (Brasil), Quito (Ecuador), Buenos Aires (Argentina) y Bogotá (Colombia) Estocolmo (Suecia), Cagliari (Italia), Bordeaux y París (Francia).

La Selección Oficial Agite y Sirva 2015 comprende programas de cortos de videodanza internacionales en cinco temáticas curatoriales: *Extranjerías* haciendo referencia a las relaciones con el otro y lo otro en diversos paisajes, *Feminidades* que presenta perspectivas no convencionales sobre las mujeres principalmente en la danza, *Introspecciones* compuesta por obras con un enfoque en los elementos técnicos y visuales para el refuerzo de su ejecución y recepción, *Juegos rituales* a partir de trabajos que hacen uso del absurdo y críticas por momentos lúdicas, danzas in situ y danzas posibles en pantalla, y finalmente *Performatividades* que incluye retratos, videodanza-documental y una juvenil puesta que antepone la marcialidad a la pelea más no a la lucha.

En 2015 realizó la publicación impresa y digital *La Creación Híbrida en Videodanza*, un compilado de ensayos y textos escritos por 24 teóricos, investigadores y creadores de México, Argentina, Brasil, España y Estados Unidos. En el Distrito Federal se llevó a cabo la exposición Retrospectiva Agite y Sirva 2008-2015 en el Centro Cultural de España en México (CCEMx)

El festival Agite y Sirva en su séptima edición realizó la *Residencia Internacional de Videodanza Comunidades Híbridas*, la cual reunió a un grupo de destacados artistas con el objetivo de intercambiar y crear nuevos dispositivos de gestión, creación y análisis sobre videodanza. La 7ª edición de Agite y Sirva Festival Itinerante de Videodanza contó con el apoyo de la Coordinación Nacional de Danza del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) a través de la Red Nacional de Festivales de Danza, del Fondo Regional para la Cultura y las Artes Zona Centro, así como del Programa de Fomento a Proyectos y Coinversiones Culturales del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA) a través del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA).

CONCLUSIONES

Esta investigación se buscó responder a la necesidad de construir espacios para el diálogo en torno al uso de tecnología en danza desde una perspectiva actual y con un perfil académico, es por tanto que se intentó incorporar la exploración y experimentación de tecnologías; con esto la intención fue profundizar en los elementos sustantivos de los medios audiovisuales y comprender y utilizar las tecnologías en danza, analizando el impacto que han tenido en la producción de proyectos dancísticos y creando nuevos lenguajes que requieran trabajo colaborativo entre diversas disciplinas.

El cuerpo a lo largo de la historia ha sufrido cambios y transformaciones que lo han situado en nuevas prácticas dancísticas, actualmente vivimos una fusión tecnológica al utilizar y acceder diariamente a recursos tecnológicos como lo es una computadora, un celular, una tableta electrónica o cualquier objeto que utiliza una fuente de electricidad, es por eso que la mezcla que esto ocasiona en nuestro cuerpos cada vez es menos visible y pasamos por un proceso de sincretización tecnológica que nos lleva al Cuerpo Híbrido y de la misma forma que la tecnología afecta otras áreas como la salud o la educación, su impacto en el arte aunque es lento es continuo, y esto representa en la danza un avance sustancial es sus nuevas formas de creación e interpretación.

El Cuerpo Híbrido que se propone en esta investigación es un cuerpo virtual que vive y danza a través de la pantalla, su objetivo es trascender fronteras físicas y corporales, su finalidad es utilizarse como un nuevo recurso para la danza o como una nueva posibilidad audiovisual. De esta forma hemos llegado a la conclusión que la danza puede ser vista como un arte de imágenes y que el cuerpo que danza es uno de los elementos visuales que podemos usar para componer coreografías.

Analizando la danza desde sus diversas técnicas se puede concluir que cada técnica reconfigura el cuerpo desde su perspectiva de movimiento y época en la que se desarrolla, lo cual si lo movemos a la actualidad el resultado que

podemos obtener es la construcción de cuerpos a través de un software, es evidente entonces que el cuerpo, el principal elemento de la danza, puede abarcar e incorporar diferentes tecnologías en toda su existencia. Dadas las condiciones que anteceden al uso de estas nuevas tecnologías con la danza no llegan a transformar el concepto de lo que es la danza, pero sí afectan y transforman los medios con los cuales el coreógrafo o bailarín realiza sus obras. Por eso podemos afirmar que las nuevas tecnologías no están revolucionando la danza, sino expandiéndola.

Como consecuencia de todo esto se plantea la posibilidad de crear una coreografía a partir de lo digital, es por tanto que se planteo el ejemplo de "coreografía digital" grabado en Varadero, Cuba, la cual tenia como finalidad de realizar secuencias sencillas y a partir de ella crear una coreografía digital, ahora bien, si podemos reconstruir un cuerpo a través de un software es evidente entonces que podemos desarrollar y conceptualizar un coreografía a través de una maquina, lo cual supondría un avance en la danza que además contribuiría al arte digital, interactivo y electrónico. Lo que ocurre en la actualidad con la danza es que genera, además de las formas ya conocidas, también crea y rediseña nuevas formas tecnológicas y digitales, actualizadas y establecidas con respecto a la propia cultura donde se inserta. El esfuerzo está en añadir una posibilidad más al mundo de la danza y no en hacerlo más frágil, puesto que la danza mantiene su esencia, el movimiento como principal motor; pero se funde, se "híbrida" con lo virtual, con lo digital, con lo electrónico.

En conclusión, esta investigación más que delimitar busca expandir la danza hacia nuevas formas de creación, experimentación e investigación lo que indudablemente nos lleva a explorar, reconocer y debatir las formas que puede adoptar el cuerpo en una era tecnologizada como lo es la nuestra.

ANEXOS

ANEXO 1

Entrevistas

Nombre:

Ximena Monroy Rocha

Ocupación: Bailarina, videasta. Directora y curadora de *Agite y Sirva Festival Itinerante de Videodanza*

1.- ¿Cuál consideras que es la importancia o beneficio que aporta el/la videodanza al mundo actual?

La videodanza forma parte de una oferta audiovisual, artística y cultural, crítica y necesaria, dada la oferta de imágenes que es prominente actualmente en todos los medios, la cual en su gran mayoría obedece al mercado, a cánones corporales impuestos, muchas veces denigrantes y degradantes de las identidades y las diferencias, y que obedece también a un tipo de cultura visual que es poco propositiva en términos comunicativos, estéticos, educativos, sociales y sensibles al entorno, y a las urgentes crisis de la cultura global y las culturas locales. Por lo tanto, considero que la videodanza, junto con muchas otras expresiones del arte contemporáneo, nos invita a re-mirar, re-pensar, re-considerar y re-construir valores establecidos de las muchas veces pobres políticas del mercado y la comunicación visual, así como valores establecidos de belleza, salud, urgencia, humanidad, corporalidad, presencia, memoria, feminidad, masculinidad, heteronormalidad, ecología, economía, espiritualidad, ética, y en fin, los temas más urgentes de nuestras sociedades.

2.- ¿Cuál es el papel del cuerpo en el/la videodanza?

La presencia y la importancia del cuerpo en videodanza es uno de los pocos rasgos, -además del movimiento-, a través de los cuales prácticamente todas las definiciones de esta disciplina se cruzan o coinciden. En definitiva, el

cuerpo humano es el principal protagonista en la mayoría de obras, sin embargo en videodanza también proponemos cuerpos danzantes más allá del cuerpo humano, más allá de un cuerpo vivo filmado por una cámara, y con mayor riesgo, más allá de objetos que puedan considerarse cuerpos. Existen obras que presentan atmósferas, estados, éteres, a los cuales difícilmente podríamos asignar cuerpo físico, pero en tanto presentan un conciente y legible diseño de movimiento, en videodanza ocuparían el rol de cuerpos danzantes. En muchas ocasiones también encontramos videodanzas, que bien podrían también llamarse videocuerpos, en las que el movimiento con dificultad se asociaría a un diseño coreográfico, y en las cuales el tema es algún componente de cierto imaginario corporal, una crítica o discurso respecto a valores o concepciones del cuerpo. Desde mi perspectiva, esto sería videodanza, y también videoarte y videocreación o videoperformance. Por último, en el caso del cuerpo humano protagonista o tema en sí de una pieza, no es nada nueva la atracción que el arte siempre le ha procurado, ni el fervor que le ha dedicado por siglos, lo cual sigue indicando el inagotable, insondable y entrañable signo, significante, herramienta, dispositivo, plataforma, instrumento, texto, misterio y obsesión, que es el cuerpo para artistas y públicos de todas latitudes y temporalidades.

3.- ¿En que medida la videodanza te ha ayudado en tu proceso creativo como bailarín, gestor, coreógrafo o artista?

Al elegir comunicación como carrera, principalmente me motivó una fuerte atracción por la imagen en movimiento, y por el movimiento en la imagen. En mis estudios de cine y video, me incliné por la experimentación, el videoarte y el documental. Por otro lado, en mi trayectoria la danza ha significado encontrar y conectar con algo que me parece está fuera del pensamiento y el actuar lógicos formales, que relaciono más bien con una lógica difusa y abierta. Percepción, interpretación, presencia, respiración, meditación, alerta, canales, memoria, flujo, apertura, experiencia, son algunos de los elementos que me ha interesado descubrir y desarrollar a través de la danza de improvisación, contact, flying low,

autonía y el yoga, los cuales me han orientado a una concepción e incorporación orgánica de la danza, del cuerpo y del movimiento. Cuando conocí la videodanza, y pronto reconocí en ella varias maneras de aproximarse tanto al cuerpo como al cine/video, me impactó la magnitud de potencial creativo, de percepción y sensación que para mí evidencia. Con este background combinado de atracciones, sensaciones, imágenes, memorias, prácticas y estudios de la danza, la imagen en movimiento y el cine/video, encontrarme con el trabajo en torno a la videodanza ha significado una múltiple y rica plataforma de investigación en mi desarrollo profesional, el cual he tenido la fortuna de continuar incentivando a través de los años gracias a un gremio que crece y se afianza, gracias a una actividad híbrida de creación y gestión siempre desafiante y que sobre la marcha se crea a sí misma, valiéndose de las enseñanzas de prácticas seminales, más antiguas, y siempre en colaboración y cercano intercambio de grandes maestros, artistas y amigos.

Nombre:

Alfredo Salomón

Ocupación: Videasta

1.- ¿Cuál consideras que es la importancia o beneficio que aporta el/la videodanza al mundo actual?

La videodanza habla de un nuevo orden mundial en el arte, habla del fin de la era de las disciplinas como las conocemos y abre la puerta a un mundo donde los híbridos dictan los nuevos horizontes de creación. Habla de cómo el cuerpo es reinterpretado en esta época a través de los medios electrónicos y de cómo el ojo, la mirada de quien lo ve, también se replantea.

2.- ¿Cuál es el papel del cuerpo en el/la videodanza?

El cuerpo es discurso, lenguaje, sintaxis. Es el gran detonador de nuevos paradigmas dentro del cuadro de video.

3.- ¿En que medida la videodanza te ha ayudado en tu proceso creativo como bailarín, gestor, coreógrafo o artista?

Para mi, la videodanza vuelve a abrir el espectro del video experimental, expande el horizonte de creación de la obra audiovisual y dinamiza las relaciones entre el video y la escena.

La videodanza me llena de preguntas sin responder, la curiosidad florece, mi espíritu de aventura y de conquista de nuevos territorios se activa. La videodanza es movimiento, cambio, incertidumbre, es un nuevo continente virgen.

Nombre:

[Lourdes Roth López](#)

Ocupación: Creadora Escénica, Gestora e Intérprete

1.- ¿Cuál consideras que es la importancia o beneficio que aporta el/la videodanza al mundo actual?

Me parece que la video danza es un objeto cultural que ha ampliado los horizontes de la creación del cuerpo en movimiento y ha aportado nuevas experiencias estéticas para la pantalla. En el campo de los circuitos del arte, me parece que la facilidad de circulación de la obra, ya sea en CD o en archivo digital en red a ayudado a la apertura de circuitos de comunicación a nivel mundial.

2.- ¿Cuál es el papel del cuerpo en el/la videodanza?

En el momento en que el cuerpo es registrado resulta indispensable reconocer que el cuerpo forma parte de una imagen en movimiento, así que, el material creativo en el proceso posterior al registro el trabajo del creador se enfoca a la labor, no con un cuerpo vivo sino con una representación, una imagen. Para ello, el creador debe de reconocer desde un principio, que el cuerpo registrado, el

cuerpo actual por decirle de una manera, es un elemento en la creación de una pieza pero no su etapa final.

3.- ¿En que medida la videodanza te ha ayudado en tu proceso creativo como bailarín, gestor, coreógrafo o artista?

En términos creativos me ha ayudado a reconocer las diferencias que se generan al trabajar con diferentes medios. También me ha ayudado a agudizar mi visión cuando observo cualquier objeto cultural en imágenes y a observar con claridad el flujo de elementos que transitan de la danza escénica o actual a la danza audiovisual y viceversa para reconocer cómo es que cada práctica ha incidido en los movimientos, estilos y tendencias en el mundo de la danza contemporánea así como en la sensibilidad de la actualidad.

Nombre:

[Yolanda M. Guadarrama](#)

Ocupación: Creadora y curadora de Videodanza.

1.- ¿Cuál consideras que es la importancia o beneficio que aporta el/la videodanza al mundo actual?

Como toda arte, la videodanza aporta algo al mundo que no estaba antes ahí, permite, de manera sencilla que el mundo reflexione sobre sí mismo, que se distraiga en la contemplación del arte, y que escape por las grietas de las obsesiones sinceras del artista. En concreto la videodanza abunda en la mezcla de diversas disciplinas, por lo que se convierte en un género muy actual, en el que se rebasan los límites clásicos y se experimenta en la hibridación de lo audiovisual y lo dancístico, por ello aporta creatividad y posibilidades de nuevas hibridaciones al mundo.

2.- ¿Cuál es el papel del cuerpo en el/la videodanza?

La importancia del cuerpo humano en la videodanza es relativa al tipo de videodanza que se crea. En algunas ocasiones el cuerpo es el objeto al rededor del cual gira todo el tratamiento conceptual y audiovisual de una pieza de videodanza, pero en otros casos la videodanza elimina al cuerpo humano de su interés y hace coreografías con otros objetos en la pantalla, de manera que en estos casos el cuerpo humano se convierte en un objeto más entre todos aquellos que están mostrados en el plano de la pantalla.

3.- ¿En que medida la videodanza te ha ayudado en tu proceso creativo como bailarín, gestor, coreógrafo o artista?

Decidí dedicarme a la videodanza después de haber sido bailarina y de haber realizado varias coreografías para espacios específicos. Además he hecho curaduría para tres festivales de videodanza: MOTION, Berlín 2008; MOVIMIENTO EN MOVIMIENTO, México de 2013 a 2015; y RIFF, Noruega 2015. La videodanza es por ahora el tipo de creación que me interesa realizar, porque sus posibilidades de mezcla de géneros me son atractivas, ya que abren muchas puertas de la imaginación.

ANEXO 2

Participación en *AGITE Y SIRVA* Festival Itinerante de Videodanza

Se presentará hoy y mañana a las 13:00 horas Festival *Agite y Sirva* 2015 estará en Museo Arocena

Nancy Méndez Lozano/**Torreón**

“El compromiso de la danza es mover el espíritu”. ‘Agite y Sirva’ 2015, es un festival itinerante que busca la introducción de la videodanza dentro de la oferta audiovisual en México, conjunto que forma parte de las presentaciones del Segundo Encuentro Nacional de Danza que se celebra en Torreón. “Este festival de proyecciones, talleres, mesas redondas, conferencias y video-instalaciones, propone ser un punto de encuentro entre artistas, productores y público, para crear una red de videodanza en el país”, dijo Berenice Reyes, integrante.

Las funciones de la selección oficial de videodanza de ‘Agite y Sirva’ 2015, se presentarán hoy y mañana a las 13:00 horas, ello en la Sala de Conferencias del Museo Arocena, con la entrada gratuita.

En 2014 se lanzó el Premio Nacional de Videodanza con el apoyo de la Coordinación Nacional de Danza del INBA y este 2015 otorgarán 36,000 pesos en premios. Bajo un Jurado



La entrada será gratuita.

integrado por Cyntia Botello, de Suecia y Priscilla Guy, de Canadá.

Por su parte, la fiesta del Encuentro de la Danza en Torreón continúa hoy en el Nazas a las 17:00 horas, con la presentación de la Compañía Nacional de Danza con “La fille mal gardeé” (La niña malcriada), con la dirección de Laura Morelos.

Además, en el TIM a las 21:00 horas, habrá eliminatorias del Premio Nacional de Danza Guillermo Arriaga, entre otras actividades. M

ANEXO 3

Manifiesto de la Residencia Internacional *COMUNIDADES HÍBRIDAS*

Centro de las Artes de San Agustín CASA. Etna, Oaxaca.

Agosto, 2015

¿Cómo filmar un cuerpo en movimiento en un mundo hostil?

INTRODUCCIÓN

Este manifiesto fue escrito durante 8 días de investigación teórico-práctica intensiva dentro de la Residencia Internacional de Videodanza «Comunidades Híbridas 2015».

Comunidades Híbridas hace referencia a la mezcla creativa, sensible, experimental y transdisciplinaria del ser-cuerpo en el arte y la sociedad. Estas concepciones son estudiadas dentro del campo videodanza al cuestionar la representación de «cuerpo» a partir de una invención coreográfica y audiovisual en correspondencia con las realidades actuales de cada contexto.

Este manifiesto es una expresión de nuestras preguntas y discusiones. Contiene interrogates, afirmaciones, ideas irresueltas y recicladas. Refleja también las contradicciones, los conflictos, las divergencias y los puntos muertos que hemos encontrado al trabajar juntos e intercambiar experiencias sobre nuestras realidades individuales.

Con el objetivo de no perdernos en terminologías y debates ontológicos, hemos decidido nombrar a nuestra práctica «videodanza» en español, «screendance» en inglés, y «ciné-chorégraphie» en francés, reconociendo el hecho de que también podríamos haber elegido dancefilm, cinedanza, dance on camera, danza para la cámara, danza para la pantalla, etc. Nuestro objetivo fue enfocarnos en lo que la videodanza «hace», más que en lo que «es».

Nuestro manifiesto está incompleto, abierto a los discursos por venir. Su formato fragmentado hace eco de la naturaleza de nuestras cromáticas prácticas artísticas.

La composición de nuestra comunidad híbrida es un reflejo de una red internacional mucho mayor con la que compartimos afinidades.

Nuestro manifiesto es una guía.

Nuestro manifiesto es un trampolín.

Nuestro manifiesto es un rastro.

Nuestro manifiesto es un corazón que palpita.

¿Podemos tararear nuestras propuestas, podemos también tener humor?

¿Qué es videodanza?

¿Por qué la palabra videodanza?

¿Es importante renombrar la videodanza?

¿Para qué practicamos videodanza?

Para crear espacios, conceptos, recursos; para multiplicar producciones, experimentos; para las personas, para acabar con prejuicios, prohibiciones y límites.

¿Es la videodanza una herramienta inacabada, siempre en transformación?

¿Es la presencia del cuerpo suficiente para definir una obra como videodanza?

¿Es la videodanza un estado del cuerpo?

¿Por qué el empeño en definir? ¿Es definir, acotar?

Hacia una desacralización de la videodanza.

La videodanza como martillo, y aire, y río, y ardilla a la vez.

¿Es un manifiesto algo que limita o expande?

¿Es necesario hacer dos manifiestos: uno académico y otro artístico?

¿Es el arte sólo un posicionamiento?

La videodanza como una arquitectura audiovisual.

¿Tiene la videodanza dimensiones políticas y sociales?

¿Es un espacio donde lo político y lo íntimo necesariamente se relacionan?

Videodanza: multiposición, multicolor.

¿Todo cabe en una videodanza?

¿Hay principios fundamentales en la videodanza, hay una verdad?

¿Podemos comenzar de cero y repetir todos los errores?

¿Estamos en otra era de la videodanza?

Desmitificar la noción de curaduría.

El curador como artista y el artista como curador.

¿Cómo ampliar y diversificar el rango de espectadores y creadores en videodanza?

Considerar los diversos medios de difusión del videodanza: teatros, cines, galerías, museos, web, TV, etc.

Anular la jerarquía entre profesional y amateur.

¿Quién mira videodanza?

¿Se puede difundir la videodanza con la edición de libros, folletos, publicaciones y boletines?

“Hacer visible lo invisible” (Merleau-Ponty / Rancière) a través de videodanza: dimensiones sociales, económicas, políticas, geográficas y de género.

¿Es la expresión artística una fuerza social?

¿Cuál es el rol del artista en su sociedad?

¿Cuál es la relación de la videodanza con la sociedad?

¿Puede la videodanza ser una herramienta social? ¿Puede ser un ritual?

Buscar vías de circulación de trabajos sociales.

Pensar en la noción de mediación cultural como creación artística en sí misma.

Crear espacios para que también intérpretes y artistas de edad mayor, así como niños, estén detrás y frente a la cámara.

¿Es importante incluir temas de género en videodanza?

"La destrucción del placer visual como arma radical". (Laura Mulvey)
Filmar cuerpos sujetos y no cuerpos objetos.

Por la narrativa "alógica" (Maris Bustamante) en videodanza y en la interdisciplina.

Potencializar el rol del intérprete-performer en videodanza.

Enfatizar la presencia y la fuerza de las voces femeninas: creadoras, autoras, profesoras, intérpretes, curadoras, etc.

¿Cómo obtener financiamientos para la creación de videodanza?
Estimular la diversidad de las prácticas.

La pedagogía como arma de sobrevivencia.
Ampliar, promover y problematizar la presencia del videodanza en la academia: análisis, creación y teoría.
Pedagogía como curaduría y curaduría como pedagogía.
Crear herramientas pedagógicas colectivas en videodanza.
Hacer teoría desde la videodanza.
Organizar los espacios de reencuentro.

¿Cómo instaurar espacios para procesos de creación de videodanza?
¿El resultado debe ser siempre más importante que el proceso?
La creación artística como investigación seria.

Crear espacios en los cuales podamos desarrollar un sentido de pertenencia, acompañamiento y motivación en una comunidad artística.

La comunidad internacional como
fuerza estratégica.

¿Quién va a leer este manifiesto?

¿El arte está en un mundo aparte o
es una parte del mundo?

El arte es un estado de encuentro.

BIBLIOGRAFIA

- Almeida Acosta, E. (2015) *Como organizar un trabajo de investigación*. Editorial de la Universidad Iberoamericana Puebla. Puebla, México. 73p.
- Carrera, D. comp. (2009) *Estudios Sobre Danza en la Universidad*. Comisión Sectorial de educación permanente. Montevideo, Uruguay. 133p.
- Ceriani, A. comp. (2012) Editorial de la Universidad de Plata EDULP. Buenos Aires, Argentina. 146 p.
- Comunidades Híbridas. “¿Cómo filmar un cuerpo en movimiento en un mundo hostil?”. en: <http://comunidadeshibridas.weebly.com/manifiesto.html> (último acceso: 12 de Febrero de 2015)
- Crespo Fajardo, JL (2013) *Iconos Anatómicos en la escena Artística Contemporánea. De la normativa para artistas a las imágenes Anatómicas como recurso*. Lisboa, Portugal. 119p.
- Jurado Rojas, Y. (2002) *Técnicas de investigación Documental*. Thomson. México. 236p.
- Lazarro, A. (2011) *Cuerpos Imaginados: Danza, Transformación y Autonomía*. EUROPEAN REVIEW OF ARTISTIC STUDIES vol.2, n.4, pp. 25-39 ISSN 1647-3558
- Martinez, E. “La video-danza.”. en: <https://ericamartinezsantos.files.wordpress.com/2015/02/la-videodanza.pdf> (último acceso: 2 de Diciembre de 2015)
- Martinez Pimentel, LC. (2008) *El cuerpo híbrido en la danza: transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. Análisis teórico y propuestas experimentales*. [Tesis doctoral no publicada]. Universitat Politècnica de València. 481p.
- Monroy, X. comp (2015) *Memoria Histórica de la Videodanza*. Colección La Creación Híbrida en Videodanza Volumen 1. San Andrés Cholula, Puebla, México. Editorial UDLAP. 178p.
- Muñoz, B. “Cuerpo y Video.”. en: <http://www.escaner.cl/escaner81/ensayo.html> (último acceso: 20 de Diciembre de 2015)

- Muñoz, B. "Videodanza un No-Lugar.". en:
http://caidalibre.cl/pdf/videodanza_2006.pdf (último acceso: 25 de Enero de 2016)
- McPherson, K. (2006) *Making Video dance, A Step-by-Step Guide to Creating Dance for the Screen*. New York, United States of America, 257p
- Navarro, AJ (2002) *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*. Sitges. Madrid, España 400p.
- Recetario coreográfico *Un Roadbook* texto en proceso (2013) Offset Rebosán. Ciudad de México, México, 187p.
- Rodríguez, A. "El cuerpo híbrido en la escena: posibilidades y desafíos.". en:
<https://docs.google.com/document/pub?id=1D0VF5yPZODKpjYXxpEXgE9fUjL0fv1RZPjulo7opcl4> (último acceso: 15 de Enero de 2016)
- Temperley, S. comp. (2010) *Terpsícore en ceros y unos Ensayos de videodanza*. Guadalquivir, CCEBA. Buenos Aires, Argentina. 195p.
- Valenzuela, S. "AACT: Hacia un arte de acción transdisciplinar.". en:
<https://repositorio.uc.cl/bitstream/handle/11534/4669/000563724.pdf?sequence=1> (último acceso: 9 de Febrero de 2016)
- Vilar, J. (2011) *Viaje a través de la historia de la danza*. Indiana, Estados Unidos : Palibrio, 181p.