

**CON-FIGURACIONES DE LA DANZA  
SONIDO Y VIDEO DEL CUERPO**

Lic. Diego Carrera  
compilador



# **Instituto “Escuela Nacional de Bellas Artes”**

## **Consejo del Instituto 2011**

### **Director**

Samuel Sztern

### **Orden Docente**

Ramón Umpiérrez

Alfredo Chá

Fernando Miranda

Fernando Irazábal

Manuel Germil

### **Orden Estudiantes**

Lucía Episcopo

Bernardo Etchepare

Pamela Cayafa

### **Orden Egresados**

Jorge Fernández

Alejandra Berriel

Sebastián Suárez

### **Organización:**

Grupo de Estudio e Investigación “Cuerpo y Tecnología”

<http://cuerpoytecnologia.wordpress.com/>

### **Diseño gráfico y fotografías:**

Diego Carrera

### **Diagramación:**

Darío Invernizzi / Taller Gráfico Ltda. / [www.tallergrafico.com.uy](http://www.tallergrafico.com.uy)

### **Impresión:**

Taller Gráfico Ltda.: 2400 58 86

D.L.: 354278 - 6/2011

ISBN: 978-9974-0-0721-5

### **Edición:**

Comisión Sectorial de Educación Permanente

Montevideo, enero 2011.

## ***Agradecimientos***

El presente libro es resultado del esfuerzo de personas que entienden la danza como un compromiso que va más allá de lo personal, y decidieron compartir sus ideas en pos de una inclusión definitiva de la misma en la Universidad.

Agradezco particularmente a Elisa Pérez por su texto y compromiso en este proceso desde su génesis. Amiga fiel en esta aventura de teorizar sobre danza aún desde mi ignorancia, gracias siempre.

Gracias al apoyo de Ximena Monroy, Ladys González, Alejandra Ceriani y Analía Fontán por compartir sus ideas en esta publicación. A Marcela Blanco por la corrección.

Y finalmente a Fernando Miranda y Norberto Baliño por las consultas y su infinita paciencia.



**Indice****Prólogo**

María José Pereira Páez.

---

7

**Enseñar Videodanza**

Diego Carrera

---

9

**Danza universitaria, educación y nuevas tecnologías.**

*Elisa Pérez Buchelli.*

---

31

**SINCRO. Reflexiones en torno a las relaciones sonido-movimiento, la escucha y la producción de movimiento.**

*Analía Fontán.*

---

47

**Danza y performance audiovisual: símbolos corporales y representación sensorial.**

*Ximena Monroy Rocha - Ladys González*

---

59

**Espacio digital y cuerpo expresivo**

*Alejandra Ceriani.*

---

85



## Prólogo

La lectura de este libro nos va a insertar en las diferentes visiones y motivaciones en torno al tema de la Videodanza. Ésta es una sabia y sentida compilación de reflexiones realizada por el Artista e investigador Lic. Diego Carrera, quien ha dedicado gran parte de su vida a la investigación del lenguaje de la fotografía, el audiovisual, vinculándose al videoarte hasta que descubrió en el Videodanza una pasión, que lo llevó a reflexionar sobre la educación dentro de la Universidad. Coordina el Grupo de Investigación "Cuerpo y Tecnología" dentro del IENBA-UdelaR (2006), publicó el libro "Estudios sobre Danza en la Universidad" (2009), y desde entonces ha participado y contribuido activamente a la formación de estudiantes y docentes en torno al tema, a través de cursos de Educación Permanente (cursos para graduados) relacionados. Actualmente se desempeña como director del Festival Internacional de Videodanza del Uruguay y continúa su labor como docente e investigador.

Los textos seleccionados exponen una mirada crítica en torno a la educación, el uso de los nuevos medios, el cuerpo, el sonido y el movimiento. Los autores presentes nos irán guiando a través de sus obras, desmenuzando temas en relación al arte, explorando los diferentes vínculos dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, lenguaje y expresión, conocimiento y apropiación, apreciación y crítica. Nos muestran el contexto latinoamericano como campo de estudio y producción de nuevos enfoques a tener en cuenta si queremos realizar un cambio en nuestro quehacer educativo donde el estudiante interactúe, en un proceso de ida y vuelta, generador de conocimiento a partir de la vivencia del mismo.

Esperamos que disfruten de este libro a través de las reflexiones planteadas y estimular nuevas búsquedas hacia un proyecto de educación que integre diversos lenguajes que permitan al individuo expresarse y experimentar para poder desarrollarse y abrirse sensiblemente a otras formas de aprendizaje.

*Prof. María José Pereira Páez*





**Capítulo I**  
**ENSEÑAR VIDEODANZA**



## Diego Carrera

Licenciado en Artes Plásticas y Visuales por el Instituto “Escuela Nacional de Bellas Artes” de la Universidad de la República, donde se desempeña como profesor Adjunto de la sección Video del Area de Fotocinematografía y Video. También es responsable de los cursos de Fotografía y Medios de Expresión para la Facultad de Diseño de la Universidad de la Empresa en las Licenciaturas de Diseño de Interiores y Diseño Aplicado.

Por su trabajo académico resultó ganador en 2007 de las primeras residencias artísticas del Circuito Videodanza Mercosur, que lo llevaron a recorrer distintos países para su investigación sobre la inserción de la danza en el sistema educativo formal.

Investigador reconocido por la Comisión Sectorial de Investigación Científica de la UdelaR. Coordina el Grupo de Estudio e Investigación “Cuerpo y Tecnología” donde continúa sus investigaciones en danza con mediación tecnológica.

De profesión Editor ha realizado más de cuarenta piezas entre documentales, videoclips, videoarte y publicidad.

Director del Festival Internacional de Videodanza del Uruguay (FIVU).

Ha publicado libros y artículos sobre danza, videodanza y educación en varios medios impresos y web del país y Latinoamérica. Ha dictado master clases, ponencias y seminarios en Argentina, Brasil y México sobre videodanza y educación.



# Enseñar Videodanza

*Diego Carrera*

Indudablemente, ninguno más seguro entre los resultados de la estética que el que nos enseña a distinguir en la esfera de lo relativo, lo bueno y lo verdadero, de lo hermoso, y aceptar la posibilidad de una belleza del mal y del error.

*José Enrique Rodó - Ariel*

## I - El Concepto

### Invertir la pirámide educativa

Desde que el sistema enseñanza-aprendizaje existe hemos asistido a un planteo vertical dictado por la "academia" donde un profesor "adiestra" a sus alumnos desde un conocimiento dado, una verdad absoluta que es aceptada sin más.

"La pedagogía académica, en cuanto ofrece un compuesto intelectual, se priva de toda incidencia formativa en el educando. Todos advertimos que el conjunto informativo ofrecido por esa docencia resbala superficialmente sobre el intelecto del alumno y permanece absolutamente fuera de su emoción vital. Para el estudiante, todo el material que se le presenta constituye un artificio, con recomendación de útil y nada más. Lo transitará penosamente y sin entusiasmo. No le encontrará correspondencia con sus íntimas inquietudes. Tratará de cultivar éstas por vías autodidácticas o las adormecerá en el conformismo. La enseñanza actuará más bien de traba, en cuanto tiende a ubicarlo en un sistema cerrado de conocimiento. Apenas aprovechará de él cierta aptitud intelectual, no muy adecuada, mero fruto de la gimnasia de sus facultades."<sup>1</sup>

Uno de los significados etimológicos de la palabra alumno significa "el no iluminado", muy contrario a lo que Sócrates denominaba mayéutica.<sup>2</sup>

La idea rectora de este libro es la de cambiar la relación vertical profesor-alumno por una horizontal docente-estudiante, donde el conocimiento

<sup>1</sup> Una Experiencia Educacional 1960 – 1970, ENBA, 1970.

<sup>2</sup> f. Método socrático con que el maestro, mediante preguntas, va haciendo que el discípulo descubra nociones que en él estaban latentes. Diccionario de la Real Academia Española

sea una construcción permanente y permeable a cuestionamientos, donde el docente actúe como guía en un propósito común.

El concepto se plantea con dos ideas metodológicas base: por un lado utilizar la herencia socio-cultural del estudiante como potencial capaz de desarrollar su propia expresión, y por otro (y como consecuencia de la anterior) invertir el orden educativo desarrollando primero la experiencia o trabajo didáctico para luego generar una confrontación conceptual con el conocimiento técnico-expresivo existente.

## La enseñanza

Todo conocimiento artístico está compuesto por un costado técnico y otro de lenguaje más allá de lo específicamente estético<sup>3</sup>. Conocimientos a los que el estudiante arriba por distintos procesos de asimilación. De Pozo distingue entre la adquisición de una técnica y la adquisición de procedimientos sobre esta última dice que "sea para jugar al tenis, preparar una paella, diseñar un experimento o un programa de instrucción, donde no solamente las formas más complejas, constructivas, del aprendizaje de estrategias, sino incluso la más elemental adquisición repetitiva de técnicas requiere algo más que buenas explicaciones. Sin embargo, en muchos ámbitos, la educación y la formación explica lo que hay que hacer pero no enseña a hacerlo." <sup>4</sup>

Por tanto la asimilación de un conocimiento dado no solo debe pasar por la comprensión intelectual del mismo, sino por la comprensión cabal, la vivencialización como aspecto educativo y es este último aspecto en el cual se basa la propuesta de este capítulo. Como ejemplo un estudiante de la típica enseñanza media puede estudiar y hasta memorizar conceptos o textos que luego olvidará o al menos dudará a la hora de aplicarlos. Sin embargo una experiencia, o una vivencia que haya dejado una huella en la persona no se olvidará.

Plantado a este nivel el conocimiento actúa en el individuo fijándose a estructuras cognitivas sólidas, tales son los planteos del Aprendizaje Significativo de Ausubel<sup>5</sup>, donde el estudiante realiza el esfuerzo por relacionar los nuevos conocimientos con otros previamente adquiridos porque existe una implicación afectiva hacia la materia de estudio, él considera lo que se le presenta como valioso.

3 No es menester de este texto hablar sobre estética ni realizar juicios de valor.

4 De Pozo, cap. 11 Aprendizaje de procedimientos en Aprendices y maestros: la nueva cultura del aprendizaje.

5 David Paul Ausubel (USA 1918), psicólogo alineado al constructivismo, creador de la teoría del Aprendizaje Significativo y los organizadores anticipados, los cuales ayudan al estudiante a construir sus propios esquemas de conocimiento, para una mejor comprensión de los conceptos.

## La experiencia

Resulta entonces fundamental comenzar por la acción, sin preconceptos plásticos, técnicos o de lenguaje. Ofrecerle al estudiante la herramienta como dispositivo articulador de una nueva mirada, observar como cada individuo confronta esa nueva mirada tecnológica a punto de partida de su propia experiencia del mundo.

Provocar el problema sin miedo a la frustración, sin juzgar el resultado, sino tomando como base la propia experiencia en tanto proceso de aprendizaje, como primer paso para internalizar el conocimiento como propio, descubrir el mundo que nos rodea a punto de partida de una mirada personal y no contaminada por el adistramiento. De esto nos habla Merleau-Ponty:

“¿Qué es la fenomenología? Parecerá extraño que todavía haya de plantearse esta cuestión medio siglo después de los primeros trabajos de Husserl. Sin embargo, está lejos de haberse resuelto. La fenomenología es el estudio de las esencias, y todos los problemas, según ella, se reducen a definir esencias: esencia de la percepción, esencia de la conciencia, por ejemplo. Pero la fenomenología es también una filosofía que vuelve a colocar las esencias en la existencia y considera que no se puede comprender al hombre y al mundo sino a partir de su “facticidad”. Es una filosofía trascendental que pone en suspenso, para comprenderlas, las afirmaciones de la actitud natural, pero es también una filosofía para la cual el mundo está siempre “ya ahí”, antes de la reflexión, como una presencia inalienable, y todo cuyo esfuerzo se encamina a recobrar este contacto ingenuo con el mundo para darle de una buena vez estatuto filosófico.”<sup>6</sup>

En esta etapa deben vigilarse todos los fenómenos perceptivos (espacio, forma, color, sonido, etc.) tratando que el estudiante aprehenda el mundo a través del nuevo medio y liberándolo del concepto de “obra” para poner en el centro de atención el “proceso”. El artilugio, la sorpresa y hasta el engaño pueden y deben ser usados como herramientas docentes para tales fines.

Esta metodología de trabajo no es nueva, viene siendo aplicada desde hace años por ejemplo por el Instituto “Escuela Nacional de Bellas Artes” de la Universidad de la República de Uruguay, donde conceptos heredados de Merleau-Ponty, John Dewey y el trabajo en talleres de la Bauhaus entre otros son puestos en práctica para la enseñanzadel arte.

6 Merleau-Ponty – Fenomenología de la Percepción

El estudiante como centro del acto educativo<sup>7</sup> donde el conocimiento se aborda a punto de partida de una necesidad en un momento dado de un proceso personal y único.

## La conceptualización

La conceptualización es una experiencia, como propone John Dewey, entre docente y estudiante, cada unidad educador-educando debe adaptar el conocimiento a una forma de aprendizaje propia. El ideal aquí debería ser el trabajo individual o al menos en grupos pequeños, donde el docente pueda seguir el proceso de cada individuo, observando cual es el momento preciso en el que el concepto se vuelve necesario. Esto no es fácil, requiere de un entrenamiento, por un lado el docente debe tener un conocimiento sólido del tema a estudiar para poder echar mano del mismo en cualquier momento, pero lo más difícil es saber cuándo se necesita de esa puesta en práctica.

Si el centro de interés<sup>8</sup> a estudiar es el encuadre por ejemplo, primero se deben generar experiencias donde el tema se haga evidente, atractivo y hasta necesario para el estudiante. Procurar que ese recorte de la realidad que nos da la cámara de video se introduzca como un problema práctico a nivel vivencial.

Un estudiante puede leer o memorizar un texto para la aprobación de un examen o prueba pero con el tiempo seguramente lo olvidará. Sin embargo de la experiencia internalizada nunca se olvidará, porque ésta es fijada en la conciencia mediante mecanismos muy distintos. Lo kinestésico (en tanto cuerpo y movimiento en nuestro caso y registro de ese cuerpo en movimiento mediante el video) y lo sensorial en su más amplio espectro son el caldo de cultivo de este nuevo aprendizaje.

## II - El trabajo en Videodanza

Videodanza, una posible (in)definición

Ya desde el comienzo implementar una definición clausural contradeciría lo enunciado antes. Quizás más honesto sería plantear preguntas sobre el concepto videodanza.

Mucho se ha hablado en los foros y debates de los festivales sobre este tema, si tal o cual video es o no videodanza, pero este debate

<sup>7</sup> En oposición a esto, el centro de la enseñanza tradicional es el conocimiento en sí, el cual todos los estudiantes deben adquirir para luego probar su asimilación.

<sup>8</sup> La teoría de Centros de Interés fue introducida por Ovide Decroly, donde concibe el aprendizaje a partir de la necesidad o interés que el estudiante trae en tanto ser ubicado en su contexto psico-socio-cultural.



será infructuoso por el momento. El principal problema es que la reflexión no acompaña en la misma medida a la producción. Si bien se ha escrito sobre el tema en cientos de artículos, no existe un cuerpo de pensamientos sistematizado que coloque al videodanza al nivel de otros géneros como el videoarte, el videoclip, etc. La reflexión teórica implica una investigación profunda y no simplemente una opinión. En la medida en que esto sea posible se logrará gran parte del camino. El problema de la definición también radica en que el videodanza no es aun autodependiente, no tiene vida propia en ninguna de sus etapas, desde la concepción, la producción, la edición y hasta la crítica es dependiente de otros géneros artísticos. Cada una de estas etapas es vista o revisada a través de "padres dominantes". Esto se debe a que el videodanza es concebido por coreógrafos desde la danza, o bien por artistas de la imagen desde el video, o por todas las opciones derivadas de éstas. Las reglas de producción, rodaje y edición son tomadas del cine. Y finalmente la crítica por lo general (existen reconocidas excepciones) lo hace a través de prerrogativas correspondientes a la danza.

Por tanto videodanza ¿es solo una coreografía para la cámara? ¿es una rama del videoarte? ¿es un video que contenga cuerpos en movimiento? ¿es un video que contenga movimiento más allá del cuerpo? ¿es solo un video? ¿es danza?

## **Metodologías y estilos de trabajo**

Conveníamos anteriormente que el trabajo en videodanza se encuentra aún muy asociado a mecanismos propios de la danza y del cine, en virtud de ello los puntos de partida suelen ser bastante disímiles. Si bien cada artista es un mundo, existen algunas formas básicas de arribar a la obra.

## **Intenciones creativas**

Varias pueden ser las intenciones creativas al enfrentarse a la concepción de una pieza:

a) Se puede partir de la idea de contar una historia o relato, este procedimiento implica convertir un relato literario en un guion plausible

1 Presentación de la muestra "La sombra de la historia" Santiago de Compostela, Centro Galego de Arte Contemporánea, 2008 en <http://www.cgac.org/index.php?id=225&ide=572#art> (último acceso 7/9/09)

2 Miranda, F.; Vicci, G.; Marroig, S. Rememo\_ram. Fotos de teatro en clave digital en AA.VV. Artículos de investigación sobre fotografía 2008 Montevideo, CMDF Pág. 51

de ser representado en la pantalla. Aquí se atiende fundamentalmente a los procesos de adaptación comunes a cualquier film. Indudablemente este proceso debe responder a organizar en términos generales una presentación, un desarrollo y un desenlace (ver figura 1).



figura 1

b) Otros artistas pretenderán expresar un tema o idea, esto implica desarrollar en términos de imagen un concepto como por ejemplo la ecología, la muerte, la vida, etc. Aquí el autor deberá transformar el concepto en guión, de manera abstracta o concreta según su idea. Dependerá del tratamiento coreográfico y visual que el mensaje sea entendido o no.

c) La intención creativa puede partir de lo emocional, vinculando a la imagen elementos que lleguen a la emoción del espectador, pudiendo como ejemplo representar tristeza, depresión, alegría, etc, utilizando para esto artilugios ya sea de composición coreográfica o de imagen. Una composición de movimiento llevada a tierra combinada con una imagen en blanco y negro podría por ejemplo dar idea de depresión.

d) Una pieza podría tener un tono experimental donde elementos como la velocidad o la transformación por ejemplo se desarrollen a partir de efectos de video, como la reconfiguración de colores, espacios o el tratamiento de la velocidad, con aceleraciones, enlentecimientos, movimientos reversos, etc.

e) Un video simbólico, podría trabajar la imagen a partir de conceptos tales como la lucha por sobrevivir, la búsqueda de identidad o sentido, etc. Aquí el trabajo implica un nivel de abstracción donde el símbolo reemplace a lo textual. Partiendo de la base de un concepto, el desarrollo visual debería dar a entender el mismo mediante su sustitución por elementos simbólicos, ya sea referidos a lo coreográfico o a la visual.

f) Se podría concebir un video desde lo físico como concepto del mundo que nos rodea, trabajando una idea coreográfica a partir del agua, de la gravedad o de la tierra por ejemplo. Produciendo una pieza a través de la metáfora o de lo concreto. Aquí el protagonista sería el entorno en el cual transcurre el video.

g) Un video que tenga como intención creativa la acción, podría partir de conceptos corporales más o menos concretos, como correr, saltar o volar. Teniendo como eje creativo al cuerpo en acción.

## **Puntos de partida**

### **A partir de la obra escénica**

Muchos pueden ser los puntos de partida, y mucho tiene que ver con la experiencia creativa de cada autor. El método más utilizado es sin dudas partir de una obra escénica adaptada para la pantalla. Esta posibilidad también encierra la trampa de hasta dónde va el registro y donde comienza el videodanza.

Si bien como vimos antes, la definición es muy amplia, esto no implica que repetir partes de una coreografía fuera del escenario alcance para convertirse en un videodanza. Varios son los aspectos que deben tenerse en cuenta para pasar una coreografía del escenario al plano en movimiento. En este caso el espectador debe pasar de apreciar una propuesta de movimiento en tres dimensiones, pudiendo seleccionar a qué prestarle más atención y contando con una vista periférica de casi 180° en el ser humano, a en el caso del video, observar solo un recorte rectangular de una situación dada, plano elegido de antemano por el director.

El video implica concebir un cono de representación que confluye en un rectángulo fuera del cual nada sucede. Aquí comienzan a jugar elementos inherentes al video, el recorte o encuadre que a su vez implica nociones de composición en la bidimensión, la alteración del tiempo ya sea por aceleraciones, fragmentaciones o retrocesos, cambios cromáticos, efectos, etc.

## **A partir de la imagen como estímulo**

Muchos artistas comienzan trabajando con una imagen en el concepto más amplio de la palabra. Una pintura, una fotografía, una pieza musical, hasta un aroma pueden ser el disparador de elementos visuales que luego se van trabajando con la improvisación de los bailarines o actores. Este es un método más intuitivo donde el devenir de la pieza puede abrirse a mil situaciones distintas. El creador explora en su imaginación un concepto visual y luego otro, en una suerte de entretrejado que va zurciendo o desechando elementos que conformarán ya sea un video de tema, simbólico, etc.

Este proceso está muy cercano al utilizado por muchos coreógrafos al componer a partir de elementos resueltos por los intérpretes en ensayos.

## **A partir de un guion original**

Se trata de organizar el trabajo como un todo original, en un proceso más cercano al cinematográfico, comenzando por un argumento, que luego será llevado a guión y finalmente al rodaje.

## **A partir de soluciones formales**

Encontrar una solución plástica como premisa creativa, ej: todo el video ocurrirá con los intérpretes en el piso o se trabajará la imagen exclusivamente en primeros planos. Esto implica que de alguna forma el protagonista del video resulta ser la imagen misma o al menos su aspecto formal.

## **A partir de una abstracción**

Bastante similar al anterior con la diferencia de que lo visual transcurre fuera de un concepto figurativo. Trabajar con la abstracción en videodanza equivale a centrarse en el movimiento más allá de la forma. Si lo que vemos no son cuerpos (al menos identificables) en la pantalla, lo que sí debería identificarse es una idea coreográfica aunque esta sea abstracta. Un ejemplo es el trabajo del artista argentino Mariano Ramis<sup>9</sup> que a partir de imágenes de cuerpos reales realiza un trabajo adaptado de la rotoscopía para producir lo que se podría denominar *pinturas en movimiento*.

## A partir del dispositivo

Aquí entran a tallar las prestaciones del equipamiento con que se cuenta para la realización. El audiovisual es un medio extremadamente caro es su gama profesional, afortunadamente en los últimos años se ha generalizado el uso de herramientas de video, gracias al bajo precio y mejores prestaciones de los componentes de gama media. Hoy día, una cámara pequeña ya es capaz de registrar en HD y un computador de promedio puede manejar sin problemas la edición

Pero aun así, se podría utilizar una cámara fotográfica o hasta una cámara web. Un ejemplo conocido es el de la artista Alejandra Ceriani que ha llevado adelante un proyecto denominado "webcamdanza10" consistente en el trabajo de piezas de video a partir del registro con cámaras web. Ceriani propone un estudio del cuerpo a través de la "poco definida" imagen de estos dispositivos, a su vez aprovecha la latencia de registro de las mismas como elemento expresivo. Lo interesante del proyecto radica en que se hace uso del "error" o "defecto" de un dispositivo para convertirlo en "efecto" expresivo y por otra parte el costo del material es mínimo.

Este ejemplo muestra dos viejos y conocidos conceptos que en algún punto se superponen como que el mensaje está también en el medio y que si el contenido es bueno queda de lado la importancia del continente.

Podríamos enumerar algunos más pero en definitiva todo dependerá del esquema de trabajo que más se adecue al artista. Lo que aquí se describe es una esquematización con fines educativos, pero sin dudas cualquier trabajo de creación en videodanza existirá como una mezcla de distintos puntos de partida e intenciones creativas.

En todo caso partir de la obra escénica terminada, sigue siendo el proceso más utilizado en la creación de videodanzas, lo cual nos lleva a reflexionar una vez más sobre la cuestión de dependencia que tiene de otros géneros ya consolidados, es de esperar que en el futuro los artistas conciban estas piezas como un todo donde la composición se realice a partir de la síntesis de sus elementos y no solo una yuxtaposición de danza y video.

## III - La puesta en práctica

En tanto acto de enseñanza-aprendizaje, cualquier iniciativa tendiente a la formación en arte debería a priori contener un costado práctico mucho más acentuado que el teórico. De hecho, y para ajustarse al

esquema propuesto en la parte I, la conceptualización debería darse como una consecuencia natural del hacer. Resulta imprescindible que el estudiante realice su propia investigación a fin de arribar a resultados que le permitan analizar su obra para generar la conceptualización en clase.

## Centros de interés

El concepto ya fue referido en el apartado II, acuñado por Ovide Decroly para la educación en niños y el abordaje a la conceptualización a través de la experiencia.

La enseñanza activa basada en *centros de interés* parte de lo conocido para abordar lo desconocido, de lo simple a lo complejo. A partir de la *observación* multisensorial se arriba al contacto con el nuevo objeto de estudio, el cual se *asocia* a experiencias y conocimientos previos, para finalmente arribar a la *expresión* ya sea en la obra misma (expresión concreta) como en la conceptualización e ideas (expresión abstracta).

Desde el punto de vista del videodanza, en tanto género multidisciplinar, el arribo desde la experiencia es casi natural. Pongamos como ejemplo en centro de **interés el encuadre**.

## Experiencia

Centro de interés: encuadre

Objetivo: el estudiante debe llegar a reconfigurar su experiencia de espacio de tres a dos dimensiones y así concebir el movimiento para la pantalla.

Etapas **1**: como primera experiencia se trabaja con todo el grupo en un espacio interior lo más despojado posible de interferencias visuales. Se les pide mediante un pequeño ejercicio que recorran el espacio hasta lograr que tomen como referencia a un compañero y se muevan siempre en función a este, se les pide que observen al otro mientras realizan su propio movimiento. El compañero no tiene por qué saber quién lo observa dado que él también tiene su premisa de observar.<sup>11</sup>

Previamente hemos confeccionado un dispositivo muy sencillo con

<sup>11</sup> Es conveniente no anunciar las características de la experiencia ni su desarrollo previamente, cada elemento a incluir será una sorpresa para el estudiante.

una caja de cartón con una ventana rectangular recortada en uno de sus lados (ver figura 2). La idea es que manteniendo la premisa de movimiento cada estudiante pasa por la experiencia de repetir su recorrido esta vez con la caja como se muestra en la figura.



figura 2

La idea de esta experiencia es restringir la percepción visual al aspecto rectangular de la pantalla de video, proveyéndolo a su vez de un entorno oscuro donde no exista otro elemento visual que no sea el del recorte. Es importante que el estudiante pueda experimentar que la visión final será la que él *recorte*, donde el concepto de espacio total y de visión periférica ya no existen, por lo que debe implementar un movimiento para *encuadrar* lo deseado, el estudiante deberá confrontar sus conceptos de ver y mirar con el de encuadrar.

Es importante analizar con el grupo esta primera etapa antes de comenzar con una segunda parte para ver de qué manera experimentaron y contraponen su idea de espacio, siempre cuidando de no adelantar conceptos sino tratando que ellos inicien con el relato y conceptualicen su propia experiencia. Es importante en esta etapa llegar a la conclusión de composición bidimensional.

Etapa 2: se le pide al grupo que a su vez se divida en subgrupos de no más de cinco personas. Se les propone que conciban una pequeña improvisación de no más de treinta segundos que ensayarán a fin de poder repetirla siempre de la misma forma. Una vez concebida

se introduce al grupo una cámara de video<sup>12</sup> que irán manejando uno por vez mientras realizan la improvisación. La idea es que repitan la experiencia anterior pero esta vez configuren un movimiento de cámara, a su vez grabaran lo que estén encuadrando.

Es de esperar que la primera persona que interviene con la cámara realice movimientos bruscos tratando de buscar y encuadrar su objetivo, ya que resulta natural que aún confunda mirar con encuadrar. Cada vez que uno realiza la experiencia se ve con todo el grupo el resultado tratando de que ellos observen como estos movimientos bruscos de cámara confunden al espectador. Con estas observaciones toma la cámara una segunda persona y se vuelve a realizar la experiencia, luego se analiza y así con todos. La idea es ir desentrañando con cada persona que repite, elementos visuales inherentes al lenguaje audiovisual, al estudiante se le puede sugerir que deje que los cuerpos entren y salgan de cuadro por sí mismos con un movimiento de cámara mucho más neutro. Otra sugerencia será la de abstraerse del concepto cuerpo y comenzar a realizar encuadres cortos, de parcializar y comenzar a tratar de encuadrar el movimiento.

Finalmente se realiza la conceptualización con toda la clase, esta vez sí introduciendo conceptos propios del lenguaje audiovisual, acompañado de ejemplos. Lo fundamental de esta experiencia no es el tipo de ejercicio en sí, muchos cursos sobre el tema manejan ideas similares, aquí lo importante es la forma: primero la experiencia, segundo que el estudiante contraponga o vincule lo vivido con ideas previas y finalmente la conceptualización.

Es muy común que un texto leído o hasta memorizado se olvide rápidamente, sin embargo lo *vivenciado* no se olvidará.

12 La idea de ingresar la cámara es solo con el fin de poder grabar, por tanto no importa ni el porte ni la calidad de la misma, cuanto más sencilla será mejor.





## **Anexo:**

### **Otras definiciones**

Se plantean algunas definiciones aclaratorias para los lectores sobre danza o video, solo con el fin de entender algunos conceptos de este texto.

**Coreografía:** codificación de movimiento dancístico; escritura o sistematización del movimiento que permite la reproducción mediante acciones de patrones de movimiento.

**Edición:** proceso por el cual las tomas realizadas durante el rodaje son seleccionadas y dispuestas ordenadas

**Escena:** segmento de video o película que sucede en un tiempo y/o lugar determinados. En videodanza en general está determinado por el lugar, dado que en general el tiempo y la narrativa son alterados, pudiéndose denominar también secuencia.

**Fotograma o Cuadro:** en cine cada imagen fotográfica completa, cuando corren a 24 por segundo dan la ilusión de movimiento. En video cada una de las imágenes fijas completas, en este caso y según la norma corren a 25 o 29,97 por segundo para dar la ilusión de movimiento. Está formada por 2 campos entrelazados de imagen, en los nuevos formatos digitales esto se sustituye por 24 cuadros progresivos.

**Improvisación(en danza):** técnica de investigación artística a través de la cual se busca crear situaciones de movimiento originales que no sean tanto producto de acciones racionales premeditadas, sino más bien que emerjan a partir de canales perceptivos activos del artista.

**Paneo:** movimiento de cámara en el que ésta gira de izquierda a derecho o viceversa sobre un mismo eje (trípode), pudiéndose denominar también cámara panorámica.

**Plano:** sección de imagen ininterrumpida donde se mantiene un único encuadre (cámara fija o móvil).

**Registro:** la grabación de una obra de danza o cualquier otro evento

mediante distintas herramientas (video, sonido, fotografía, etc.) que permitan reproducirlo posteriormente.

**Toma:** cada una de las secciones desde que la cámara comienza a rodar hasta que se interrumpe. En general se realizan varias tomas de un mismo plano para luego poder seleccionar el mejor.

**Travelling:** movimiento de cámara hacia los lados, de forma paralela al motivo, en general se realiza sobre un carro (dolly).

### **BIBLIOGRAFÍA:**

**AUSUBEL-NOVAK-HANESIAN.** *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo* .2º Ed. TRILLAS México, 1986.

**BESSE, JEAN MARIE,** *Decroly. Una Pedagogía Racional.* Editorial Mad, s.l. Madrid, 2005.

**DE POZO MUNICIO, Ignacio,** *Aprendices y maestros: la nueva cultura del aprendizaje,* Alianza editorial, 1ª ed., Madrid, 1999.

**Diccionario Real Academia Española** [en línea] <http://www.rae.es/rae.html>.

**ESCUELA NACIONAL DE BELLAS ARTES,** *Una Experiencia Educativa, 1960-1970,* Montevideo, 1970.

**McPHERSON, KATRINA,** *Making Video Dance: A Step-by-Step Guide to Creating Dance for the Screen,* ed. Routledge, Londres, 2006.

**MERLEAU-PONTY, Maurice,** *Fenomenología de la percepción,* Península, Barcelona, 1975.

**NOVAK, J - GOWIN, B,** *Aprendiendo a Aprender.* Martínez Roca. Barcelona, 1986.

**V.V.A.A.,** *Envisioning Dance on Film and Video,* ed. Routledge, Nueva York, 2003.



## Elisa Pérez Buchelli

Egresada del Plan Piloto de Danza Contemporánea, Escuela Universitaria de Música, Udelar, 2005. Estudiante avanzada de la Licenciatura en Ciencias Históricas de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Udelar.

Docente de Expresión Corporal y Danza, y de Expresión Corporal y Teatro en Bachilleratos artísticos en Educación Secundaria.

Ha realizado cursos regulares anuales, talleres y seminarios de técnica, improvisación y creación en el área de Danza Contemporánea, con diversos docentes nacionales y extranjeros.

Ha profundizado en el área teórica, aprobando los cursos de Teoría General de la Danza (Facultad de Filosofía y Letras-UBA), Estética, Historia del Arte, así como Seminarios de investigación en Estética e Historia del Arte (FHCE, Udelar).

Fue Ayudante de Cátedra de la asignatura Teoría de la Puesta en Escena en la Escuela Municipal de Arte Dramático, en el año 2006.

Ha participado en diversas obras y proyectos de Danza Contemporánea: obras escénicas, performances, intervenciones urbanas, videodanzas. Participó en "Diálogos" Montevideo 2007 como teórica invitada, RSD-Plataforma MEC.

Ha participado como Ponente en diversos Seminarios y Eventos académicos en el área de Danza. Ha colaborado en distintas publicaciones sobre Teoría de la Danza.

Integrante del Grupo de Estudio e Investigación "Cuerpo y Tecnología", IENBA, Udelar.

Docente invitada en los Cursos "Formas de creación en Videodanza" y "Danza y Educación en la Universidad" (coordinadora de contenidos), de Educación Permanente del IENBA, Udelar, dirigidos por Diego Carrera.

Actualmente, además, integra el equipo de creación e investigación del Proyecto "Primas Hermanas", ganador del Programa de Apoyo a la Realización de Proyectos de Investigación para Estudiantes Universitarios 2009 CSIC-Udelar, y de los Fondos Concursables 2010.



## Danza universitaria, educación y nuevas tecnologías.

**Elisa Pérez Buchelli**

Nuevos modos de enfocar la Danza en el sistema educativo están constantemente siendo discutidos dentro y fuera de las Universidades, a nivel internacional. A grandes rasgos, parecería que en la región (al menos en gran parte de los países de América del Sur), la danza está en gran medida integrada, y lentamente, aunque de manera sostenida, continúa en el camino de consolidación y legitimación de su posicionamiento dentro de los ámbitos universitarios latinoamericanos.

Esto, sin duda, conlleva un impulso a la profesionalización de la actividad dancística, al menos si es encarada de manera *integral*, al tiempo que implica especialmente pensar a la danza como un área generadora de conocimiento. Pero, ¿cuál es el perfil más óptimo para la enseñanza de la danza en la Universidad de la República? Y ¿de qué manera la danza construye conocimiento (extensible a la sociedad)?

Dentro de los ejemplos de carreras universitarias de Danza de temprana implementación en América Latina, y particularmente en Suramérica, es posible señalar, entre algunos pocos, el caso de la Escuela de Danza de la Universidad Federal de Bahía (UFBA), fundada en 1956 por el Rector Edgard Santos. En este caso, inicialmente se abordó la enseñanza de la danza *moderna*, con influencias de la corriente alemana, a través de la personalidad de Robert Gelewski, bailarín y maestro a cargo del proyecto educativo entonces. Con esta amplia tradición, Brasil en general, y particularmente la Universidad de Bahía, cuentan con una interesante gama de ofertas de graduación y posgraduación en danza, constituyendo uno de los centros del continente con más fecunda producción escénica creativa y con fuerte presencia y ejercicio de reflexión teórica acerca de todas las facetas que atraviesan a la danza, incluyendo el pensamiento sobre producción, circulación, gestión, creación, ontología, enseñanza, entre muchos otros.

<sup>1</sup> No obstante, la danza aún no alcanza institucionalidad universitaria en sentido amplio en Bolivia, Paraguay y Uruguay.

En el caso uruguayo, luego de una década de acciones en este sentido, aún continuamos transitando el proceso de incorporación de una carrera de Danza en la Universidad de la República, la cual estaría inscripta en el ámbito de la Facultad de Artes, constituyendo parte central de este proyecto. Si bien en estos últimos años se ha avanzado, aunque incipientemente, y no sin marchas y contramarchas, en la dirección del estudio y discusión de los contenidos de una (necesaria) Licenciatura, aún no ha podido concretarse la creación definitiva de la carrera. Luego de numerosos eventos que aportaron insumos, realizaciones e ideas, e incluso avanzaron en el camino de la experiencia de enseñanza a lo largo del tiempo, tales como el Plan Piloto de Danza Contemporánea; pero además cursos de Educación Permanente llevados a cabo desde IENBA y EUM, exposiciones, publicaciones, seminarios y congresos, entre otros; cabe preguntarse por qué todavía no se logra poner en marcha este servicio educativo universitario, aún en un contexto bastante auspicioso de creación de nuevas carreras dentro de la Udelar, y en el marco de la segunda reforma universitaria.

Es interesante destacar que actualmente y desde hace algún tiempo los aportes para la consolidación de la danza en la Universidad, se vienen realizando no sólo dentro del ámbito de las instituciones vinculadas a la Facultad de Artes, sino que además se han comenzado a coordinar acciones y esfuerzos conjuntos, entre personas de la comunidad de la danza e instituciones culturales y educativas diversas, para promover estrategias que logren consolidar a la Danza como carrera de grado. En esta dirección, es necesario seguir generando debates permanentes sobre la cuestión de la enseñanza de la danza a nivel superior, como rutina de construcción de pensamiento sobre danza más allá de la eventual incorporación de la Licenciatura, tanto por parte de los órdenes de cogobierno universitario (docentes, egresados y estudiantes), así como de la sociedad toda, como vehículo de evaluación permanente de los contenidos y las direcciones adoptadas.

Los fines de nuestra Universidad, de acuerdo con la Ley Orgánica de la Universidad de la República (Ley n° 12.554, del año 1958), consisten en: enseñanza, investigación y extensión. Asimismo, de acuerdo con el artículo 2 de la norma, *“La Universidad tendrá a su cargo la enseñanza pública superior en todos los planos de la cultura, la enseñanza artística, la habilitación para el ejercicio de las profesiones científicas*

2 Apesar da produção artística no campo da dança com mediação tecnológica ter crescido muito em diversos países, ainda é insuficiente a reflexão conceitual e de fundamentação nesse campo. Muitos pesquisadores estão empenhados na produção bibliográfica sobre esse tema, mas ainda é necessário um maior aprofundamento em cada aspecto e vertente desse campo.



*y el ejercicio de las demás funciones que la ley le encomiende*". Además expresa en el Capítulo I – Disposiciones Generales, que a la misma le compete asimismo, "[...] *a través de todos sus órganos, en sus respectivas competencias, acrecentar, difundir y defender la cultura; impulsar y proteger la investigación científica y las actividades artísticas y contribuir al estudio de los problemas de interés general y propender a su comprensión pública; defender los valores morales y los principios de justicia, libertad, bienestar social, los derechos de la persona humana y la forma democrático-republicana de gobierno*".<sup>2</sup> Si la enseñanza de las artes (¡todas las artes!) está contemplada y exigida en la Ley Orgánica desde 1958<sup>3</sup>, ¿por qué la danza continúa en nuestro país en el año 2010 aún sin una inserción efectiva en la Universidad de la República?

En un intento explicativo en este sentido, en líneas generales podemos identificar algunos factores en juego: Tradicional enfoque *profesionalista* de la Universidad, en donde por décadas se contribuyó a la formación preferentemente de profesionales liberales.

Una relativamente tardía incorporación del área artística en general a la UdelaR, alcanzando rango de Facultad luego de la recuperación democrática (IENBA).

Legitimación aún en proceso de la Danza como forma artística autónoma, crítica y generadora de conocimiento.

Falta de recursos financieros y materiales dentro del ámbito universitario.

Dificultades de consolidación de las áreas corporales a la Universidad<sup>4</sup> y al sistema educativo nacional en general.<sup>5</sup>

De este modo, la danza se ha constituido y desarrollado en nuestro país en gran medida no tanto a partir de una institucionalidad educativa, sino a partir de otros mecanismos, sobre los cuales no profundizaremos en esta oportunidad, pero que muy a grandes rasgos cabe señalar como procesos en parte "autodidactas" y por otro lado formaciones de los agentes de la danza en el ámbito internacional

2 [www.parlamento.gub.uy](http://www.parlamento.gub.uy)

3 Año que además casualmente podría marcar el inicio de la historia de la danza moderna en el Uruguay.

4 El Instituto Superior de Educación Física se incorporó efectivamente al entorno universitario en la última década, por ejemplo.

5 Una gran excepción a esto lo constituye la oferta educativa de la Escuela Nacional de Danza, del Ministerio de Educación y Cultura, que brinda formación en Ballet y Danzas Tradicionales. Aquí es posible invocar el argumento de la tradicional relegación de lo corporal frente a lo intelectual, vieja y falsa dicotomía de origen cartesiano, que si bien en el plano del discurso nadie se atreve a defender, puede interpretarse que sigue presente en algunos aspectos sociales.

o con artistas referentes del extranjero que estuvieron en Uruguay, articulando estos legados con experiencias locales.

En este sentido se proponen los siguientes aspectos :

- Incluir la Enseñanza de la danza a nivel superior, en el ámbito universitario.
- La elaboración de una propuesta curricular que contemple el

objetivo esencial universitario de la investigación, en este caso a través del impulso a la producción artística, y a la creación de conocimiento reflexivo o teórico; articulando estos planos en un mismo nivel con la Extensión y la investigación-acción en Enseñanza.

- Articulación efectiva y permanente entre práctica y teoría. Aportar herramientas de trabajo para la creación, y reflexión crítica sobre los fenómenos de la danza y sus relaciones con el medio artístico.
- Elaborar una propuesta de enseñanza-aprendizaje centrada en el estudiante, permitiendo una formación creativa y capaz de responder con perspectivas particulares a los problemas planteados.
- Estructuración de la carrera de manera flexible, permitiendo a los estudiantes ir delineando su perfil de acuerdo a sus intereses y necesidades.
- Denominar a la carrera de manera general como "Licenciatura en Danza", ya que:

1)- por un lado se trata de una formación de grado universitario, de modo que no debería ser tan acotada o específica, dejando las especializaciones para un nivel de posgrado;

2)- dentro de la Universidad de la República no parece posible concebir un estilo o una corriente estética como más válida (en este caso de danza), aunque sea solamente desde el punto de vista de su nomenclatura (es decir, aunque en los hechos se incluyan otras formas y modalidades), sino que debe apostarse por una carrera más amplia y diversa, siendo el estudiante el que vaya definiendo según sus preferencias su propio perfil;

3)- al mismo tiempo, más allá de la denominación concreta, sí es posible, y de hecho generalmente resulta así, definir las líneas generales y las direcciones de la formación, ya que todo contenido

educativo-curricular, y las definiciones acerca de los planes de estudio, implica y traduce un posicionamiento acerca de las corrientes y una concepción particular de la danza. Esto es, al seleccionar ciertos aspectos o relegar otros.

- Articulación interdisciplinaria con el área artística, favorecida por el espacio compartido de la Facultad de Artes, para impulsar la experimentación e interrelación de diferentes lenguajes, evitando las fragmentaciones de los contenidos.

- Creación de un Centro de Investigación, Documentación y Difusión de la Danza, que incluya la colaboración y el trabajo sistemático de investigadores profesionales de la danza, que procure la documentación sistemática sobre el fenómeno dancístico en su más amplia expresión, y que tenga como objetivo central la producción y difusión social de conocimiento dancístico.

En síntesis, impulsar una Licenciatura en Danza, articulada en función de tres ejes programáticos fundamentales<sup>6</sup>:

**Procesos creativos** : trabajo sobre los elementos constitutivos de la creación en danza, composición coreográfica, improvisación, ejercitando los vínculos con otras formas artísticas, como elementos fundamentales para la elaboración de la producción y creación escénica contemporánea.

**Área de técnicas corporales:** estudio del cuerpo a través del análisis de las habilidades motoras, y adquisición de técnicas corporales y de danza, junto con los fundamentos teóricos de las técnicas y de estudios históricos de las mismas. Fundamentos de anatomía y cinesiología.

**Área teórica:** construcción de un corpus teórico que consolide, legitime e impulse a la danza como área de conocimiento, a través de sus aspectos filosófico-conceptuales, estéticos e históricos. Y que funcione como soporte conceptual para la creación, contribuyendo a la formación de artistas con sólidas bases conceptuales, reflexivos, capaces de elaborar proyectos, incidir y aportar al medio, críticos de los fenómenos y procesos por los que atraviesa.

**Danza y nuevas tecnologías:** estimulando la creación en un plano interdisciplinario, que permita investigar en la relación entre los lenguajes artísticos, aprovechando las nuevas formas de abordaje a la realidad ofrecidas por el uso creativo de las nuevas tecnologías.

<sup>6</sup> Estos puntos toman como base la propuesta de reforma curricular de los cursos de danza de la Escuela de Danza de UFBA, año 2001.

Particularmente se propone el trabajo a partir de las posibilidades del videodanza.

## Danza y tecnología

Reflexionar sobre las relaciones entre danza y tecnología implica comenzar el análisis realizando una mirada acerca de los conceptos en juego. Brevemente, explicitaré las principales categorías de trabajo operativas para este texto, a saber: "técnica", "tecnología", y un poco más implícitamente, "cuerpo" y "danza contemporánea".

Una **técnica** conlleva un "*conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o un arte*". Implica también una "pericia o habilidad para usar esos procedimientos y recursos"<sup>7</sup>. De esta forma, la noción actual de *técnica* se reconcilia, de cierto modo, con el concepto clásico antiguo de *arte* en tanto, precisamente, *techné*. Para los griegos de la Antigüedad, "*el arte consistía en un sistema de métodos regulares para fabricar o hacer algo*".<sup>8</sup>

Esta comprensión particular de las artes, implicaba en la Grecia antigua además de la destreza física indispensable para la *producción*, una actividad intelectual, es decir, se trataba de *entender* lo producido. El arte se basaba en el conocimiento, y de este modo, de alguna manera, formaba parte del mismo. Aristóteles lo consideró un tipo de conocimiento *productivo*, elevado, ya que era de carácter general.<sup>9</sup> De esta forma, la *techné* se aproximaba a la noción actual de tecnología. **Tecnología**, tal como su morfología lo indica, designa a una "*conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico*"; implica también una suerte de "*tratado de los términos técnicos*"; así como un "*lenguaje propio de una ciencia o de un arte*".<sup>10</sup>

De este modo se impone una primera precisión: no podemos separar las categorías danza y tecnología, porque en sentido amplio la danza es ya una tecnología, en tanto saber o conocimiento específico.

En función de estas breves consideraciones, en este artículo analizaré aspectos sobre la relación entre el cuerpo, como elemento indispensable de la danza (aunque desde luego no privativo de esta, sino concibiéndolo

7 REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, "Diccionario de la Lengua Española", Vigésima segunda edición, versión electrónica disponible en <http://buscon.rae.es/draeI/>

8 TATARKIEWICZ, Wladyslaw, "Historia de seis ideas: arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética", Madrid, Tecnos, 2002, p. 80.

9 TATARKIEWICZ, Wladyslaw, "Historia de seis ideas", Op. cit, p. 109.

10 REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, Op. cit.

como mediador de toda actividad artística y humana en general); y los diversos medios informacionales (a menudo electrónicos y ya no sólo *tecnológicos*) dentro del campo de la danza contemporánea.

En la actualidad, una de las problemáticas más importantes de la reflexión teórica, especialmente en el ámbito artístico (teoría del arte en general o de las artes en particular), es la cuestión de despejar categorías conceptuales sobre los elementos de fundamental incidencia en los fenómenos artísticos, o sobre las especificidades de un determinado campo artístico (más allá de las interrelaciones e interacciones que se producen en la práctica), entre muchos otros asuntos posibles.

Sin entrar aquí en la ardua tarea de abordaje de los problemas de definición, en este sentido considero, no obstante, algunos casos que ubico como pertenecientes a la etiqueta ***danza contemporánea***, en el sentido de insertarse históricamente en la tradición disciplinar, valiéndose de los medios habituales de la danza (cuerpo-tiempo-espacio-movimiento), y que en sus producciones dialoga con los elementos propios de su campo históricamente constituidos. Los acontecimientos en el arte se dan dentro de cierta lógica específica de la historicidad del arte, siendo el *background* o el *campo* la clave para la comprensión de la obra en cuanto tal, lo cual es la marca misma de su autonomía.<sup>11</sup>

La *danza contemporánea* puede ser conceptualizada, en líneas generales, como una forma particular de danza-espectáculo (actividad artística, realizada para ser vista) occidental, cuyos fundamentos, a grandes rasgos, son sintetizados a partir de los postulados generales de la tradición del Ballet y de la danza moderna (*Modern Dance*).<sup>12</sup>

Sin embargo, las influencias de este heterogéneo movimiento dancístico son diversas, y no se reducen exclusivamente al Ballet o a la danza moderna. Así, la *danza contemporánea* plantea una reformulación de las nociones tradicionales sobre los elementos esenciales de la danza, tales como: *cuerpo, tiempo, espacio y movimiento*, entre otros.

Brevemente, de acuerdo con la perspectiva tradicional de la danza

11 Aquí adapto categorías y clasificaciones posibles, que para las artes han planteado (salvando las distancias paradigmáticas), los siguientes autores: DICKIE, George, "The Arte Circle: A Theory of Art", New York, Haven Publications, 1984; BOURDIEU, Pierre, "Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario" (1992), Barcelona, Anagrama, 1995.

12 TAMBUTTI, Susana, "Teoría General de la Danza", Bs. As, Facultad de Filosofía y Letras-UBA, [Apuntes de cátedra 2005], Inédito.

espectáculo academicista y de filiación clasicista, los elementos esenciales de la misma son concebidos de manera *ideal*, es decir constituyen construcciones mentales definidas en términos cuantitativos, matemáticos (cuerpo delimitado, proporcionado, legible, abierto; espacio matematizable; tiempo cuantificable, entre otros). Asimismo, en el caso de la danza románticista, de la corriente alemana o danza de expresión y de la danza moderna histórica, la danza es concebida, a grandes rasgos, como un *medio* de expresión del sentimiento.

En directa oposición a estos fundamentos, el movimiento identificable como *danza contemporánea*, surge en EE. UU a partir de la década del '60 (vinculado al trabajo de Merce Cunningham y luego llevado a consecuencias ulteriores con las acciones del *Judson Group* -aquí denominada *Postmodern Dance*-).<sup>13</sup>

Este movimiento encuentra su correlato o identificación en Europa (mixturado con sus propias matrices culturales y sus particulares procesamientos de la historia del campo) a través del trabajo de varios artistas. Tal vez el elemento más significativo consiste en su espíritu abierto, cuyas apuestas estéticas continúan siendo reformuladas hasta el tiempo presente. Desde entonces, estas manifestaciones son difundidas en otras regiones, incluyendo América Latina, produciendo hibridaciones locales que dialogan con estas historicidades.

### **La contemporaneidad de la danza**

Tal vez uno de los rasgos más salientes de las producciones artísticas contemporáneas en la actualidad, sea el corrimiento de las fronteras que tradicionalmente las delimitara. En este panorama, ubicamos a la danza como arte visual, o el arte visual como performance.

Si bien las relaciones de la danza con la pintura y la escultura, por ejemplo, tienen una larga y compleja historia<sup>14</sup>, asistimos en esta ya casi primera década del siglo XXI a una fuerte preocupación en las obras escénicas vinculadas al campo de la danza por construir imágenes más bien plásticas que propiamente performativas. De esta forma, está planteada la interacción y el diálogo de la danza hacia el

13 BANES, Sally, "Terpsichore in Sneakers. Post-Modern Dance", Boston, Houghton Mifflin Company, 1980.

14 La historia de clasificación de las artes (tanto de su agrupamiento en determinadas configuraciones, así como de su separación y división) es muy extensa. Su origen puede ubicarse en la Grecia clásica. Sin embargo, tal vez un momento decisivo en lo referente a las relaciones entre la danza y la pintura sea en los tratados teóricos de los siglos XVII y XVIII, entre los que se destaca: NOVERRE, Jean George, "Cartas sobre la Danza", Bs. As., Editorial Anaquel, 1945.

campo de las artes visuales y viceversa.<sup>15</sup>

En plenitud de la pintura modernista podemos encontrar una realización emblemática en las *Action paintings* de Jackson Pollock que, entre otros elementos vinculados a la representación, introduce la noción de performatividad, de la obra como acción corporal, y cuya materialidad no es sólo su producto sino su elaboración. De este modo, la producción de la obra visual cobra relevancia escénica; se valoran los juegos de luces, sombras, materiales, formas, colores, planos, texturas, imágenes visuales, audibles y táctiles, entre otras configuraciones posibles.

En los últimos años, en este sentido podemos señalar como paradigmáticas las obras de La Ribot con su serie de "Piezas distinguidas"<sup>16</sup>, así como "Paso doble" de Joseph Nadj<sup>17</sup> y Miguel Barceló (por citar sólo algunos casos representativos, entre muchos otros creadores que comparten el *mainstream*). También es posible ubicar aquí particularmente a las obras de la Societas Raffaello Sanzio, en franco diálogo entre lo visual y lo teatral-dancístico.

Del lado de la danza, existe explícito interés por la función cotidiana del video y la fotografía, siendo esta inclusión a menudo presentada como tendencia. Se utilizan las posibilidades creativas de la danza contemporánea sistemáticamente como un *reto a la expectativa disciplinar*, al decir de María Ribot.

Este encuentro, esta necesidad de proximidad e intercambio, se da por un lado en función del interés artístico por la elaboración discursiva, por la conceptualización escénica, por el aún vigente metalenguaje del y sobre el arte. Pero también probablemente a partir de la consideración de la problemática central compartida por todas las manifestaciones artísticas contemporáneas, y tal vez a partir de un (re) descubrimiento del médium expresivo esencial, ya no exclusivo de la danza, a saber: el **cuerpo**.

En este marco, están planteadas las fichas sobre el tablero de ajedrez.

15 SÁNCHEZ, José A.; CONDE-SALAZAR, Jaime, "Cuerpos sobre blanco", Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2003.

16 <http://www.laribot.com>

17 <http://www.josefnadj.com>

## Relaciones

Más allá de los aspectos señalados y que modelan en gran medida la contemporaneidad de la danza, resulta interesante analizar los supuestos sobre los que se basa la producción artística, en este caso, en el campo proveniente de la danza, que utiliza tecnologías electrónicas para la construcción de la obra: ¿por qué es pertinente la interacción con los medios tecnológicos?; y ¿cómo se legitima esta opción?.

El primer argumento que puede leerse en los discursos de algunos artistas que elaboran producciones dialógicas con estos medios, es la justificación contextualista / histórica. Esto podría enunciarse de la siguiente manera: los usos tecnológicos son históricos; en tiempos de cultura digital la producción dancística está afectada por ella y a su vez ésta interactúa e influye a los fenómenos culturales de su contexto específico. De este modo, existe una relación esencial e interrelacionada entre arte-mundo.<sup>18</sup>

Otro argumento de resonancia, en este caso enunciado por Donald Kuspit, es la apelación a la posibilidad de transgresión de los límites de la representación aportada por la inclusión de nuevos recursos; o dicho de otro modo a la *"búsqueda de nuevas combinaciones que puedan alterar la conciencia [...] las posibilidades electrónicas de combinación y manipulación dan lugar a una ampliación de nuestra percepción"*.<sup>19</sup> De este modo, cabe preguntarse si la opción por la utilización escénica de los medios electrónicos y a los artefactos de la cultura digital, es la clave de la creación artística contemporánea, en tanto certero posibilitador de "novedades".

La idea del arte como producto "creativo", constituye una categoría relativamente reciente históricamente. Se inscribe en el marco del pensamiento filosófico del siglo XVIII, el cual introdujo un nuevo conjunto de términos (provenientes de la teología), sin precedentes en el vocabulario de la crítica de arte, incorporados por ésta después de la tercera década del siglo XX, y de notable influencia hasta la actualidad, para especificar la naturaleza y criterio de las obras de arte. Estos son, la idea de "contemplación" en la percepción de la obra de arte (*perceptual paradigm*), y la obra de arte considerada como "un mundo en sí mismo" (*heterocosmic model*). De acuerdo con

18 SANTANA, Ivani, "*Pequena introdução à dança com mediação tecnológica*", en: Revista da Bahia, Salvador, FUNCEB, n. 41, 2005, pp. 127-137.

19 KUSPIT, Donald y otros, "Arte digital y videoarte", Madrid, Círculo de Bellas Artes, 2006, pp. 44- 45.



esto último, en la realización de la obra de arte, el artista no imita la realidad sensible de la naturaleza (teoría mimética); sino que “imita” el poder creativo por el cual la naturaleza produce esa realidad. De esta forma, el artista “crea” su propio mundo, el cual es una totalidad autosuficiente y autogobernada; es decir, una *segunda naturaleza*.<sup>20</sup>

Ya en tiempos más contemporáneos, el concepto de creación sufrió transformaciones, cambiando sutilmente su sentido. Ya no se concibe la creación artística de manera similar a una creación “ex nihilo” (de la nada), sino que más bien su nueva comprensión estuvo dada por el hecho de *hacer cosas nuevas* a partir de los elementos existentes. Por otra parte, el acto creativo ya no es exclusivo de los artistas, sino que esta capacidad se reconoce en todos los campos de actividad humana.<sup>21</sup>

Es interesante traer a colación en este punto la noción de “creación” de Bourdieu. Cuestionando los abordajes tradicionales de la crítica y la sociología del arte, el autor desarrolla su teoría sobre el arte desmitificando las connotaciones más románticas acerca de la creación artística (en el sentido de la creación ex nihilo), considerando la producción artística como el encuentro entre un *habitus*<sup>22</sup> constituido socialmente y una determinada posición, instituida o posible, en la división del trabajo de producción cultural, esto es en el *campo artístico*.<sup>23</sup>

Otro argumento a favor del uso exhaustivo o la inclusión de recursos mediales como sustento de las obras escénicas parece ser las posibilidades de proporcionar un ambiente sistémico que permita la interacción y la inmersión, generando productos performáticos particulares.

Precisamente, este nexo posible entre la danza y el campo de las artes visuales se presenta en la actualidad como una ecuación posibilitadora de nuevas construcciones discursivas.

20 ABRAMS, M. H., “From Addison to Kant. Modern Aesthetics and The Exemplary Art”, en: “Doing Things with Texts”, London, W. W. Norton & Company. N. Y., 1989.

21 TATARKIEWICZ, Wladyslaw, “Historia de seis ideas”, Op. cit.

22 De acuerdo a la teoría de Bourdieu, el “habitus” consiste en un sistema de disposiciones adquiridas por aprendizaje implícito o explícito que funciona como un sistema de esquemas generativos, es generador de estrategias que pueden ser objetivamente conformes con los intereses objetivos de sus autores sin haber sido expresamente concebidas con este fin.

23 Los “campos” son espacios de posiciones estructuradas, donde se producen relaciones de fuerza, que poseen leyes de funcionamiento, compartiendo entre sí ciertos rasgos estructuralmente equivalentes. Todo campo implica una lucha de objetos en juego e intereses específicos, así como personas dispuestas a jugar el juego, dotadas con los habitus que implican el conocimiento y el reconocimiento de las leyes inmanentes del juego.

Por otra parte, en muchos casos la producción artística está enfocada como "investigación", que intenta aproximarse a las metodologías de construcción de conocimiento del ámbito científico, en tanto la obra vale por su discurso, por los elementos teórico-reflexivos desarrollados por el artista, por el "concepto" y por lo que "descubre", es decir por el *efecto* que tales acciones puede llegar a provocar dentro del campo, y no tanto por sus (relativos) elementos artísticos-estéticos, tal como tradicionalmente hubiera sido requerido. Estamos aún en la lógica del paradigma del arte conceptual.

### **Todos los caminos conducen al cuerpo**

Sin lugar a dudas, las (relativamente) nuevas tecnologías de la información han modificado sustancialmente, a lo largo de la historia, las relaciones que las personas desarrollan con el mundo. En el ámbito de la danza, la incorporación de las posibilidades de mediación tecnológica son amplias y han brindado nuevas formas de producción artística, así como representacionales. Sin embargo, sus consecuencias no se evidencian solamente en las obras que explícitamente introducen en su discurso escénico la parafernalia tecnológica o electrónica.

En sentido amplio, estas revoluciones tecnológicas han afectado todas las actividades humanas en sus múltiples manifestaciones, entre las que se destaca en la actualidad la de mayor alcance y difusión: la *red de redes* o Internet (que posibilita la simultaneidad, el intercambio abrumador de informaciones y saberes, el contacto mediado -pero contacto al fin- entre personas geográficamente distantes, en una ubicuidad del aquí y ahora, entre muchos otros aspectos). Estas situaciones y sus consecuencias han llevado a diferentes y novedosas formas de concebir y experimentar el propio cuerpo.

Desde los años sesenta, el cuerpo ha sido la gran pregunta para la danza contemporánea, pasible de ser problematizado escénicamente. El cuerpo, siempre implicado conceptual y fácticamente para la danza, se transformó desde entonces en *tema* para la danza, en lugar de ser sólo un instrumento para metáforas expresivas. Este es un gran legado de la danza posmoderna.

De este modo, el problema de la representación del cuerpo en la danza, aún constituye en sí mismo los desafíos de nuestra contemporaneidad, al implicar una crítica y un posicionamiento sobre la historicidad del campo artístico, y al conllevar un diálogo con la actualidad tecnológica. En el ámbito de las representaciones contemporáneas del cuerpo,

vistas desde una perspectiva vinculada al área artística, emergen ineludiblemente dos aspectos fuertemente asociados, y que traducen en buena medida, los ejes problemáticos de los productos artísticos actuales: la cuestión de la presencia escénica (o más específicamente, la presentación de lo real-concreto); y el abordaje tecnológico o la cuestión de la “refracción instantánea”.<sup>24</sup>

Sin embargo, esta centralidad de lo corporal, como mencionáramos, es un terreno compartido por el campo artístico (ni hablar que resulta medular para nuestra cultura toda). A grandes rasgos, los cuerpos presentes / escénicos se han tornado los protagonistas ineludibles del espectáculo artístico post-dramático. El cuerpo ya no es concebido de manera instrumental, al servicio de una representación otra, exterior a sí mismo, sino que el discurso artístico es (literalmente) incorporado. En esta era, el cuerpo se presenta como una vivencia de lo posible.<sup>25</sup>

“En todas partes el vídeo no sirve más que para esto: pantalla de refracción estática que ya no tiene nada de la imagen, de la escena o de la teatralidad tradicional, que no se utiliza de ninguna manera para interpretar o contemplarse, pero que empieza a ser útil por doquier —a un grupo, a una acción, a un acontecimiento, a un placer— a *estar insertados sobre sí mismo*. [...] sin este vídeo perpetuo, nada tiene sentido hoy. *El estadio vídeo ha reemplazado al estadio del espejo*”.<sup>26</sup>

De esta forma, podemos sintetizar, mirando retrospectivamente el transcurrir de las experiencias históricas de las artes espectaculares y visuales en las últimas décadas, lo siguiente: es posible observar que se han operado una suerte de sucesivas rupturas ontológicas en el discurso artístico contemporáneo, a través de la emancipación o autonomización del cuerpo, a partir de las nuevas búsquedas de presentación de las informaciones, pero a su vez, concibiendo estas premisas como inscriptas a la luz de las mediaciones de los soportes tecnológicos. ¿De qué manera se producen estas presencias corpóreas escénicas que no pueden dejar de caer ante la seducción de las pantallas?.

24 BAUDRILLARD, Jean, “*Videosfera y sujeto fractal*”, en: AA.VV., “*Videoculturas de fin de siglo*”, Madrid, Cátedra, 1990, p. 27.

25 LEHMANN, Hans-Thies, “*Of Post-dramatic Body Images*”, en: “*Body.con.text. The Yearbook of Ballet International / Tanz Aktuell*”, Berlin, 1999, Traducción: Susana Tambutti.

26 BAUDRILLARD, Jean, Op. cit.



## Analía Fontán

(Mvd, 1975) es Lic. en Comunicación, Tec. en Diseño de Sonido, posgrado del Inst. Oficial de Radio y Televisión (RTVE-España) artista, docente e investigadora. Desde el 2002 trabaja en diversos campos de acción: bio-acústica, radiofonía, arte sonoro, percepción auditiva, danza y educación. Entre 2004 y 2008 se desempeña como docente y responsable del área de sonido de la Universidad ORT. En 2004, obtiene apoyo del FONAM con su proyecto *Paisaje Sonoro Montevideo*. En 2005 presenta *7 sonidos 7 formas*, (instalación y fotografías) en la muestra *Forma y Sonido* (organizada por IENBA/EUM). En 2006 es invitada a integrar la selección de obras de *Espacio y Frecuencia*, en el MNAV, donde presenta, por primera vez la obra *Pensamientos Sonorovisuales*. En 2007 participa de *Rumbo al Ruido* (MAPI) con sus grabaciones de *Afiladores y Heladeros*. En 2008 inaugura el espacio *Garita Sonora* en el marco de Plataforma (MEC). Ese mismo año comienza su formación como bailarina, en diversos estilos y lenguajes (moderno, contemporáneo y clásico). Ha tomado cursos de técnica Limon, Graham y Horton, método Leeder, release, flyin'low, tango, danzas tradicionales, folklore uruguayo y afro cubano. En la actualidad se encuentra abocada a la investigación en la relación sonido-movimiento y al trabajo de documentación y archivo de la historia de la Danza Moderna en el Uruguay.



## **SINCRO. Reflexiones en torno a las relaciones sonido-movimiento, la escucha y la producción de movimiento.**

“Escucha.

*Las palabras impresas en esta página,  
primero fueron sonidos.*

Escucha.

*La voz silenciosa en esta página impresa,  
es sonido.*

*Trata de olvidar el texto.*

*Sólo escucha”.*

**Hildegard Westerkamp**

¿Qué relación se establece entre la escucha y la generación de movimiento corporal? ¿Qué pasa con nuestro cuerpo cuando recibe un estímulo auditivo? ¿Cuánto hay de natural y cuánto de cultural en la *calidad* que adquiere ese movimiento? ¿Qué pasa cuando las experiencias de percepción auditiva y respuesta cinética son colectivas? ¿Qué posibilidades *sincrokinéticas* tenemos los creadores, coreógrafos y bailarines? ¿Hasta qué punto un bailarín y un músico no deberían tener un entrenamiento perceptivo-auditivo común?

Como artista, docente e investigadora de la comunicación, el sonido y la danza, me he preguntado toda esta clase de cosas. Y quizás, al no encontrar artículos, ni investigaciones en el ámbito de las artes escénicas que aborden directa y analíticamente la materia sonora, en su relación con el movimiento corporal, me he propuesto recopilar y resumir brevemente, algunas ideas y conceptos teóricos sobre los que he venido trabajando en forma práctica desde hace algunos años.

Si bien he desarrollado experiencias de trabajo de campo, que me han permitido generar y descartar hipótesis, a través del diseño, aplicación y ajuste de diversas ejercicios e instancias de taller, por el momento este artículo sólo pretende dejar constancia de un trabajo en proceso. En este sentido, no me propongo dar respuesta inmediata a todas las preguntas planteadas al comienzo sino mas bien despertar el interés del lector abriendo un espacio de reflexión en torno a las relaciones existentes entre sonido y movimiento, escucha y danza.

En primer lugar, me referiré a dos conceptos esenciales para la comprensión de este trabajo:

## **AUDICION y ESCUCHA**

Es importante entender que el proceso de la audición humana implica procesos fisiológicos, derivados de la estimulación de los órganos del sistema auditivo, y procesos psicológicos, derivados del acto consciente de escuchar.

La audición es una capacidad fisiológica y un acto continuo.

La escucha, en cambio, puede interrumpirse e implica un acto cognitivo/volitivo, no excluyente de la capacidad auditiva.

Oímos porque funciona correctamente nuestro sistema auditivo y lo hacemos continuamente porque no tenemos "párpados en los oídos". Escuchamos porque tenemos la capacidad de dirigir nuestra atención (con mayor o menor grado de conciencia), hacia lo que nos interesa, involucrando en dicho proceso, no sólo, al sistema auditivo, sino también a nuestra corteza cerebral.

En otras palabras, el concepto de *escucha* es sin duda mas *comunicacional* que el concepto de *audición* debido a que implica una serie de actos cognitivos casi simultáneos y dependientes de la idea de "mensaje". Si la información recibida no es percibida como portadora de "mensaje" podrá haber audición pero no escucha. De ahí, su relación directa con los aspectos vinculados a la *recepción, decodificación, interpretación y respuesta*.

La *escucha* también involucra un "punto de vista" al que sería mas adecuado llamar "punto de escucha". Ese punto de escucha es subjetivo y por tanto será tan diverso como la realidad audible de cada sujeto.

Sin embargo, existen actitudes y formas de escucha comunes, o compartidas, que han sido estudiadas y descritas por investigadores y teóricos que han abordado, desde diversos enfoques, las relaciones de las artes visuales y la música, respecto al sonido y la escucha:

He sintetizado aquí, muy brevemente, los planteos respecto a los "tipos de escucha" desarrollados por Pierre Schaeffer, Michel Chion, Murray Schafer y Pauline Oliveros.



En esta clasificación resumiré, a grosso modo, 4 tipos de escucha reconocidos, bajo diferentes terminologías, por cada uno de estos autores.

Se presentan aquí ordenados en base a niveles volitivos atencionales generales.

- a) *Escucha Causal / Natural* – Se activa con el fin de localizar la fuente sonora. Permite el reconocimiento automático de señales sonoras conocidas. El elemento volitivo conciente es escaso. Es la escucha mas básica cuyo estímulo puede disparar reacciones del sistema neurovegetativo o autónomo. Es la escucha que nos advierte del peligro, que nos orienta, en muchas especies la que señala el alimento, la que contribuye al apareamiento y la supervivencia.
- b) *Escucha Semántica / Técnica* – Se aplica cada vez que estamos ante un lenguaje codificado y compartido. Focaliza en entender el mensaje. La atención está dirigida a la posibilidad de comunicación. Esta escucha se rige por ciertas “leyes” o condicionamientos que debemos concientizar, como la prevalencia de la voz y el verbo sobre otras señales sonoras. Michel Chion habla de *vococentrismo* y *verbocentrismo* para describir como nuestra atención será dirigida con facilidad hacia la palabra (oral o escrita). Es decir que ante dos o mas estímulos auditivos de similar intensidad y espectro (rango de frecuencia) se impondrá ante nuestra atención aquel que contenga información posible de decodificar mediante el lenguaje.
- c) *Escucha Profunda / Vacía* – Combina funciones cognitivas y emotivas que permiten la inter-subjetividad y la aproximación “real” al punto de vista del otro. Focaliza en comprender el mensaje. La atención se funde en la posibilidad de comunión. Esta escucha requiere de un entrenamiento previo que conduzca a minimizar los efectos que ejercen los preconceptos, prejuicios y convicciones del que escucha, presentes al momento del acto comunicativo.  
La idea aquí es que al tratarse de sujetos comunicantes, la medida de la comprensión estará dada por el grado de semejanza entre el mensaje emitido y el recibido.
- d) *Escucha Reducida / Artificial* – Se concentra en las cualidades físicas del mensaje (altura, intensidad, timbre, duración, dinámica, etc.). Es la escucha que mas entrenamiento y atención voluntaria necesita. Es el tipo de escucha mas “objetiva” a la que podemos aspirar. No pretende comprender, entender, ni reconocer la fuente. Es una

escucha que requiere de un estudio teórico previo y un entrenamiento perceptivo específico. Es una escucha abstracta y descriptiva, muy útil cuando se alcanzan los grados de concentración necesarios que impiden la activación de los tipos de escucha anteriores.

Las tres primeras formas de escuchar se suceden y superponen constantemente y van alternando su protagonismo de acuerdo a las circunstancias que nos ocupan. La mayoría de las veces no somos conscientes de estar activando estos procesos perceptivos.

El tipo de escucha descrito en último término adquiere sentido para el caso de los artistas, teóricos e investigadores que necesitamos abordar la materia sonora como objeto de estudio. Y no me refiero sólo a los músicos y personas que trabajan en el campo del arte sonoro, hablo también de las personas que se expresan a través de las artes plásticas, escénicas y performáticas.

Surgen entonces las preguntas inevitables: ¿Cómo escuchamos cuando bailamos? ¿Qué tipo o tipos de escucha aplicamos? ¿Qué tan conscientes somos de los estímulos auditivos que recibimos en el momento de movernos? ¿Es posible relacionar objetivamente un sonido con un movimiento? ¿Es posible dar forma a un movimiento a través del sonido y viceversa?

## SONIDO Y MOVIMIENTO

*Sonido* es lo que percibimos a partir de una perturbación que afecta nuestro oído y que es transferida a nuestro cerebro.

Esa perturbación consiste en pequeñísimas variaciones en la presión del aire, dentro de determinados límites (20hz a 20Khz). Fuera de estos límites no serán percibidas como *sonido*.

El sonido necesita un medio para que estas variaciones de presión se propaguen en forma de ondas.

El sonido es movimiento. Un tipo de movimiento particular, al que llamamos ondulatorio.

*Movimiento* es un fenómeno físico que se define como todo cambio de posición que experimentan los cuerpos de un sistema (o conjunto) en el espacio, con respecto a ellos mismos o a otro cuerpo que sirve de

referencia.

Dicho cambio de posición ocurre en un tiempo determinado. Al igual que el sonido, el movimiento necesita un espacio y un tiempo para desarrollarse. Y tanto el sonido como el movimiento involucran *transporte de energía*. Este es un aspecto clave en la relación sonido-movimiento sobre el que muchos bailarines y coreógrafos han trabajado con diversos grados de conciencia.

Sabemos que sin movimiento no hay sonido y que en la "absoluta quietud" habrá "absoluto silencio".

Si el silencio es la sensación de ausencia de sonido, la quietud será la sensación de ausencia de movimiento.

La "absoluta quietud" y el "absoluto silencio", de momento son sólo posibilidades en el plano teórico de la abstracción. Sabemos que lo mas cerca que un hombre puede estar de la percepción de "absoluto silencio" es permaneciendo inmóvil dentro de una cámara anecóica. ¿No sería esta, también la experiencia mas cercana a la percepción de la "absoluta quietud"?

En definitiva, si algo tienen en común *sonido* y *movimiento* es que pueden analizarse desde una misma perspectiva debido a que comparten cualidades físicas comunes. Son fenómenos de naturaleza dinámica y compleja, que dejan de ser lo que son en el momento que intentamos "fijarlos" o detenerlos en el tiempo.

## **SINCRO Y TIEMPO**

Llegados a este punto, intentaré enmarcar el alcance de otros dos conceptos esenciales para la comprensión de este abordaje: la dimensión TIEMPO y la noción de SINCRO.

De las muchas experiencias referidas al término *tiempo*, algunas involucran nociones relacionadas con la flecha temporal irreversible de pasado, presente y futuro, otras con los conceptos de ciclo y sucesión. A la noción de tiempo están asociadas a su vez, las ideas de instantaneidad, simultaneidad y duración. Del tiempo también derivan (de forma mas o menos directa) el concepto de movimiento, la idea de velocidad, de ritmo y pulso.

En principio, hablaremos de tiempo en el sentido psicológico subjetivo y de la influencia del sonido sobre la percepción del tiempo y el movimiento. Esta influencia puede generar diversos efectos, aborados por Michel Chion en muchos de sus textos.

Algunos de estos efectos posibles son: la animación temporal de la imagen, la alineación temporal de planos, la *vectorización* o dramatización de la escena mediante la orientación del discurso hacia un objetivo o futuro determinado, etc. Para ejemplificar estas ideas suelo proponer ejercicios que hacen posible experimentar los cambios que puede producir el sonido en la percepción del tiempo y el sentido del movimiento.

De momento nos concentraremos en los aspectos sincrónicos de estos últimos.

En forma general, *sincronizar* es hacer que coincidan en el tiempo dos o más eventos. En otras palabras, sincronizar implicaría una cierta programación para que estos eventos ocurran al unísono en un determinado momento y lugar.

Este *sincro*, por ser una propiedad dependiente del tiempo, se puede aplicar en la danza, y demás artes del movimiento, en varios niveles: en el plano mas evidente, podríamos hablar de *sincro* cuando coinciden en el tiempo dos o más movimientos (independientemente del número de ejecutantes/bailarines en escena). Este *sincro*, al que podríamos denominar *inter-subjetivo* permite generar unísonos y diversas formas de *polifonía corporal* en relación, o no, con una fuente sonora determinada.

A su vez, podemos hablar de *sincro subjetivo* o del íntimo vínculo existente entre el estímulo sonoro y la respuesta corporal, que en sus niveles mas evidentes, hace que al escuchar un ritmo pulsado cualquiera, muchos no podamos evitar marcar, a veces, el ritmo, otras, el pulso, con alguna parte del cuerpo. Los músicos y bailarines apelamos a ese "reloj interno" pues a través de este podemos lograr sincronizarnos con los otros.

Es evidente que los bailarines con formación musical y aquellos que tienen una predisposición natural para la rítmica, estarán mejor preparados para esta "sincronización".

Es importante que los bailarines y coreógrafos tomemos conciencia de que el oído necesita entrenamiento al igual que cualquier otra parte del cuerpo.

## **SINCRISIS**

En un nivel mas profundo, podríamos hablar de los posibles usos semánticos del *syncro*: Michel Chion habla de *efectos audiovisiógenos* y propone la idea de *sinéresis* (neologismo surgido de la unión de los conceptos sincronismo y síntesis) a la que define de esta manera:

“Sinéresis es el nombre que damos a un fenómeno psico-fisiológico espontáneo y reflejo que depende de nuestras conexiones nerviosas y musculares. Consiste en percibir, como un único y mismo fenómeno que se manifiesta a la vez visual y acústicamente, la concomitancia de un acontecimiento sonoro y de un acontecimiento visual puntuales, en el instante en que ambos se producen simultáneamente, y con esta única condición necesaria y suficiente.”

Por ejemplo: podríamos hablar de *syncro accidental* cuando un hecho sonoro se encuentra azarosamente con un movimiento, produciendo de esta forma, diversas clases de efectos.

Esta idea fue explorada por primera vez a comienzos de la década del 50 por John Cage y Merce Cunningham. Ambos artistas se propusieron trabajar en un concepto musical y coreográfico en paralelo, definiendo únicamente un parámetro inevitable: la duración de la obra. Una vez que la música y la coreografía estuvieron terminadas, se ensayaron y presentaron juntas, generando, entre otras cosas, interesantes “accidentes sincrónicos”.

Además de estas, existen otras posibilidades de *sinéresis* capaces de producir valor añadido y otros tipo de lectura:

Michel Chion reconoce dos posibles categorías de efectos: *empáticos* y *anempáticos*.

El efecto de empatía favorece y refuerza, sin contradicciones, el planteo escénico vinculado con la diégesis del relato. En el *efecto empático*, la música por ejemplo, expresa directamente su participación en la emoción de la escena, conjugando el ritmo, el tono y el fraseo, en función de convenciones culturales y códigos emotivos comunes.

Por su parte, el *efecto anempático* a priori parece no acompañar el tono de la dramaturgia aunque, bien utilizado, puede generar otros niveles de lectura capaces de enriquecer el relato escénico. Por ejemplo, como lo expresa el propio Chion, "...sobre el fondo mismo de esta 'indiferencia' se desarrolla la escena, lo que tiene por efecto, no la congelación de la emoción, sino, por el contrario, su intensificación, su inscripción en un fondo cósmico".

Es posible reconocer y describir otros tipos de valor añadido por el sonido, hasta por su negativa: el *efecto a-sincrónico* o de *no-sincro*, se genera cuando no podemos conectar un movimiento con un sonido o dos movimientos entre sí. Cuando la obra se compone y abunda en esta clase de recursos de "sincronía evitada", cuando de ex profeso bailarines y coreógrafos buscamos que lo sonoro no sea un estímulo para el movimiento, estamos generando un acto comunicativo cuya recepción, de acuerdo con el tipo de espectador y el carácter de la propuesta, podrá producir desde rareza, hasta angustia o rechazo y si no está bien logrado, simplemente dispersión de la atención.

En el extremo opuesto tendríamos lo que en palabras del propio Chion es el *mickey-mousing*, donde cada movimiento aparece "puntuado" por un sonido. El efecto debe su nombre justamente porque abunda en los dibujos animados, donde cada movimiento, estado de ánimo, acción o situación que se presente aparece remarcado por la banda sonora. Generalmente es un efecto que produce hilaridad pero puede ser utilizado y cargado de otros sentidos dependiendo del material sonoro propuesto.

En definitiva, así como la idea de un cuerpo que se mueve motivado o inspirado por un estímulo audible es tan ancestral como el hombre, de igual manera, un cuerpo que al moverse produce sonido es, un recurso interesante (aunque no novedoso), si se establece un verdadero feedback entre estímulo auditivo y respuesta cinética.

"...reconsidera el amor y la materia sonora..."  
La luz te fue (Spinetta y los Socios del desierto - 1997)

**BIBLOGRAFIA :**

- Aguilar, Ma del Carmen: **Análisis auditivo de la música.** (Sistematización de una experiencia de Cátedra) Buenos Aires, 2001.
- Basso, Gustavo: **Percepción auditiva.** Universidad Nacional de Quilmes Editorial. 2006.
- Chion, Michel: **La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido.** Barcelona. Paidós. 1993.
- Chion, Michel: **El sonido.** Buenos Aires. Paidós Comunicación. 1999.
- Copland, Aaron: **Cómo escuchar la música.** México. Fondo de Cultura Económica, 1939 (13<sup>ra</sup> impresión de 1993).
- Meyer, Leonard: **Emotion and meaning in music.** Chicago. University of Chicago Press. 1956.
- Roederer, Juan G.: **Acústica y Psicoacústica de la música.** Buenos Aires. Ricordi, 1997 (edición original de 1995).
- Pousseur, Henri : **Música, semántica, sociedad.** Madrid. Alianza. 1984.
- Schaeffer, Pierre: **Tratado de los objetos musicales.** Alianza, Madrid, (1966) 1996.
- Schafer, Murray: **El nuevo paisaje sonoro.** Buenos Aires. Ricordi, 1969.
- Schafer, Murray: **El rinoceronte en el aula** Buenos Aires. Ricordi, 1975.





## Ximena Monroy

### Videoartista / México

Ximena Monroy fundó y dirige Agite y Sirva – festival itinerante de videodanza en México. Su formación en videodanza incluye seminarios con Silvina Szperling (Argentina), Alexandre Veras (Brasil) y Allen Kaeja (Canadá). Su videografía incluye (bis) (2007), frontera danza (2008), Subte (2008) y El intervalo (2009), videodanzas seleccionados y premiados en muestras y festivales en Argentina, México, Brasil, España, Portugal y Estados Unidos. Se ha desempeñado en gestión y curaduría de videodanza desde el 2006.

De 2006 a 2008 trabajó en el Festival de Videodanza de Buenos Aires, coordinando la segunda etapa del Laboratorio de Investigación en Videodanza Argentina-Reino Unido y la última etapa de las Residencias Artísticas en Videodanza del Circuito Videodanza Mercosur. Co-dirigió la 1ª Muestra Itinerante VideoDanzaBA México 2008. El festival Agite y Sirva se ha presentando en más de 10 ciudades mexicanas y dentro de festivales en Argentina, Brasil, Chile, Colombia y Uruguay.

En 2009 presentó la ponencia "El cruce de lenguajes en videodanza" en el VI Foro de Humanidades Arte y virtualidad de la Universidad de las Américas-Puebla y representó a México en el III Foro Latinoamericano de Videodanza en el marco de la VII Bienal Internacional de Danza de Ceará en Fortaleza, Brasil.

En 2010 se publicó su artículo "Danza y performance audiovisual: símbolos corporales y representación sensorial" en el libro Estudios sobre Danza en la Universidad de la Escuela Nacional de Bellas Artes de Uruguay.



## **Danza y performance audiovisual: símbolos corporales y representación sensorial.**

Ximena Monroy-Ladys González, 2009

“ Entonces los artistas se liberaron de la carga de la historia y fueron libres para hacer arte en cualquier sentido que desearan, o sin ningún sentido que desearan, con cualquier propósito que desearan, o sin ninguno. Esta es la marca del arte contemporáneo y, en contraste con el modernismo, no hay nada parecido a un estilo contemporáneo.”

Arthur C. Danto, 2002

Este trabajo se circunscribe al ámbito de apreciación y crítica de videodanza por parte de quienes han desempeñado como jurado y/o curador en uno o más festivales o muestras de videodanza en Latinoamérica durante los últimos años, proponiendo una exploración sobre los parámetros tanto emergentes como establecidos que actualmente se utilizan en la región.

En el marco de los acercamientos conceptuales hacia las respuestas a ¿qué es videodanza?, consideramos clave la identificación de las distintas marcas establecidas y propuestas respecto de convocatorias, selecciones y premiaciones de piezas de videodanza. En base a entrevistas realizadas a profesionales del ámbito, quienes en definitiva han enriquecido y en gran medida estructurado el presente trabajo, presentamos puntos de vista que probablemente aporten a un campo en plena efervescencia y potencia en Latinoamérica, abriendo la discusión sobre la necesidad o no, de elementos formales del videodanza.

El objetivo de este trabajo es señalar direcciones de un primer sondeo sobre las consideraciones estéticas y técnicas de una pieza de videodanza como objeto artístico y producto audiovisual, para

ser incluido en una selección, curaduría o premiación. A pesar de que la presente investigación se encuentra en una etapa primaria y continúa desarrollándose, es interesante a este punto observar las diferentes posturas y algunas de sus causas y efectos, sobre todo, en los lineamientos que conforman los criterios curatoriales.

## Breve marco contextual y conceptual

En nuestra experiencia como realizadoras y gestoras independientes, en Argentina y México durante los últimos 5 años, hemos encontrado que un mismo videodanza puede ser seleccionado o no, ganar un premio o ser considerado un ejercicio, por distintos festivales y por distintos individuos dentro de un mismo comité de selección o premiación. Seleccionamos tres citas dentro de los acercamientos conceptuales que hoy abren la discusión, en primer lugar de lo que no es considerado videodanza por algunos autores. A partir de estas posturas, planteadas como marco conceptual inicial, desarrollamos el cuestionario para la investigación.

Para Pearlman, *screendance* es un término genérico que puede incluir cualquier combinación de danza y movimiento con "filme, video, new media, instalación y future media." Los otros términos tienen un enfoque más específico. *Videodance* "se basa en los efectos de la perspectiva de un videoartista, artista visual o de performance, a través de técnicas, escuelas, teorías y premisas de esas disciplinas." Mientras que *dance for screen* "prioriza la danza como disciplina central [y] tendrá en primer plano la composición y exhibición del movimiento danzado." (Karen Pearlman por Anna Brady Nuse, 2009)

Creo que la videodanza no es un lenguaje específico y tampoco un nuevo género. Se trata, sí, de la invención de un espacio de investigación que explota las diversas relaciones posibles entre la coreografía como un pensamiento de los cuerpos en el espacio, y el audiovisual como un dispositivo de modulación de las variaciones espacio-temporales. En ese sentido, una video-danza no es diferente en naturaleza de otros trabajos audiovisuales; su diferencia se asegura en la centralidad que la relación del cuerpo con el movimiento en el espacio-tiempo adquieren en la concepción del trabajo. (Alexandre Veras, 2007)

Videodanza o la relación del cuerpo contemporáneo con la imagen.  
(Programa *Terceira Margem*, 2009)

## **Cuestionario / Investigación de campo**

Se realizaron entrevistas presenciales y a distancia durante el periodo agosto- octubre de 2009, a 10 directores, realizadores y críticos que han participado como jurado y/o curadores en festivales y muestras de videodanza en Argentina, Brasil, Chile, México y Uruguay desde 1995 a la fecha. A continuación presentamos las preguntas de nuestro cuestionario.

*1. ¿En qué medida consideras necesario el establecimiento de elementos formales de videodanza? ¿Cuáles plantearías como elementos formales de videodanza?*

*2. ¿Cuáles son las marcas concretas para que un videodanza de cuenta de la relación cuerpo-cámara-espacio?*

*3. ¿Qué determina que un videodanza sea seleccionado y/o premiado?*

*4. ¿Cuál es el perfil del jurado de videodanza? ¿Encuentras lineamientos comunes entre los distintos festivales y muestras?*

*5. En la selección de una obra, ¿qué lugar ocupa un espectador sin conocimiento especializado en videodanza? ¿En qué medida la selección es determinada por la consideración de los públicos especializados?*

A continuación presentamos los resultados de esta primera investigación. El capítulo inicial abarca las reflexiones en torno a las primeras dos preguntas del cuestionario, referentes a lo que llamamos los acercamientos conceptuales de apreciación y crítica de videodanza. El segundo capítulo concierne con los procesos de selección, correspondientes a las respuestas de las preguntas número 3 y 4 en el cuestionario. El tercer y último capítulo abarca las consideraciones de los diferentes públicos en los criterios curatoriales y los procesos de selección, referentes a la última pregunta del cuestionario.

# 1

## **Acercamientos conceptuales de apreciación y crítica de videodanza**

Nuestras primeras dos preguntas se dirigen a indagar en qué medida los jurados y críticos de videodanza consideran necesario establecer elementos formales de este campo, y en cada caso, cuáles serían éstos. A partir de las diferentes respuestas, encontramos por un lado, una marcada resistencia al establecimiento de cualquier regla o elemento formal para videodanza, resistencia que tal vez se ha vuelto una característica para “definir” este campo; y por el otro, especificaciones que si bien pueden ser ampliamente interpretadas, establecen marcas o elementos formales, en un sentido abierto y hasta cierto punto individual, pero que determina los criterios y parámetros de las muestras y festivales.

En la siguiente pregunta en el cuestionario, a la que dedicamos la sección 3 de este capítulo, tomamos una característica de la filmación de una escena coreográfica señalada por Alexandre Veras (Brasil, 2007) y a partir de las perspectivas de los entrevistados, comenzamos a plantear las marcas concretas que, en dado caso, darían cuenta de la relación cuerpo-cámara-espacio en un trabajo de videodanza.

### **1) Panorama sobre elementos formales de videodanza**

Comenzamos con la aportación de Brisa MP (Chile), a quien “parece necesario establecer elementos formales en términos de generar un espacio y zona, como dibujo que delimita un espacio, más que insistir en una definición”, puesto que algunas obras se instalan respecto de una estructura general, que sin embargo posibilita un sinfín de variables.

A primera vista desde el lugar opuesto, Alfredo Salomón (México) nos habla de la necesidad en años anteriores de establecer elementos formales del videoarte, lo cual terminó por encasillar a este campo

eliminando espacios para su evolución. "Por lo tanto, definir un elemento formal de la videodanza podría ser un atentado contra la posibilidad de expandir esta disciplina que -a mi juicio- es una supernova en plena efervescencia." Por su parte, identificando al videodanza dentro del videoarte, Diego Carrera (Uruguay) describe a éste último como sigue.

Considero el videodanza como una forma más de la experiencia que denominamos videoarte. Es decir, una pieza artística referida a la imagen electrónica (hoy digital) en movimiento, donde el tiempo es un factor constitutivo de la obra, diferenciándola así de la fotografía, la pintura, etc.

Para Carrera no es posible y tampoco necesaria una definición clausal para videodanza. Sin embargo piensa que "algunos elementos sí deben ser tomados como exclusorios", como "una clara composición coreográfica, en un sentido amplio". Desde las perspectivas que consideran 'coreográficas' ciertas composiciones digitales, no exclusivas de las realizadas por coreógrafos y artistas del movimiento, la descripción de videoarte de Carrera puede aplicarse de igual forma al videodanza.

El carácter multidisciplinario del videodanza, traspasando el híbrido que en principio sugiere el término, es la primera instancia de complejidad respecto a cualquier establecimiento en este campo de creación. Rodrigo Alonso (Argentina) niega la posibilidad de que el videodanza tenga elementos formales fijos, al tratarse de "un producto básicamente experimental y multimedia" en el que confluyen al menos los saberes de dos disciplinas. Para Alonso no es necesario establecer esos elementos formales, "en todo caso, se los puede tener en cuenta a la hora del análisis o la enseñanza", pero la incapacidad de determinarlos de manera precisa reside en que "la experimentación abre continuamente el terreno formal en el que la videodanza se despliega."

El argumento de Daniel Böhm (Argentina) se basa en que el videodanza no es un género cinematográfico o artístico en sí mismo, por lo que no pueden establecerse sus elementos formales, "aunque muchas de las obras compartan algunos". Böhm describe lo que a diferencia de 'género', considera sobre este campo, afirmando al videodanza como

una posibilidad que se revela a nuevas búsquedas.

Sí creo que es una intención, una vocación, que moviliza y posibilita la realización de obras nuevas y diferentes. Permite una exploración de zonas del cine y del cuerpo en movimiento que antes estaban más dispersas o veladas. Posibilita una permanente expansión y reinención de ambos lenguajes, cine y danza.

Las aportaciones de Silvina Szperling (Argentina) y el FEDAME (México) sitúan a la obra como suceso particular. En esta línea, es el artista quien instaura su propia regla, por lo que Szperling señala: "no considero necesario la creación de reglas, no se puede anteponer un criterio", describiendo al videodanza como un lenguaje híbrido "generado y degenerado de otros lenguajes pre-existentes, más inclusiones de lenguajes 'nuevos' como la videoperformance." Ella expresa además su resistencia a que llegaran a existir, como en el siglo pasado para otros campos, escuelas formales en sentido estricto para videodanza. "Estamos en un momento más independiente e individualista en el que cada uno arma su marco personal de referencia." De forma similar se basa el argumento del FEDAME, identificando esta problemática como propia de la época, en la que el arte es autoreferencial y por tanto "cada obra establece sus propias marcas concretas". Finalizamos esta sección con los aportes de Ray Schwarz (México-EUA), quien nos dice:

En cuanto a si necesitamos establecer los elementos formales de videodanza, pienso que sucede orgánicamente. El campo es bastante nuevo, y la gente interesada en él forma una comunidad muy pequeña para los artistas que ofrecen definirlo. Raramente he visto un trabajo que se auto-proclame videodanza y que yo considere que no entra en el campo. La noción de romper los límites del videodanza parece infantil e innecesaria pues éste todavía está en su infancia, y sus límites están siendo definidos hasta el día de hoy. Como curadores y aficionados, creo que invertimos mejor nuestro tiempo al definir las varias subcategorías en las que la danza para la cámara se manifiesta: documental, narrativa, animación, estudios de objeto, trabajo metafórico, re-montajes, experimentos técnicos, etc.

El argumento de Schwartz se relaciona con la perspectiva de Alexandre Veras (Brasil) sobre la exclusividad que la ficción ha ganado en el terreno de producción de videodanza. La propuesta reside en la posibilidad de explorar y cubrir otros géneros, en este caso el documental para Veras, el cual supone y abre una gama muy poco desarrollada para el videodanza. Por supuesto, no es fácil escapar del "fantasma del



registro" en estas consideraciones. Sin embargo, y en la línea de las subcategorías de Schwartz, es posible potenciar acercamientos que probablemente expandan todavía más la experimentación en la que el videodanza se manifiesta como campo de creación.

En esta sección observamos que, en la opinión general, la identificación de elementos formales negaría la posibilidad de éste lenguaje o campo, ya que su característica más consensuada tiende a la experimentación que hace del videodanza un territorio a explorar. Identificamos en la producción y la reflexión de este campo varias tendencias a re-elaborar y re-estructurar los conceptos y recursos mismos, tanto de la danza como del cine y video, en gran medida porque "la videodanza expande el terreno específico de cada uno de estos medios, no es una combinación de video + danza". (Alonso)

## **2) Elementos de videodanza: indicadores y parámetros curatoriales**

En esta sección enlistamos aquellos indicadores y parámetros que si bien constituyeron respuestas a la cuestión de cuáles serían los elementos formales de videodanza, como hemos visto no pueden establecerse como tales. Sin embargo, su importancia a los fines de este trabajo reside en que determinan líneas curatoriales e inclusion/exclusión de obras en las muestras y festivales.

- El cuerpo humano en movimiento y su mediación tecnológica, ya sea cualquier tipo de dispositivo de captura, o aquellos cuerpos virtuales que no existen mas que en su conformación tecnológica. (Brisa MP)
- El encuentro obligado entre el lenguaje corporal y el audiovisual, que puede culminar en un ejercicio audiovisual o en uno escénico. Tal vez esta característica se pueda tomar como un elemento formal sin que necesariamente limite el campo de acción de esta disciplina. (Alfredo Salomón)
- El elemento coreográfico. Este elemento definitorio puede apreciarse ya sea en la concepción de un movimiento-relato propiamente dicho, puede darse exclusivamente en la cámara (movimiento en el propio medio) o en la re-elaboración por parte de la edición. Dejo de lado el problema del cuerpo en movimiento porque el concepto coreográfico puede estar referido a cualquier

- elemento plausible de existir en un video. (Diego Carrera)
- Coreografía construida especialmente para la cámara. (FEDAME)
- Vinculación entre los lenguajes corporales y del video, para crear una nueva sintaxis. (FEDAME)

En el siguiente capítulo ahondaremos sobre los procesos de selección, que en gran medida dependen de y se relacionan con los indicadores y parámetros citados. Consideramos además que estos últimos son representativos de las líneas curatoriales de los festivales de videodanza en general.

### **3) Indicadores de la relación cuerpo-cámara-espacio en videodanza**

En la segunda pregunta del cuestionario sugerimos a la relación cuerpo-cámara-espacio como elemento compositivo y/o característico de los trabajos de videodanza, para indagar en qué medida los entrevistados consideran esta relación como la base para un acercamiento conceptual de este campo. En *Kino-Coreografías entre el Video y la Danza*, Alexandre Veras (2007) desarrolla algunos aspectos de esta relación durante el pasaje del espacio de representación tridimensional (escenario) al bidimensional (cuadro/imagen). A continuación incluimos algunas consideraciones de los entrevistados.

Francisco Silva (Brasil) identifica la relación cuerpo-cámara-espacio principalmente con las posibilidades del punto de vista, señalando que un trabajo de videodanza contempla tal relación en la medida en que sobrepasa la visión público-escenario, "creando la posibilidad de una visión múltiple de cada elemento, ilimitada en perspectivas, colores y enfoques." Para Silva, el videodanza puede ocurrir en el escenario, "pero para que exista la relación con la cámara en el espacio, el cuerpo no puede tener la idea del público fijo." Por su parte, Brisa MP identifica como indicador de esta relación a la yuxtaposición e intercambio entre las 3 instancias: cuerpo, cámara y espacio. Sobre trabajos de videodanza y un referente cinematográfico ligados a esta relación, señala:

Pienso que hay obras en las que es mucho más clara esta relación, de hecho pareciera que los tres conceptos se ejercen desde el mismo soporte. Me refiero por ejemplo a los ejercicios de video en donde el cuerpo se ve a sí mismo, el espacio es el cuerpo y la cámara en el mismo momento, el cuerpo es el ojo de la cámara. Me parece

que estos trabajos están precisamente explorando esas relaciones. Desde el cine tal vez uno de los referentes pudiera ser el Cine Dogma, que se ejecuta de alguna manera como una cámara carnal, una cámara materia orgánica que en su función de máquina opera develando el cuerpo que la sostiene. El cuerpo es el ojo, la cámara respira, camina y corre claramente.

Brisa además hace referencia al traspaso entre los espacios y tiempos de las etapas de producción, los cuales trazan una línea dinámica a través del proceso hacia su conjunción en la pieza final. En muchos casos, las piezas de videodanza se realizan rompiendo el esquema tradicional de producción audiovisual: pre-producción, producción y post-producción. Una de las razones de esta ruptura se debe a la gran dificultad de la realización y seguimiento del guión en videodanza. La técnica más cercana a lo que podría ser el guionismo para coreografía sería la notación de movimiento. Sin embargo, muy pocos coreógrafos y bailarines dominan y utilizan esta técnica, sobre todo en videodanza. Por otro lado, el no-establecimiento y la no-necesidad del uso de guión para la coreografía en videodanza tal vez es otro de los atractivos entre los realizadores, dadas las amplias posibilidades que les permite en las etapas posteriores a la producción –filmación/grabación.

(...) Pareciera ser que en el inicio del trabajo de videodanza existen distintos tiempos y espacios, el físico de la locación, el del bailarín y el del cuerpo cámara. Todo esto se conjuga en un solo soporte en el que puedo respetar los iniciales parámetros de filmación o romperlos y transformarlos absolutamente al momento de la edición o montaje de la pieza, a mi juicio el más fundamental.

Los planteamientos de Ray Schwartz respecto de los elementos 'movimiento' y 'espacio' en la creación coreográfica tanto para escenario como para pantalla, suponen una combinación de recursos sumamente inexplorada y en desarrollo, que aplicada al videodanza podría abrir significativamente la experimentación del campo en su concepción y práctica. Así se refiere al 'lenguaje de espacio':

De base, considero que el movimiento y los estudios del movimiento están en una etapa primaria. (...) En la enseñanza de coreografía tanto para escenario en vivo como para la cámara se ha hecho claro para mí que existe un lenguaje de espacio. La relación de las imágenes con él comunica algo y es casi como una pareja de movimiento viva, que respira. Entender este lenguaje y su relación con el receptor/cámara, y con el bailarín/movimiento/contenido, es

esencial.

Schwartz considera importante el potencial de las relaciones espacio-cámara encontradas en algunas obras, sin embargo, “algunas veces estos aspectos *se vuelven* el trabajo, más que *apoyar* al trabajo y es importante en mi opinión que haya una integración de valores de contenido y producción.” Considerando al videodanza un “medio integrativo”, señala los riesgos inherentes en desequilibrios tales como obras con altos valores de producción que sin embargo no pueden hacer mucho por un guión pobre o una danza sin contenido, así como grandes danzas que no son potencializadas como videodanza cuando los intereses de cámara y espacio no se integran al resultado final.

Por su parte, Diego Carrera plantea divergencias respecto de la relación cuerpo-cámara-espacio como inherente del videodanza.

Considero el hecho coreográfico aun sin la presencia del cuerpo. Creo que esto lo distingue (al videodanza) del mero registro de una obra y de una pieza escénica en sí. En virtud de eso un videodanza debe dar cuenta de un concepto de movimiento coreografiado, compuesto especialmente para relatar ante o por la cámara. Puedo considerar incluso la ausencia del dispositivo cámara como medio de captura del movimiento y entender el espacio como virtual o creado a partir de dibujos o cualquier otro material gráfico. Los trabajos en rotoscopía de Mariano Ramis son un ejemplo de investigación válida de movimiento coreografiado, sin cámara y sin cuerpo.

En videodanza entonces, el elemento ‘coreografía’ o ‘hecho coreográfico’ amplía y muta sus conceptos y aplicaciones, a causa de nuevos planteamientos tanto en los estudios del movimiento como en la intervención de dispositivos y recursos tecnológicos. Solo con las aportaciones a este trabajo podemos ver que el elemento ‘coreografía’ en videodanza se puede pensar como y/o a partir de:

- Coreografía construida especialmente para la cámara. (FEDAME)
- la construcción de una nueva mirada,
- el planteamiento de un movimiento-relato,
- el movimiento del dispositivo de captura,
- la re-elaboración en la edición,
- el cuerpo -humano o no- en movimiento,
- cualquier elemento plausible de existir en un video,
- un concepto de movimiento coreografiado,
- movimiento creado digitalmente.

Para concluir este capítulo, citamos a Daniel Böhm respecto de las posibilidades del videodanza más allá de la exploración de los elementos que consensualmente la caracterizan, proponiendo desde su mirada cinematográfica la investigación de conceptos utilizados también en las investigaciones postmodernas del movimiento.

El videodanza explora el cuerpo y el espacio con la cámara, inventando una coreografía de la mirada. Pero también hunde su ojo en otros temas apasionantes como el tiempo, la interioridad psíquica, la somática y espiritual, tanto de seres como de cosas. Es en esas intersecciones o lugares de cruce en donde el videodanza tiene su voz más única. Explora esos misterios de una manera privilegiada.

## 2

### **Procesos de selección de videodanza en Latinoamérica**

Nuestra tercera pregunta indaga sobre aquello que determina la selección o premiación de una pieza de videodanza. Encontramos dos aspectos generales en los que pueden enmarcarse las perspectivas de los entrevistados, los cuales se generan de la línea curatorial de cada festival o muestra: 1) La adecuación dentro de los criterios individuales del jurado y 2) Las posibilidades de recepción. Cuatro de los entrevistados plantean una combinación de ambas líneas en sus procesos de selección.

La sección 3 de este capítulo se estructura a partir de las respuestas a la cuarta pregunta del cuestionario, que se refiere directamente a los perfiles del jurado en cada festival y muestra participante, así como a las coincidencias y diferencias entre festivales que los participantes perciben.

#### **1) La adecuación dentro de los criterios individuales del jurado**

Este primer aspecto, directamente relacionado con los acercamientos conceptuales del capítulo anterior, determina la selección de una pieza en la medida en que se enmarca dentro de los elementos o características del campo considerados individualmente por cada

jurado o curador.

Brisa MP (Chile) relaciona el proceso de selección y curaduría con la búsqueda de la autonomía y la validación del videodanza como lenguaje artístico. Para ella, el primer determinante para selección o premiación de una pieza tiene que ver con lo que podría ser un elemento formal, a saber, "que sea una obra pensada para su mediación tecnológica y su visualización como obra en pantalla". Sin embargo, la producción de videodanza en Chile, como en otros países latinoamericanos, en muchos casos dirige el proceso curatorial y de selección hacia la inclusión de obras que en otros casos no serían seleccionadas por distintas causas, motivados por la labor de promoción a la producción.

Un caso concreto es narrado por Laura Ríos (México), quien en principio afirma: "El establecer elementos formales de videodanza tiene que ver con el contexto en donde se requieran." Al desarrollar su respuesta, describe el proceso de selección que llevó a cabo junto con Haydé Lachino y Domenico Capello para la 1ª Jornada de Videodanza en el 2000 en México. "Antes de ver los trabajos recibidos, establecimos una serie de parámetros a observar. Estos fueron: concepto, manejo de cámara, edición (...) y música". Sin embargo, en las piezas "podía apreciarse una creatividad escénica pero claramente pensada para un foro y no para una cámara." Para conformar la muestra entonces, decidieron ampliar los parámetros de selección. Ríos agrega que en los criterios de selección "me parece muy interesante y enriquecedor tomar en cuenta las ideas de los realizadores, académicos e investigadores con respecto a la videodanza e integrarlas a las estructuras correspondientes".

La determinante para Rodrigo Alonso (Argentina) es la relación de la cámara con el cuerpo, la cual califica como clara, necesaria e íntima en un videodanza susceptible de selección.

Muchas veces la cámara ejecuta ella misma una danza. Los planos detalles construyen pequeñas coreografías imposibles de percibir en la escena. También, como propuse en un texto de 1995, suele haber una coreografía de la mirada: el encuadre nos lleva por una trayectoria visual que es al mismo tiempo coreográfica.

"Lo importante es que el artista tenga una elección estética y ética al momento de ejecutar su obra. Una elección lo más conciente posible", señala Silvina Szperling (Argentina). Uno de sus principales parámetros de selección es que en la obra se perciba una coherencia estética. Durante este proceso, en primer lugar trata de desglosar los

elementos de la obra y ver de qué formas estos se interrelacionan y juegan entre sí. Asimismo, nos habla de una tendencia actual en las formas contemporáneas de “la valoración crítica sobre la originalidad o la novedad de cómo ciertos valores están siendo puestos en juego y cómo juegan entre sí en relación al público.”

Por su parte, Ray Schwartz (México-EUA) habla de los casos de trabajos en los que identifica al cuerpo en movimiento como tema o elemento principal, tomando en cuenta en el proceso de selección aspectos contextuales, de niveles de producción y de significaciones de los conceptos de ‘cuerpo’.

Quando el sujeto de contenido primario es el cuerpo en movimiento, con frecuencia estoy muy conciente de las formas en las que un artista presenta este cuerpo. ¿En qué contexto? ¿Con qué valores de producción? ¿Es un trabajo que comunica algo sobre lo que los cuerpos pueden significar y expresar? ¿Es más que un estudio escultural en el que el sujeto es el cuerpo mismo como forma divorciada del significado más allá de las cualidades estéticas de su forma, etc.?

Además, Schwartz afirma que como curador se ha vuelto cada vez más conciente de la dificultad de ingreso a los festivales del trabajo de artistas nuevos o jóvenes, porque con frecuencia tienen menor acceso a altos niveles de producción y su trabajo parece menos pulido o atractivo por este motivo. “Parece importante encontrar formas como curadores de mantenernos abiertos y disponibles para los propósitos de artistas emergentes que pueden no tener acceso a grandes presupuestos o colaboraciones.”

Diego Carrera (Uruguay) señala en primer lugar la necesidad de que una obra atienda a los parámetros que considera característicos del campo del videodanza. Además, en una línea similar a la de Szperling, para él la pieza seleccionada “debe tener una coherencia interna”, en la que “el autor debe ser fiel a su intención durante toda la obra”. En paralelo, tanto para Carrera como para Szperling, en la selección es clave la consideración que nos llevan al segundo aspecto en este capítulo: la función receptiva de la obra, su relación con el espectador. Para Francisco Silva (Brasil), “la danza continúa siendo esencial”. Además de la calidad de los intérpretes, considera “el cuidado de sus elementos de concepción, edición, fotografía, pista sonora y coherencia

estética". Asimismo, agrega que en algunos festivales, como en la edición 2009 del Festival de Videodanza de São Carlos, existe el voto popular, a través del cual el público selecciona al mejor video, lo que nos lleva directamente al segundo aspecto en los procesos de selección y premiación, y posteriormente a las consideraciones de públicos en los mismos.

## 2) Las posibilidades de recepción

El segundo aspecto coloca al espectador y su recepción, la fase final de toda pieza artística, como el primer determinante para su selección. Ray Schwartz indica que en su proceso de selección, primero percibe cómo la pieza lo encuentra como espectador. En seguida trata de considerar las intenciones del realizador respecto al tipo de trabajo: documental, narrativo, animación, estudio de objeto, trabajo metafórico, remontaje, experimento técnico, etc. "Una vez que identifico el marco contextual, tiendo a considerar los trabajos en el contexto de todos los otros ofrecidos. Si se selecciona, ¿contribuirá el trabajo a la creación de un arco de presentación diverso e interesante?". Otros parámetros que Schwartz considera al tomar decisiones de selección y curaduría se basan en la calidad técnica, la planeación y ejecución, si la propuesta contribuye al avance del campo del videodanza, su significado y mensaje, si parece apropiada a las audiencias para las que programa, las formas en que aclara o expande una noción del público de lo que puede ser la danza y el movimiento, y si proporciona nuevas comprensiones o perspectivas.

Para Alfredo Salomón (México), la selección de un videodanza es una cuestión directamente relacionada con la recepción de la obra, considerando por lo tanto a una amplia gama de espectadores. Que una pieza sea seleccionada o premiada es determinado principalmente por "el nivel de identificación con el público en un plano emocional; la transmisión de mensajes concretos a través del uso del lenguaje corporal, el de las imágenes y el de los sonidos". Para Salomón, lo que determina la selección o premiación tiene que ver con la medida en que a partir del intercambio de lenguajes se genera una nueva sintaxis "que puede ser decodificada por el público promedio".

Para cerrar este segundo aspecto citamos la simple y corta respuesta de Daniel Böhm (Argentina) a lo que determina la selección o premiación de una obra de videodanza: "Como cualquier obra de arte, que valga la pena ser vista", lo cual puede aplicarse a un público especializado pero sobre todo al no especializado, el tema del último capítulo en este



trabajo.

### 3) Perfiles de jurado de videodanza

Comenzamos con la aportación de Rodrigo Alonso sobre la complejidad de conformar un jurado de videodanza, ya que “el circuito no es tan amplio como para haber generado una crítica o unas investigaciones estéticas propias.” En la misma línea, al considerar al videodanza un híbrido transdisciplinar, Alfredo Salomón señala recomendable la inclusión de un artista audiovisual y un coreógrafo en el comité de selección o jurado. “Tal vez más adelante, surjan videocoreógrafos o bailarines-cinematográficos que puedan cubrir este campo expandido de la danza y el lenguaje audiovisual”.

Respecto a los festivales y muestras, Salomón percibe una clara búsqueda por entender el fenómeno dancístico frente a la cámara, por lo que cada línea curatorial aporta acercamientos hacia lo que es videodanza. “También veo códigos interpretativos y búsquedas formales muy distintas cuando el festival se genera desde un grupo de artistas audiovisuales que desde uno que nace en la comunidad de la danza. Ambos buscan el mismo fin solo con códigos distintos.”

Por su parte, Brisa MP identifica que probablemente por la formación cinematográfica del director, algunos festivales tienden más hacia “una relación Cine-danza más que video-danza o video-cuerpo”, cuando un artista visual se acercará más a “la idea de videoarte o videocreación”, que Brisa considera más experimentales. Respecto a algunos festivales, por ejemplo de Estados Unidos y Europa, detecta obras más cercanas a las películas de danza o al Cine, lo que hace de los altos niveles de producción casi un parámetro en el del criterio de selección, dejando fuera a varias obras latinoamericanas y en muchos casos, más experimentales. Esta perspectiva ligada a los niveles o valores de producción, muchos casos en detrimento de la experimentación y la creatividad, es compartida por Laura Ríos, Ray Schwartz y Silvina Szperling.

Desde otro punto de vista referente a los jurados y comités de selección multidisciplinarios, Schwartz señala:

Mi experiencia ha sido que si el jurado tiene una combinación de intereses y experiencia es usualmente, pero no siempre, alguien que empezó en la danza y luego se interesó en videodanza. Es más raro que gente identificada puramente como cineastas sea jurado

en festivales. Creo que es importante para el desarrollo del campo, sin embargo, que cada vez más de estos tipos de perspectivas sean invitados al equipo.

Finalmente, Silvina Szperling hace referencia a una línea de producción proveniente de la televisión europea en décadas anteriores -que ahora no es tan determinante y se está perdiendo- en comparación a la producción independiente. Afirma que "en general en Latinoamérica ha crecido mucho la producción en una cuestión bastante aislada uno del otro y progresivamente formando una red. Ahora es bastante potente", señalando un incremento en cantidad y calidad de obras latinoamericanas recibidas en el festival VideoDanzaBA en 2009. Agrega que en esta región se han potenciado cuestiones tanto de producción como de colaboración en la creación, interviniendo un mayor diálogo de ideas y en la que existe menos tendencia a la producción cinematográfica.

(En Latinoamérica) La técnica tanto de danza como de audiovisual tiene menos peso que en el caso europeo. Hay muchos artistas que trabajan con la escasez de recursos y logran hacer rendir y poner en primer plano lo que es conceptual, haciéndolo funcionar con menos técnica.

Existe una tendencia en los festivales latinoamericanos hacia la evolución de un campo independiente de los lineamientos de producción del cine y la danza, y en un punto de lo establecido por los parámetros de altos niveles de producción, lo cual al mismo tiempo determina algunos aspectos de sus líneas curatoriales y criterios de selección. La problemática de conformar un jurado o comité de selección de videodanza tiene que ver con los distintos indicadores y parámetros que citamos en el capítulo anterior, ya que en cada comité intervienen no solo personas de diferentes disciplinas y formaciones sino con diversas consideraciones respecto al videodanza. Parece lo más enriquecedor y recomendable, más allá de la línea curatorial de cada festival, el intercambio y juego de ideas y perspectivas entre los participantes de un comité, en los que la consideración de los públicos, como veremos en el siguiente y último capítulo, en muchos casos determina la misma línea curatorial.

## 3

### **Selección y curaduría en relación a accesibilidad, recepción y públicos**

La última pregunta del cuestionario está dirigida a saber en qué medida los públicos con y sin conocimiento especializado son determinantes en la selección de obras de videodanza. Como en los puntos anteriores se presentan diferentes lineamientos, ideas y posturas. En los casos de gestores directos que no sólo han participado como jurado, existe una marcada importancia respecto a la necesidad de capturar mayor público, para lo cual se trazan estrategias que tienen que ver con la teorización, las mesas de debate y la apertura de vías de distribución, tanto de la difusión como de la programación.

Por ejemplo, Silvina Szperling (Argentina) considera dos aspectos respecto al público, uno en cuanto a su participación con los diferentes formatos, como instalaciones y obras interactivas donde se incluye al público no especializado; y el otro en relación a la importancia de la programación que ofrece propuestas específicas de agrupación o tematización de obras con el objetivo de ser “más comunicativa y más orientativa”.

Observamos un amplio espectro en la consideración de los públicos de festivales de videodanza. Desde las distintas perspectivas, un festival puede ser un lugar de posible aumento de público para la danza como nos dice Schwartz (México-EUA), el de un público muy acotado y específico, factor dado por ser una característica del videodanza según Alonso (Argentina), o también puede tener una función formadora de públicos propios de videodanza como señala el FEDAME (México), afirmando que cualquier festival conlleva “un proceso pedagógico implícito”. Diego Carrera (Uruguay) y Brisa MP (Chile), gestores de festivales con perspectivas similares a las de Szperling, el FEDAME y Francisco Silva (Brasil), contemplan para la selección de obras al público no especializado con la finalidad de formar y acrecentar el público de videodanza.

Tanto Daniel Böhm (Argentina) como Alfredo Salomón (México), ambos realizadores audiovisuales que participan como jurado, se enfocan en el aspecto comunicacional de una obra coincidiendo que ésta va más allá de un público especializado. Salomón señala que “a diferencia de

otras disciplinas, el cine y el video se han mantenido muy cerca del gusto del público” probablemente a causa de su proximidad a la cultura del entretenimiento o al fenómeno comunicacional. “De esta forma, la videodanza se acerca mucho a los públicos y sus percepciones”. Por su parte, Böhm habla de la función comunicativa de la obra, ya sea emocional, intelectual o espiritualmente. “Eso va más allá de que pueda existir un público especializado”.

Para Rodrigo Alonso en cambio, el videodanza es de por sí especializado, por lo que su público es más específico que los de la danza y el videoarte. “No creo que una selección pueda ampliar el público o no”. Para él, esto puede lograrse mejor a través de un ámbito de distribución como la televisión, pues en los festivales no se tiene en cuenta a públicos específicos sino la calidad de las obras a exhibir.

Por otro lado, Ray Schwartz considera al videodanza como una posibilidad de ampliar el público de danza, gracias a su habilidad de acceder a un público más amplio que las obras en vivo. Asimismo, señala que la curaduría en videodanza debería apuntar a un público general y no especializado para permitir la evolución del campo. Esta importancia de incorporar una mayor audiencia influye en la selección de obras, buscando incluir trabajos que no se ubiquen en ninguno de los extremos en términos de accesibilidad. “Con frecuencia me atraen trabajos accesibles a públicos amplios sin ser sobre-complacientes o sobre-alienantes”.

Finalmente, incluimos dos aportaciones más, la primera referente a la circulación y autonomía del videodanza por parte de Brisa MP: “intento abrir un campo de acción (...) donde el videodanza se mueva sin perder su autonomía y valorización”, ya que éste “se ubica en un intersticio de lectura interdisciplinaria y transdisciplinaria”. La segunda es sobre la integración de jurados de diferentes campos del arte, ligada a la cuestión en torno a la definición del campo. En relación a esto, Diego Carrera afirma:

Trato de utilizar un jurado con un especialista en videodanza y dos personas más relacionadas con la imagen desde otras ramas. Me parece muy importante no tratar de encasillar el lenguaje, si bien algo que siempre surge en los foros es la idea de “definir” videodanza. Pero por qué acotar la idea si podemos expandirla.

En suma, las tendencias de los jurados y curadores entrevistados respecto a la conformación de un jurado diverso y la dirección hacia

los públicos más amplios, colocan al videodanza y su evolución en una búsqueda expansiva, tanto de su creación como de su recepción.

## Conclusiones

Al finalizar esta primera etapa de investigación que abre cinco interrogantes, siendo cada una de ellas un campo de investigación en sí mismo, podemos observar diversas afirmaciones y/o reflexiones en torno a criterios y parámetros establecidos y emergentes, poniendo en manifiesto características particulares de cada festival y muestra en Latinoamérica. Podemos encontrar lineamientos o posturas opuestas que ponen a esta investigación en una instancia de riqueza, que más que encontrar respuestas asume un campo incipiente.

En el caso de los elementos formales notamos que en general para nuestros entrevistados no es una discusión necesaria determinar si la pieza es o no videodanza, sino saber cuál es el postulado del creador de la obra. Aunque en algunos casos se mencionan elementos formales, éstos no pueden establecerse aún como constitutivos del videodanza, pero ofrecen marcos de referencia de líneas curatoriales.

Con respecto a la relación cuerpo-cámara-espacio y sus indicadores, encontramos que estos términos se redefinen en videodanza, y que al transponerlos se expanden y encuentran otros modos de existencia, un ejemplo clave es el término 'coreografía'. En estos casos parece más clara la autonomía e independencia de este campo creativo respecto a los campos de acción tanto del cine como de la danza. De forma similar, el cuerpo puede *ser* la cámara misma o puede ni siquiera requerirse de ésta al realizar un videodanza. Las herramientas, dispositivos, técnicas y conceptos son repensados y explorados dando relaciones y productos nuevos, pertenecientes pero no excluyentes de un campo en expansión.

En general, en cuanto a la conformación de los jurados vemos que se considera propicia la diversidad de miradas, de personas procedentes de distintos campos del arte. Esto tiene diferentes motivos, pero sobre todo el de no limitar el campo, lo que ya es propio de la conformación de este lenguaje. Aún no existe una figura única y la tendencia se dirige a que no la haya.

Sin embargo, pueden ser motivo de debate o tensión las cuestiones o

temáticas exclusivas de una disciplina, ya sea de la danza o del cine, aunque podríamos considerar además el diseño digital, la arquitectura y estudios del movimiento que no necesariamente se identifican con 'danza'. En no pocas ocasiones una obra tendrá marcos de referencia de acceso a un público específico, por lo que generarán muy distintas lecturas y valores. Sobre esto nos habla Ray Schwartz, y seguramente encontraremos un desarrollo más detallado en discusiones y estudios sobre interdisciplina.

Por ejemplo, en un festival reciente en el que estuve curando, era claro que un filme de un minuto de Steve Paxton ejecutando su *Small Dance* era un poderoso documento de un artista maestro haciendo algo bastante poético y rico... si sabes quién era él y qué era lo que la imagen trataba de capturar. Para un cineasta del jurado era una toma de un hombre parado y quieto frente a una cochera durante 60 segundos y esto no le decía nada a sus sensibilidades como cineasta.

La posición de que un jurado o curador tiene cierta responsabilidad de conocer los marcos de referencia de una obra, se enfrenta a la complejidad tanto de un comité de selección multidisciplinario como de la resistencia de establecimientos propios para videodanza. Además, tenemos la determinante de la función comunicacional de toda obra audiovisual, su accesibilidad a un público amplio. Pero tal vez esta problemática se vuelve sobre sí misma como las preguntas de esta investigación, porque aunque *Small Dance* (Olive Bieringa, 2007) es un caso concreto, probablemente no sea uno aislado, en el que cada obra y cada lectura tienen su propio marco de referencia.

## Participantes entrevistados

### Rodrigo Alonso / Argentina

Licenciado en Artes de la Universidad de Buenos Aires (UBA), Argentina, especializado en arte contemporáneo y nuevos medios (*new media*). Teoría sobre arte y tecnología, arte contemporáneo, video, instalaciones, video danza, arte electrónico y digital.

### Daniel Böhm / Argentina

Daniel Böhm es cineasta, vive y trabaja en Buenos Aires, Argentina. Comenzó a filmar sus primeros cortos a los 14 años. Luego de un inicio profesional como médico psicoanalista, estudió dirección de cine y fotografía en la New York University.

### Diego Carrera / Uruguay

Director del Festival Internacional de Videodanza del Uruguay (FIVU). Coordinador del Grupo de Estudio e Investigación "Cuerpo y Tecnología". Facultad de Artes/Instituto "Escuela Nacional de Bellas Artes".

### FEDAME / México

El Festival de Danza y Medios Electrónicos es una iniciativa de Mariana Arteaga y de Hayde Lachino. Ambas tienen una larga trayectoria en el ámbito de la producción desde el año 2000.

### Brisa MP / Chile

Directora del Encuentro Internacional INTERFACE Cuerpo y Nuevas Tecnologías y del FIVC, Festival Internacional de Videodanza de Chile. Es miembro del Foro Latinoamericano de Videodanza y Fundadora de la Red de Videodanza de Chile.

### Laura Ríos / México

Coreógrafa y bailarina. Co-directora de la I y II Jornadas de Videodanza en 2000 y 2002. Miembro del comité organizador del Fotografest México. Curadora de videodanza en el Festival de Danza Morelos Tierra de Encuentro.

### Alfredo Salomón / México

Investigador y coordinador del área de Imágenes en Movimiento en el Centro Multimedia, CNART (95-97). Co-fundador de la postproductora de video Las Perlas de la Virgen (96-00) y del colectivo TECH-MEX (00-a la fecha). Becario del FONCA y de la Fundación Rockefeller. Artista residente en el Centro Banff para las Artes en Alberta Canadá (99).

### Ray Schwartz / México-EUA

M.F.A., Coordinador de la Licenciatura en Danza, Universidad de Las Americas-Puebla, Mexico. *Certified Practitioner of Body-Mind Centering, Guild Certified Feldenkrais Awareness Through Movement. Teacher, Dancer, Choreographer, and Arts activist.*

**Francisco Silva / Brasil**

Director de la III Muestra Internacional de Videodanza de San Carlos y del III São Carlos Videodança Festival.

**Silvina Szperling / Argentina**

Directora Festival Internacional VideoDanzaBA, miembro fundador Circuito Videodanza Mercosur.

**BIBLIOGRAFÍA:**

**Danto, Arthur.** *Después del fin del arte.* Paidós. Buenos Aires, 2003

**Pearlman, Karen.** Citada por Anna Brady Nurse en *Creating a Lexicon for Screendance.* Postado el 20 de mayo de 2009. Link:

<http://movetheframe.wordpress.com/2009/05/20/creating-a-lexicon-for-screendance/>

**Terceira Margem.** Programa de TV. Fortaleza, Brasil. 2009

**Veras, Alexandre.** *Kino-Coreografías entre el Video y la Danza.* dança em foco Videodanza. Zit Gráfica. Rio de Janeiro, 2007







## Alejandra Ceriani

Graduada en la FBA, UNLP, Profesora y Licenciada en Artes Plásticas. Magíster en Estética y Teoría de las Artes. Becada por la UNLP, para el estudio de las interrelaciones entre arte y tecnología, y más específicamente, entre las disciplinas del cuerpo y el espacio escénico; transponiendo los conocimientos obtenidos a determinados campos y/o ámbitos de referencia.

Ha creado junto a Fabian Kesler y Fabrico Costa la Obra Proyecto Speak, performance interactiva cuerpo, imagen y sonido. Creadora de la Obra Proyecto Hoseo, performance interactiva en tiempo real.

Ha participado como Tallerista en diversos Seminarios y Eventos académicos en el área de performance con tecnología

Ha producido Proyecto Webcamdanza una exploración desde las posibilidades técnico-expresivas con la cámara Web, en donde indaga sobre esta relación entre cuerpo y dispositivo a través de la creación de "piezas audiovisuales". Presentado en festivales de Buenos Aire, Tokio, Nueva York, Chile, Montevideo.

Dicto talleres: Taller de Vídeo Danza dentro del marco del FIVU09 "Taller / Producción / Video Danza A Partir De Tecnología Low-Tech" Biblioteca Nacional, Sala Cortazar. "Realización de una pieza de videodanza-Proyecto WEBCAMDANZA" en Digital, Festival Internacional de Videodanza, Cuerpo y Nuevas Tecnologías, Escuela de cine La Fabrica, Cochabamba, Bolivia, Octubre 2010.

Convocada por los directores Marcelo Delgado y Emilio García Wehbi para "El Matadero. Un Comentario". Obra dramático-musical. CCR. Rojas, 2009. Convocada por los directores de El Periférico de Objetos, D. Veronese y E.G. Wehbi, para la realización de la obra "El Suicidio Apócrifo I", 2002-2004.



# ESPACIO DIGITAL Y CUERPO EXPRESIVO

Alejandra Ceriani

## 1. Resumen

El presente trabajo se dirige a plantear algunas reflexiones acerca de la relación entre el campo artístico y las nuevas tecnologías. Más específicamente, los procesos de concreción entre la tecnología digital interactiva, el espacio escénico y el cuerpo.

El marco general en que se inscriben estas reflexiones está configurado por el espacio-tiempo tecnologizado. El arte interactivo y multimedial está directamente unido al proceso de exploración y conocimiento. Es formador de experiencias estéticas y nuevas sensibilidades. Conecta al cuerpo y a la mente a nuevas velocidades y percepciones, por lo tanto a una nueva realidad.

¿Qué sucede con el cuerpo entre una escena análoga y una escena digital?

Para desarrollar este tema, se estudiará y analizará las experiencias desde la construcción de una instalación performática, de lenguaje multimedia, que involucre experiencias de íter-actuación con participantes seleccionados.

## 2. Objetivos parciales

Diseñar una instalación interactiva (dispositivos, interfases analógicas y digitales, programación de imagen y sonido) en tiempo real para las pruebas abiertas con participantes seleccionados.

Seleccionar los participantes para las pruebas abiertas en una instalación performática de lenguaje multimedia,

Diseñar una matriz de datos

Diseñar y realizar entrevistas semiestructuradas a los participantes seleccionados

Analizar e Interpretar los resultados.

### 2.1. Objetivos finales

Construir un marco conceptual que permita reflexionar sobre la articulación de estos lenguajes disciplinares combinados en relación con la especificidad de los mismos en el arte actual.

Producir un marco conceptual que permita reflexionar sobre la articulación de estos lenguajes disciplinares combinados en vista de su transferencia a los ámbitos educativos de referencia.

### 3. Materiales y Métodos

La Metodología de investigación a utilizar es la EXPLORATORIO - DESCRIPTIVA.

La investigación es EXPLORATORIA dado que:

Se ensaya un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto real, evidenciando que los límites entre el fenómeno y el contexto no son categóricos.

La investigación es DESCRIPTIVA dado que:

El método descriptivo se preocupa por la clasificación del fenómeno explorado y por la recopilación de datos referentes.

La técnica cualitativa de investigación fue LA OBSERVACIÓN<sup>1</sup>.

La observación, como estrategia de investigación empírica, requiere de una investigación de carácter exploratorio, lo que hace a este método ser el más apropiado para esta propuesta.

En este sentido, el propósito es comprender la interacción entre las distintas partes de un sistema y las características importantes del mismo en relación con el cuerpo en movimiento; de manera que este análisis pueda ser aplicado de modo general, en cuanto que se logra una comprensión de la estructura y los procesos, más que un establecimiento de correlaciones o relaciones de causa y efecto.

Las Técnicas que se emplearon dentro de LA OBSERVACIÓN fueron: la Selección; el Diseño, el Análisis e Interpretación; y las ENTREVISTAS SEMIESTRUCTURADAS con y sin cuestionario. Las acciones desarrolladas fueron las siguientes:

- Selección de los participantes para las pruebas abiertas en una instalación performática de lenguaje multimedia
- Construcción y/o selección de las categorías de observación que permitan distinguir los diferentes tipos de experiencias de los participantes

<sup>1</sup> Serrano Pérez Gloria, "Modulo III. Técnicas de Investigación. Exigencias Científicas. 2. Técnicas cualitativas de investigación: la observación"; en "*Investigación Cualitativa, Métodos y Técnicas*", Fundación Universidad a Distancia Hernandarias, Editorial Docencia, Bs. AS, 1994.

- Diseño de intervención para las pruebas abiertas
- Diseño de entrevistas semiestructuradas
- Análisis de los registros
- Interpretación de los resultados

A continuación describiremos los materiales utilizados tanto para la observación de las pruebas abiertas con participantes como para las entrevistas con cuestionario, a saber:

Instalación interactiva (dispositivos, interfases analógicas y digitales, programación de imagen y sonido) en tiempo real para las pruebas abiertas con participantes seleccionados;

Entrevista con cuestionario

### **Instalación interactiva**

Se especificará a continuación las interfaces, dispositivos y programaciones diseñadas en la instalación para las pruebas abiertas con participantes seleccionados. Estas pruebas han originado reflexiones que incumben tanto a lo particular del espacio escénico, la danza performática, el arte interactivo, como a su mixtura. Desglosaremos los aspectos técnico-expresivos, a la par que describiremos la experiencia multimediática con el lenguaje del movimiento producido a partir de la interacción. Esta instalación interactiva en tiempo real busca:

- Relacionar el campo de la danza con el de las nuevas tecnologías y, más específicamente, vincular la puesta e interacción entre cuerpo-sonido-imagen-tecnología.
- Actualizar los procesos compositivos en los campos de la danza, la animación y la música, en función de la constitución de nuevas metáforas.
- Indagar en el uso de nuevas tecnologías aplicadas a las prácticas corporales, plásticas, compositivas y escénicas, que inaugura una nueva capacidad de inferir y experimentar con lo conocido.

Considerar los preconceptos disciplinares y los roles ejecutivos que comúnmente se anteponen a las prácticas escénicas como: "el" músico, "la" bailarina, "el" coreógrafo, "el artista visual", etcétera.

Para el diseño de la programación de sonido se pensó en una metáfora que simulase la sonoridad interna del cuerpo en movimiento, su resonancia íntima amplificadas. Sonidos tales como: latidos, burbujeos, fluctuaciones de líquidos, desbloques óseos, etc. De este modo, a

nivel programático, la metáfora se sostenía tanto por la parte física como virtual de la interface, articulándose igualmente la idea de dos espacios cohabitantes: exterior e interior.

Las preguntas disparadoras para dicha construcción fueron: ¿qué sonoridades se componen con las estructuras internas del organismo cuando nos movemos? ¿Qué acontecimiento audible ocurre dentro del cuerpo, en el reverso de la piel? ¿Qué tipo de sonoridades y cómo podrían ser oídas? La imagen del gesto del cuerpo a través del gesto pixelado creará el discurso sonoro, visual y corporal.

### **3.1. Parámetros de observación y de experimentación**

Los parámetros de observación y de experimentación estarían contemplados dentro de las siguientes tareas:

- Hallar otros campos de generación de movimiento. Los diseños corporales obedecerán a estructuras formales halladas como consecuencia de activar series sonoras.
- Generar un espacio inmersivo sonoro para activar otras zonas perceptivas en el performer y en el espectador.
- Indagar más allá del propósito estético de consumo habitual de lo escénico.
- Programar un sistema de asociación gestual-sonora, mediante el monitoreo de los movimientos físicos del performer para crear la simulación de la sonoridad corpórea. La puesta busca comprometer varios niveles de modalidad de atención sensorial por parte del performer y de los espectadores en ambientes sonoros inmersivos, exaltando la capacidad de ser afectado de manera imperceptible, apelando a la expansión de la captación más allá de lo visual, lo cual compromete la:

ejercitación de la recepción sensorial.

experimentación entre lenguajes y medios como formato de exhibición.

### **3.2. Metodología**

Para el desarrollo de esta instalación interactiva, se emplearon los lenguajes de programación y de control de sonido y video en tiempo real: Max MSP y EyesWeb<sup>2</sup>. Se emplearon una PC que conectaba vía puerto virtual MIDI ambos software y una cámara Web como sensor.

<sup>2</sup> Para ver el tutorial de una aplicación para la captura óptica –con cámara web o archivos de video–, análisis y síntesis del gesto corporal. En línea. Dirección URL: [http://www.proyecto-biopus.com.ar/tuto/instalacion/captura\\_mov\\_eyesweb/index.html](http://www.proyecto-biopus.com.ar/tuto/instalacion/captura_mov_eyesweb/index.html).



La resultante del comportamiento articular del cuerpo es captado por una cámara colocada a una mínima distancia del performer. Esa información digitalizada ingresa a la computadora como señales electrónicas, conectando por puerto virtual las programaciones del software EyesWeb (imagen) con el software MaxMsp (sonido). El parámetro utilizado será la zona de luz, analizada y procesada vía ordenador. EyesWeb registra los blancos (luz) que ingresan a cada una de las ocho regiones en que está dividido el encuadre; y el MaxMsp tiene asignado y dispara un sonido en cada on-blanco-luz de esas regiones.

Entonces las interfaces analizaban las señales mecánicas y articulares del cuerpo del performer, transformándolas en paradigmas computacionales y, devolviéndolas en configuraciones de imágenes y de sonidos aleatorios, teniendo en cuenta en la observación el: Trabajo a nivel compositivo, sobre los nuevos modos de experiencia del cuerpo propuestos por las interfaces de las puestas interactivas; reflexionando sobre las posibilidades inmersivas y expresivas inauguradas por los sistemas de captación del movimiento corporal en vivo.

Trabajo a nivel articular de los movimientos, particularmente en pos del seguimiento de ciertas partes del cuerpo captadas por la cámara-sensor cenital o frontal: delante/detrás, con el reconocimiento de patrones de entrada y salida a las regiones delimitadas.

Trabajo a nivel escénico, sobre los nuevos modos de experiencia de la percepción del sonido y la imagen.

### **3.3. La captura de movimiento**

La instalación está emplazada sobre la técnica de captura óptica de movimiento (Motion Capture). Esta captura se realiza por comparación de imágenes: consiste en confrontar cada uno de los fotogramas con los anteriores, es decir, se usa un retardo (delay) que demora la imagen para luego realizar la substracción, una resta entre la imagen demorada y la actual. Digamos que la diferencia entre lo actual y el pasado es el cambio. Por lo cual, el cambio en la imagen es igual a movimiento. Entonces, no lee el movimiento sino el cambio.

Cuando los píxeles de una y otra imagen coinciden dentro de la función del delay, la substracción entre valores idénticos resulta cero, lo que traducido a color es igual a negro (cero luz, o falta total de luz). Esto tiene como desventaja el hacer esta técnica muy

sensible a los cambios de luz o al ruido visual de la cámara o de la iluminación, generando inconvenientes a la par que insta al uso de la luz como propuesta para interactuar. Esto incide directamente en el tipo de gestualidad y en los movimientos con los que se interactúa, ya que si el performer se queda quieto el método no lo detectará. Se capta la cantidad de movimiento, en consecuencia, la quietud dialoga a nivel compositivo como silencio visual y/o sonoro. EyesWeb es una aplicación que se especializa en la captación de diferentes patrones de movimiento y gestualidad del cuerpo humano. Es un entorno visual de programación por objetos<sup>3</sup> (unidades de código modulares), orientado a la producción de sistemas multimedia interactivos, a través del análisis de movimientos escénicos en tiempo real. El entorno trae consigo cientos de objetos con diferentes funcionalidades. Estos módulos para la extracción en tiempo real de señales de movimiento del cuerpo, se basan en el uso de un dispositivo como una cámara de video u otros sistemas de sensado.

Los objetos de la programación, por su parte, están directamente relacionados con su funcionalidad y determinan las operaciones que estos pueden realizar o a las que pueden responder. La funcionalidad de un objeto está determinada, en principio, por su responsabilidad. Los objetos tanto como la interface tienen como función hacer accesible a nuestro cuerpo las representaciones necesarias para sostener el fenómeno. El diseño de la programación –tanto de la interface como de los objetos (Patch) – se adecua a la metáfora propuesta.

Entre los objetos de la programación que forman el entorno de la instalación destacaremos aquellos que inciden en la ergonomía performática y la composición de la sonoridad generadas en la interacción en tiempo real:

1º Delay: a través del tiempo de retardo define el 'quantum' de diferencia entre la imagen actual y la del pasado.

2º Integrador: define la duración de la reverberación de las superficies conformadas por píxeles en blanco.

3º Rescalador: realiza un mapeo de la imagen permitiendo generar diferentes zonas de captura.

3 Un objeto se define como la unidad que en tiempo de ejecución realiza las tareas de un programa. Cada objeto que interactúa con otros, es capaz de recibir mensajes, procesar datos y enviar mensajes a otros objetos de manera similar a un servicio.

4º Thresholdbitonal: controla la variable del valor de umbral, es decir, cuánto de fondo negro y/o píxeles blancos habrá en la imagen.

A continuación describiremos cómo esta programación de los objetos de EyesWeb se comporta e incide en la performance de movimiento y la posición del cuerpo respecto a esta.

El cuerpo del performer se encuentra acucillado a 0,70 cm de la Webcams de la laptop. Un haz de luz la ilumina de forma cenital.

La imagen pixelada del cuerpo se proyecta amplificada, se propone como parte de la estética escénica junto a un cuerpo físico que puede estar ubicado en posición frontal o de espaldas, pero siempre posicionado en el plano bidimensional de captura. Esta frontalidad opera como un condicionante, puesto que lo que se realice fuera del encuadre y sin iluminación no será detectado por la cámara-sensor.

Entonces, si el cuerpo físico está iluminado y trabaja a conciencia dentro del plano bidimensional, y es captado por el sensor de movimiento (Webcams), la imagen proyectada se verá así: un fondo negro con formas móviles y cambiantes compuestas por la traducción de la zona de luz que alumbra el cuerpo.

El halo de píxeles blancos ingresa en las regiones (encuadre apaisado, cuatro regiones superiores y cuatro inferiores). Ante un micro-movimiento o gesto frente al sensor, se acciona la captura poniendo en conexión el software de imagen con el de sonido.

Este halo de píxeles se forma por la traducción de la zona iluminada del cuerpo en movimiento. Según se defina el umbral del Thresholdbitonal resultará la relación de cantidad de superficie de blanco o negro que aparecerá en la constitución pixelada de la imagen. Sumado a la manera en que se traslada ese halo de píxeles, entrando y saliendo de las regiones o zonas, incidirá también en la escucha de los sonidos asignados a cada región. La cantidad de superficie blanca determinará también el nivel de volumen con la que se disparen los sonidos y la cantidad de sonidos a la vez: a mayor cantidad total de píxeles en blanco mayor volumen y más sonoridades. Cada región disparará niveles de volumen según el procedimiento explicado. Hay que tener en cuenta en la performance que hay ocho regiones, por ende, ocho variaciones de volumen y de sonidos sincrónicos o alternados que hay que controlar. A través de una serie de gestos con diversos grados de complejidad, el performer ejecuta señales que van retroalimentando

esos loops.

La densidad, la persistencia y la velocidad del halo están definidas por los objetos de la programación: *Delay* e *Integrador*; y por la calidad del gesto (ej. entrecortado o ligado, con tiempos suspendidos de diferentes duraciones entre sí), más la cantidad de luz que conlleva ese gesto. Al transitar entre las regiones, impacta en las micro-relaciones que puedan ejecutar las articulaciones del cuerpo para el logro de determinadas composiciones sonoras: mayor o menor volumen, contrapuntos, sostenimiento y disolución del sonido, transiciones, etcétera.

### 3.4. La cámara y la captación del cuerpo<sup>4</sup>

La instalación para participantes seleccionados utiliza una cámara Web incorporada a la laptop como sensor de captura óptica. Esta captación se realiza por contraste de luminancia (intensidad de energía lumínica), previo pasaje a binario (blanco y negro, lo que facilita el contraste y ahorra recursos de computadora). La distancia de la Webcam tiene tres versiones: horizontal a 0,30 cm aprox. del piso (incluida en la laptop o exenta en un trípode de cámara de fotografía); a una distancia de 0,60 a 0,70 cm del performer; o de manera cenital central a unos aprox. 1,80 a 2 metros del suelo. El espacio de captación está enmarcado por los siguientes elementos:

- El encuadre de la cámara.
- Las regiones en las que este encuadre está dividido.
- La iluminación puntual.
- El cuerpo y sus coordenadas variables que señalan la dirección y velocidad del movimiento.
- La combinación de todos estos elementos a la vez.

La matriz de captación está dividida en ocho zonas, en las cuales el cuerpo o –partes de él– puede entrar y salir, generando tanto emisión sonora como procesamiento dentro de las diferentes zonas.

### 3.5. Sobre los aspectos sonoros

El software MAX/MSP<sup>5</sup> opera con sonido e imagen en tiempo real a partir

4 { Ver videos en línea: <http://www.movimiento.org/video/proyecto-hoseo>; <http://www.youtube.com/watch?v=6M94gp8-t50> }

5 [Entorno gráfico de programación para aplicaciones musicales, de audio y multimedia. Desarrollado a mediados de los ochenta en el IRCAM por Miller Puckette, y posteriormente implementado por David Zicarelli y Cycling'74 (compañía que desde 1997 lo comercializa) En línea. Dirección URL: <http://www.cycling74.com/>]

de una determinada "señal" que entra al sistema de programación. Este sintetizador procesa señales a través de conectar diferentes objetos que permiten operar sobre el sonido emitido trabajando sobre los tonos, las envolventes, etcétera. Toma y modifica la información procesada por delay, feedback y filtros, operando casi sincrónicamente. El sistema de traducción de movimientos en tiempo real, captado por la Webcams, analiza los datos en la computadora y luego responde al estímulo con imagen (EW) y sonidos. La capacidad cinestésica se pone a prueba al sumergirse en otra hiper-realidad basada en los códigos de esta programación. Se produce el fenómeno en donde el movimiento corporal puede crear sonido, sin tacto ni emanación, sino a través del

gesto, expresivo, interactivo. Tal como indica el propio David Rokeby (1982) [artista canadiense que ha trabajado para crear formas de instalaciones interactivas. Su invención es el Very Nervous System<sup>6</sup>, una conjunción de video cámaras, procesadores de imágenes, sintetizadores y sistemas de sonido con los que se crea un espacio en el que el movimiento corporal puede crear sonido.

Para este diseño la programación de MAXMSAP busca simular la sonoridad interna del cuerpo en movimiento, su resonancia íntima amplificada. Los sonidos fueron procesados simulando sonidos internos del cuerpo, pasaje de fluidos básicamente. De este modo, a nivel programático, la metáfora se sostendrá tanto por la parte física como virtual de la interface, articulándose igualmente la idea de dos espacios cohabitantes: exterior e interior.

La pregunta disparadora para dicha construcción fue: ¿qué sonoridades se componen con las estructuras internas del organismo cuando nos movemos?

El gesto o micro danza ejecutada frente al sensor de la Webcams dispara sonidos de forma aleatoria, dado que, las entradas y las salidas de las regiones enmarcadas por EW no se ejecutan de manera puntual. Esto tiene dos razones:

El volumen del cuerpo respecto de la cámara.

El volumen no solo describe al cuerpo en sí mismo, sino a la iluminación que sobre él incide creando una superficie de píxeles blancos en movimiento, que al detenerse se extingue. Las extensiones de píxeles blancos actúan como un *ON* al entrar en las regiones: a mayor

<sup>6</sup> En línea. Dirección URL: <http://homepage.mac.com/davidrokeby/vns.html> se trata de una experiencia "visceral" con las computadoras.

superficie = mayor volumen de salida del sonido.

La distancia del cuerpo respecto de la cámara.

La distancia se debe a dos razones: una, para evitar el ruido visual que intervenga en el registro del encuadre de la cámara; y dos, por el interés de generar movimientos –en particular– desde la zona del torso.

### **Entrevista con cuestionario**

La entrevista con cuestionario fue enviada y respondida vía Internet a los participantes de las pruebas abiertas. Adjuntaba un breve marco de situación en donde se describía la instalación que había sido utilizada para rememorar la experiencia y para darle un contexto a las siguientes preguntas:

- 1- ¿Antes de esta experiencia en una instalación interactiva había experimentado con otra? ¿De qué tipo de interacción se trataba? Describa brevemente.
- 2- ¿Le interesa en especial este tema del cuerpo-danza y nuevos medios? Tiene acceso a materiales de esta índole? Podría citar direcciones on line, artistas o colectivos?
- 3- Le pedimos, retomando la experiencia interactiva q nos convoco, que describa brevemente los siguientes momentos:
  - a- Cómo vivencio la experiencia con el sonido?
  - b- Cómo vivencio la experiencia con la imagen pixelada?
  - c- Cómo vivencio la experiencia con el movimiento o gesto?
- 4- Particularizando en el movimiento, en la gestualidad: ¿Encontró algo que destacar respecto de otras experiencias o prácticas con el movimiento (con o sin intervención tecnológica)?

Las respuestas fueron materiales para recabar información en profundidad sobre determinados datos a nivel físico-perceptivo de las experiencias con los dispositivos tecnológicos, la imagen y el sonido.

## **4. Resultados y Discusión**

Los resultados arrojados en este periodo abarca desde:

La confección de una matriz de datos sobre la que se va a trabajar;  
 Los aspectos o indicadores relevantes a los fines de poder elaborar definiciones conceptuales;

El establecimiento de criterios de valoración

Las pruebas abiertas con participantes seleccionados con el fin de estudiar y analizar las experiencias interactivas.

Las entrevistas semiestructuradas a los participantes seleccionados con el fin de estudiar y analizar las experiencias interactivas.

Las unidades de análisis sobre las que se trabajó fueron las siguientes: Cuerpo, Escucha Reducida, Movimiento ergonometrico. Cabe destacar que estas unidades si bien se analizaron y observaron separadamente, hemos prevalecido su tratamiento articular.

## 5. Unidades de Análisis

Las unidades de análisis establecidas fueron:

Cuerpo - Escucha reducida - Movimiento ergonometrico

### 5.1. Cuerpo

Hay dos prestaciones del cuerpo:

A- El cuerpo propiamente dicho que interactúa con las interfases analógicas y digitales.

Es el cuerpo que se mueve induciendo al sistema, por partes del cuerpo (torso, brazos y manos) o en su globalidad, o particularizando gestos o micro-movimientos con distintas partes del cuerpo: Ej. Mano-dedos. Se analizo si:

- El cuerpo en movimiento interactuaba con las siguientes interfases<sup>7</sup>, a saber: Computadora portátil, WebCam y Luz cenital.
- El cuerpo en movimiento interactuara a través de los siguientes sentidos, a saber: visualización y/o escucha.

B- El cuerpo numérico, digitalizado, proyectado.

Este cuerpo es el resultado de tres factores:

**I.** La captación del cuerpo físico en movimiento por parte del sensor óptico (Webcams) que se conecta con la programación de imagen (software eyes web)

<sup>7</sup> Gui Bonsiepe (1999), Del objeto a la interfase, Ed. Ediciones Infinito, Buenos Aires.

<sup>8</sup> Se puede hablar de interface como de un elemento que está en medio, que media entre dos entidades con alguna finalidad. Gui Bonsiepe (1999) establece que la interface media entre el cuerpo, la herramienta y el objetivo de una acción: La conexión entre estos tres campos se produce a través de una interfase. Se debe tener en cuenta que la interfase no es un objeto, sino un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta (artefacto, entendido como objeto o como artefacto comunicativo) y objeto de la acción.

**II.** La lectura que el diseño de la programación de imagen (software Eyes Web) genera del sensado

**III.** La incidencia de la iluminación sobre el cuerpo físico

La suma de estos tres factores da como resultado un conjunto de píxeles blancos sobre fondo negro<sup>8</sup>.

Se observo y analizo si:

- La disposición de gestos y movimientos globales y /o particularizados estaban en función de lo q se iba generando con la imagen, píxeles.
- Había conciencia de que esa producción de píxeles (suma de los tres factores) era la interfase que accedía a la programación de imagen y a la programación de sonido.

## 5.2. Escucha Reducida

En cuanto a la prestación del sonido hemos seleccionado el concepto de "escucha reducida"<sup>9</sup> para organizar la observación y análisis de esta unidad.

Este concepto define una actitud de dar oídos. Consiste en escuchar al sonido apuntando al evento más que al objeto sonoro. Se sugiere así al participante -Performer que se abstraiga de las referencias habituales en la escucha para vincular su gesto interactivo con lo que genera sonoramente.

El *sonido digitalizado*<sup>10</sup> es el referente básico para las prácticas de la composición y de la ejecución performática y multimedial. Para estas pruebas abiertas fueron seleccionados y editados digitalmente 8 sonidos. En tanto, la matriz de captación estaba dividida en 8 regiones

9 En la teoría Schaefferiana, la Escucha Reducida es la actitud de escucha que consiste en escuchar al sonido por sí mismo, como Objeto Sonoro, haciendo abstracción de su procedencia real o supuesta y del sentido del que él pueda ser portador. Más precisamente, ella consiste en invertir esta doble curiosidad acerca de las causas y los significados (que trata al sonido como un intermediario hacia otros objetos) para volver sobre el sonido mismo. En la escucha "ordinaria" el sonido es siempre tratado como un vehículo. La Escucha Reducida es por lo tanto un proceso "anti-natural", que va en contra de todos los condicionamientos. El acto de abstraer nuestras referencias habituales en la escucha es un acto voluntario y artificial que nos permite dilucidar numerosos fenómenos implícitos en nuestra percepción.

10 John Cage teorizaba sobre la cercanía entre la música y la danza basada en la casualidad y la recíproca independencia, y había ampliado su producción artística musical-audio-visiva creando eventos multimediales, con el fin de superar la separación entre el oído y los otros sentidos, a través de las posibilidades técnico-expresivas del sonido digitalizado.

[En línea]. Dirección URL: <http://www.johncage.info/> [Consulta: 23/01/2007].



(ver diagrama)<sup>11</sup>, y cada una de estas regiones tenía uno de estos 8 sonidos asignados. Al entrar y salir píxeles a las diferentes regiones emitían o dejaban de emitir algunos de esos 8 sonidos.

Se observo y analizo si:

- Hay vinculación de la escucha con el movimiento del cuerpo físico y/o pixelado.
- Hay vinculación de la escucha con los movimiento globales en función de lo q va generando sonoramente
- Hay vinculación de la escucha con los movimientos particularizados en función de lo q va generando sonoramente

### **5.3. Movimiento ergonometrico**

En cuanto a la prestación<sup>12</sup> del movimiento hemos seleccionado el concepto de "ergonomía" para ser observar y analizar la relación cuerpo-sistema.

La ergonomía, campo de conocimiento multidisciplinario, busca organizar o adaptarse a las características del medio en que las personas van interactuar con su cuerpo, partes y gestos. Se sugiere así al participante que componga o adecue los movimientos corporales a la reciprocidad con las interfases físicas y/o virtuales y el espacio. Se estudio el movimiento en la ejecución e interacción con los dispositivos tecnológicos, particularizando las comprensiones en el orden kinestésico y compositivo (movimientos en globales o articulares) y, la elección del sentido privilegiado de la recepción auditiva o visual. Se analizo si:

- Si el cuerpo, como volumen en movimiento, se retira de la visual-encuadre=campo de sensado de la Webcam
- Si el cuerpo, como volumen en movimiento, o como fragmento de cuerpo particularizado en gestos, interactúa físicamente con los dispositivos e interfases de la instalación.

## **6. Fases de la Observación y análisis de las pruebas abiertas**

### **6.1. Objetivos parciales**

Los Objetivos Parciales propuestos para el diseño y construcción de una instalación interactiva que a través del empleo de sensores permita exponer lo investigado en relación a: el cuerpo y las interfaces y el espacio escénico tecnologizado y el Performer; fueron:

11 *Ibíd.*, cita 1. PG. 7

12 La Ergonomía es el campo de conocimientos multidisciplinarios que estudia las características, necesidades, capacidades y habilidades de los seres humanos, analizando aquellos aspectos que afectan al entorno artificial construido por el hombre relacionado directamente con los actos y gestos involucrados en toda actividad de éste.

Recabar información para la constitución de herramientas conceptuales y prácticas que permitan actualizar los criterios técnicos y estéticos de puestas multimediales.

Recabar información para el desarrollo conceptual referente al lenguaje de movimiento.

Recabar información para optimizar la producción en el diseño y construcción de una instalación interactiva.

## 6.2. Criterios de valoración

Encuadre de un lugar, tiempo y situación: periodo que desde el año 2008 al 2010<sup>13</sup>.

Las pruebas, basadas en la observación, registro audio-visual y entrevista semiestructurada; han sido valoradas desde cada unidad de análisis y los indicadores que encontramos pertinentes, ya que nos interesaba conocer si, el hecho de valorarla de una forma u otra podría afectar al resultado final y, como hecho más importante, si podía afectar a la correlación posterior con los resultados de la interacción. Estos indicadores establecen criterios de valoración individuales para cada unidad de análisis. A su vez, se establecen dos niveles para esos criterios de valoración de las unidades: el *nivel de vinculación* y el *nivel de conciencia*.

Individualizar estos niveles de vinculación y de conciencia, da la posibilidad de diferenciar condiciones del cuerpo físico, real; y condiciones del cuerpo numérico, digitalizado, proyectado; por tanto vemos un:

Nivel de conciencia cuando se da la interacción entre la percepción a través de los sentidos (sinestesia), la digitalización de la imagen y del

13 Periodo donde se han realizado pruebas abiertas con participantes seleccionados:

FIVU Festival Internacional de Video Danza Uruguay; Centro Cultural de España en Montevideo. Taller Para La Realización De Una Pieza De Video-Danza.; días 27 28 y 29 de Octubre 2009. En línea: <http://fivu.wordpress.com/>, <http://www.youtube.com/user/videodanzauruguay>

12vo. Festival Internacional de VIDEODANZABA 2010 del 6 al 11 de Septiembre, TALLER / PRODUCCION / VIDEO DANZA A PARTIR DE TECNOLOGIA LOW-TECH Por Alejandra Ceriani, Del 6 al 9 de septiembre. Biblioteca Nacional, Sala Cortazar. En línea: <http://www.VideoDanzaBA.com.ar>

CUERPO DIGITAL, Festival Internacional de Videodanza, Cuerpo y Nuevas Tecnologías, "Realización de una pieza de videodanza-Proyecto WEBCAMDANZA", Docente: Lic. Alejandra Ceriani (Argentina), del 27 al 29 de Octubre 2010, Escuela de cine LA FABRICA, Cochabamba, BOLIVIA.,

sonido, con los dispositivos analógicos y digitales.

Nivel de vinculación cuando se da la interacción del cuerpo físico con el sistema: interfases analógicas y digitales, la programación, el espacio captado, el sensor, etc.

Los criterios de valoración en esos dos niveles establecidos fueron:  
HAY - PARCIAL - NO HAY

Ambas condiciones del cuerpo en relación con las interfases, programaciones y dispositivos, referían a grados de vinculación o de conciencia que estimaba como que:

- Hay interacción
- Hay interacción pero fluctuante, o sea PARCIAL
- No hay interacción

Los participantes seleccionados fueron escogidos entre bailarines de danza contemporánea, músicos y creadores audiovisuales.

## **7. Cuadros de Observación y análisis por unidad**

Se observo a los participantes de las pruebas abiertas con el sistema interactivo en tiempo real, atendiendo a las unidades de análisis desde la correspondencia que se establece con:

- Los dispositivos (computadora, parlantes, pantalla, proyector, etc.)
- Las interfaces (cámara Web, programas de imagen y sonido)
- Las condiciones corporales (formación disciplinar, conciencia investigativa, conocimiento de las herramientas técnicas, software, etc.).

A continuación presentaremos los cuadros de observación y análisis de las unidades cuerpo, escucha reducida y movimiento ergonometrico. Los siguientes cuadros se presentan a modo de síntesis reflexiva del material derivado de:

- El cuaderno de notas durante la observación
- El registro audiovisual

## 7.1. Cuadro Cuerpo Físico

Nivel de **conciencia** HAY - PARCIAL - NO HAY; entre la composición de movimientos globales y /o particularizados en función de lo que se iba generando con la imagen-pixeles.

De un muestreo de 10 participantes se arriba a la conclusión parcial que el nivel de coincidencia entre la formulación de gestos y movimientos globales y particularizados en función de lo q va generando con la imagen, pixeles es PARCIAL.

(Cabe destacar la incidencia de la LUZ, la iluminación que recibe el cuerpo del Performer. Sin luz no hay pixeles y sin pixeles no hay on-off para la programación de sonido).

Parcial por:

- Sostener el interés por la imagen pixelada durante un breve desarrollo. Luego, generalmente, se dejaba de percibir interesándose por la ejecución del movimiento global.
- La relevancia otorgada a los movimientos globales. Breve proceso o sostenimiento en la exploración de micro-movimientos. Estos dos motivos no permitieron percibir la acción responsiva de los pixeles sobre la producción sonora.

Nivel de **Vinculación** HAY - PARCIAL - NO HAY; entre el cuerpo, como volumen en movimiento, o como fragmento de cuerpo particularizado en gestos, interactúa físicamente con los dispositivos e interfaces de la instalación.

De un muestreo de 10 participantes se arriba a la conclusión parcial que HAY nivel de conciencia del cuerpo como volumen en movimiento.

Hay por:

- Otorgar relevancia al movimiento en relación con la producción de pixeles: Si no hay luz sobre el cuerpo -o parte de él- en movimiento no hay pixeles, por ende, no hay sonido.

Reconocer el campo de captación, el espacio de registro de la cámara Web como sensor óptico

## 7.2. Cuadro Cuerpo Digital

Nivel de **conciencia** HAY - PARCIAL - NO HAY; entre la generación de la imagen pixelada y la generación de sonido.

De un muestreo de 10 participantes se arriba a la conclusión preliminar de que el nivel de conciencia entre la generación de la imagen pixelada y la generación de sonido, es PARCIAL.

(Cabe destacar la incidencia de la LUZ, la iluminación que recibe el cuerpo del Performer. Sin luz no hay pixeles y sin pixeles no hay on-off para la programación de sonido).

Parcial por:

- Sostener el interés por la imagen pixelada durante un breve desarrollo. Luego, generalmente, se dejaba de percibir interesándose por la ejecución del movimiento global.

Nivel de **Vinculación** HAY - PARCIAL - NO HAY; entre el cuerpo como imagen o conjunto de pixeles interactuando con los dispositivos e interfases de la instalación.

De un muestreo de 10 participantes se arriba a la conclusión preliminar de que el nivel de conciencia del cuerpo digitalizado como interfase es PARCIAL.

Parcial por:

- Otorgar relevancia al movimiento en relación con la producción de pixeles: Si no hay luz sobre el cuerpo -o parte de él- en movimiento no hay pixeles, por ende, no hay sonido.
- Reconocer la cámara Web como sensor óptico que posibilita la generación de pixeles.

### 7.3. Cuadro Escucha Reducida

Nivel de **vinculación**: HAY - PARCIAL - NO HAY; de la escucha con el movimiento.

De un muestreo de 10 participantes se arriba a la conclusión parcial que el nivel de vinculación es PARCIAL.

Parcial por:

- Sostener el interés por la ESCUCHA en la producción sonora durante un desarrollo breve. Luego, generalmente, dejaban de escuchar la emisión sonora interesándose por la ejecución del movimiento.
- La relevancia otorgada a los intervalos de silencio a través de la dupla Detención de movimiento = silencio.

Por ende persistía un fuerte intercambio entre las duplas:

Aceleración/detención = quietud

Movimiento rápido/lento = quietud

Nivel de **conciencia** HAY - PARCIAL - NO HAY; entre la composición de gestos y movimientos globales y particularizados en función de lo que va generando sonoramente.

De un muestreo de 10 participantes se arriba a la conclusión parcial que el nivel de coincidencia es PARCIAL entre la formulación de gestos y movimientos globales y particularizados en función de lo q se genera sonoramente.

Parcial por:

- Sostener el interés por la ESCUCHA en la producción sonora durante un breve desarrollo. Luego, generalmente, dejaban de escuchar la emisión sonora interesándose por la ejecución del movimiento.
- La relevancia otorgada a los movimientos globales. Breve proceso o sostenimiento en la exploración de micro-movimientos. (Los micro-movimiento interactúan con la interfaz de manera mas precisa que los globales, generando mayores posibilidades compositivas del sonido).

## 7.4. Cuadro Movimiento Ergonomico

Nivel de **conciencia**: HAY - PARCIAL - NO HAY, del cuerpo como volumen en movimiento que se retira de la visual-encuadre de la Webcams

De un muestreo de 10 participantes se arriba a la conclusión preliminar de que el nivel de conciencia del cuerpo como volumen en movimiento apartándose de la visual-encuadre de la Webcams es PARCIAL.

Parcial por:

- Mantener brevemente el interés dentro de la visual-encuadre de la Webcams. Luego, por momentos, se sale de la zona de sensado interesándose por el movimiento global, ampliando el espacio de ejecución fuera del campo de captación. De todos modos se veían coactados a retornar constantemente por las razones ya explicadas.
- Otorgar relevancia a los movimientos globales. Breve proceso o sostenimiento en la exploración de micro-movimientos.

Nivel de **vinculación**: HAY - PARCIAL - NO HAY, de la Interacción del cuerpo físico con los siguientes dispositivos, a saber: Computadora portátil, Webcams, luz cenital.

De un muestreo de 10 participantes se arriba a la conclusión preliminar de que HAY vinculación de la Interacción del cuerpo físico con los dispositivos, a saber: Computadora portátil, Webcams, luz cenital.

Hay por:

- Otorgar relevancia al cuerpo en movimiento frente a la cámara Web de la computadora portátil y quedar el cuerpo iluminado o parte de él, por una luz cenital.
- Reconocer el espacio acotado por la luz cenital y la cámara Web que posee la computadora portátil. (Dichas interfaces físicas interactúan con las interfaces virtuales: programaciones de imagen y sonido).

Las pruebas abiertas han sido realizadas dentro en este periodo dentro de ámbitos y estructuras pedagógicas afines. Han sido registradas y editadas con el fin de poder ser observadas y analizadas abiertamente. Para ver pruebas abiertas con participantes seleccionados consultar videos en:

<http://www.alejandraceriani.com.ar>;

[http://www.alejandraceriani.com.ar/videos\\_pruebas.html](http://www.alejandraceriani.com.ar/videos_pruebas.html)

En [www.youtube.com](http://www.youtube.com): usuario Danzainteractiva

<http://www.youtube.com/watch?v=pWXY4SMXk6g>

<http://www.youtube.com/watch?v=ui0xN7UrmYc>

<http://www.youtube.com/watch?v=ZB7KKZcyv-I>

## 7.5. Gráficos

A continuación se presentan unos gráficos sintéticos que constituyen una forma paralela de visualizar descriptivamente los datos de las observaciones y el análisis de las pruebas abiertas.

CUADRO DE OBSERVACIÓN Y ANÁLISIS DE LAS PRUEBAS ABIERTAS CON PARTICIPANTES		
Unidad De Análisis	Criterios de Valoración de las U. A.	Criterios de Valoración de las U. A.
	Nivel De Conciencia	Nivel De Vinculación
	HAY PARCIAL NO HAY	HAY PARCIAL NO HAY
<b>CUERPO Físico</b>	x	x
<b>CUERPO Digital</b>	x	x
<b>ESCUCHA REDUCIDA</b>	x	x
<b>MOVIMIENTO ERGONOMETRICO</b>	x	x

### 7.5.1. Conclusiones previas

Los niveles observados para las pruebas abiertas arrojaron las siguientes conclusiones preliminares:

Nivel de conciencia (interacción entre: la percepción a través de los sentidos (sinestesia), la digitalización de la imagen y del sonido y los dispositivos analógicos y digitales.)

Este nivel fue clave para observar el modo de interacción que propone el sistema con captura óptica y generación de imagen y de sonido en tiempo real. El fenómeno que se describe como el “descentramiento antropocéntrico”<sup>14</sup> del bailarín/Performer es lo esperable como el hecho que indica la transformación a partir de la experiencia.

Esta noción de un desplazamiento del centro –de un descentramiento - se originó a partir de la imagen del cuerpo digital. Esta imagen y sus cualidades están dadas por la aplicación que hemos utilizado, el sensor nos registra como una imagen, un compuesto de píxeles. Por ende, al captarnos, lo hace desde esta descomposición de un tipo de materialidad física hacia otra tipo de materialidad virtual. Dentro de las performances digitales híbridas, el discernimiento de lo que sucede con el cuerpo en movimiento atañe a la mixtura entre el cuerpo y los algoritmos de la programación, entre el movimiento y el procesamiento de datos.

<sup>14</sup> Para ampliar concepto consultar [En línea] URL: [http://www.alejandraceriani.com.ar/tesis\\_alejandra\\_ceriani.pdf](http://www.alejandraceriani.com.ar/tesis_alejandra_ceriani.pdf)

Por lo tanto, se pone en claro la diferencia (señalada en los cuadros como criterios de valoración): se puede estar siendo consciente o no consciente de lo que está aconteciendo en esos niveles perceptivos. Y, en consecuencia, enriquecerse o no de un lenguaje corporal propio surgido de la interacción entre el cuerpo físico y la mediación tecnológica propuesta.

Nivel de vinculación (interacción del cuerpo físico con el sistema)
---

Este nivel de observación posibilita la comprobación de las unidades de análisis del nivel de conciencia, puesto que, el entendimiento del movimiento no viene de lo indeterminado, viene de interactuar corporalmente con los dispositivos físicos y sistemas virtuales. Lo que hemos experimentado concierne a la corporeidad del lenguaje del movimiento en relación con los sistemas interactivos con captura óptica por regiones, con la propuesta de un espacio físico acotado, con la incidencia de la luz sobre el cuerpo, con un número de interfaces a tener en cuenta al momento de componer movimientos y sonidos en tiempo real.

Por lo tanto, emergen otras prioridades que se conforman con el cuerpo, el espacio y el tiempo habituales del bailarín/Performer. De este modo, llegamos a otro resultado que se relaciona con el concepto de descentrado antedicho: creemos que se hacen necesarias modificaciones o revisiones en las formas de creación y producción del movimiento disciplinar en relación a las nuevas tecnologías aplicadas puesto que, desde un enfoque integrativo entre las nuevas tecnologías y el cuerpo, se pretende superar definitivamente el concepto antropocéntrico tradicional presente tanto en la formación disciplinar institucionalizada o no institucionalizada, para convalidar creativamente estos procesos de permutación radical experimentados por la cultura y el sujeto contemporáneo.

## **8. Entrevistas semiestructuradas**

### **8.1. Objetivos parciales**

Los Objetivos Parciales propuestos para las Entrevistas semiestructuradas fueron:

- Diseñar entrevistas semiestructuradas para los participantes de las pruebas abiertas en una instalación performática de lenguaje multimedia.



- Construcción y/o selección de categorías de análisis que permitan diferenciar los diferentes tipos de experiencias de los participantes.
- Elaboración de un marco conceptual que permita problematizar y redefinir terminologías a fin de responder conceptualmente a las adecuaciones inferidas.

## 8.2. Fases de las entrevistas

La entrevista<sup>15</sup> semiestructurada con o sin cuestionario se realizó en dos momentos diferentes que se explicitaron a continuación, y que han tenido la intención de recabar información de los aspectos perceptivos del cuerpo alcanzado en la experiencia y recabar información de los aspectos reflexivos alcanzados en la experiencia de los participantes en las pruebas abiertas con dispositivos interactivos en tiempo real.

De las entrevistas semiestructuradas se recabó información en profundidad sobre determinados datos a nivel físico-perceptivo de las experiencias con los dispositivos tecnológicos puestos a interactuar. La población incluyó básicamente bailarines intérpretes de danza contemporánea con diferentes trayectorias artísticas y niveles de formación. Destacamos también la inclusión en menor porcentaje de músicos y artistas audiovisuales (básicamente del género *video danza*<sup>16</sup>).

Por su parte, la información recabada incluye:

- Antecedentes profesionales de los participantes
- Experiencias y condiciones de su contexto
- Medios y redes de intercambio
- Condiciones e impresiones referidas al tema
- Nivel de conocimientos sobre situaciones y prácticas
- Proyecciones que haya despertado la experiencia.

### 8.2.1. Tipos de entrevistas

A.1. Primer momento: Semiestructurada, sin cuestionario. Las condiciones contextuales han contribuido a un tipo de información inmediata sobre lo vivenciado.

15 José A. Yuni y Claudio A. Urbano (2006), La técnica de entrevista (pp. 81-98) en "Técnicas para investigar 2. Recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación". Editorial Brujas. Vol 2. 2º ed. ISBN 987- 9452-96-8. Páginas 114 pp.

16 Para ampliar información sobre el género Vídeo danza consultar [En línea] URL: <http://www.video-danzaba.com.ar/>

En las preguntas realizadas al terminar las pruebas abiertas en la instalación (información inmediata sobre lo vivenciado) se hizo referencia a:

La ínter-actuación del cuerpo como volumen en movimiento, o como fragmento de cuerpo particularizado en gestos, interactúa físicamente con los dispositivos e interfases de la instalación.

La formulación de gestos y movimientos globales y particularizados en función de lo que va generando sonoramente.

La escucha reducida con el movimiento en función de la instalación con sensores de movimiento y captura en tiempo real.

A.2. Segundo momento: Estructurada con cuestionario. La distancia temporal con la experiencia vivida propiciaría información de carácter reflexivo ampliando una idea o concepto derivado de esa experiencia previa.

Las siguientes preguntas se vinculan a recuperar las impresiones vivenciadas en la experiencia con dispositivos de interacción en tiempo real.

Las respuestas obtenidas nos aportarán:

Conocimientos e información para la constitución de herramientas conceptuales y prácticas, que permitan actualizar los criterios técnicos y estéticos de puestas multimediales;

Acopiar conocimientos e información para el desarrollo conceptual referente al lenguaje de movimiento del performer.

Recolectar conocimientos e información para optimizar la producción en el diseño y construcción de una instalación interactiva.

Elaborar un marco conceptual que permita reflexionar sobre la articulación del lenguaje de movimiento del performer y su rol en las puestas mixtas.

### 8.3. Gráficas

A continuación se presentaran gráficos sintéticos que constituyen una forma paralela de visualizar descriptivamente los datos de las entrevistas.

CUADROS DE OBSERVACIÓN Y ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTAS						
	Tipos de las entrevistas			Tipos de las entrevistas		
Unidades De análisis	Semiestructurada sin cuestionario			Semiestructurada Con cuestionario		
	Criterios De Valoración			Criterios De Valoración		
	HAY	PARCIAL	NO HAY	HAY	PARCIAL	NO HAY
<b>CUERPO Físico</b>	X				X	
<b>CUERPO Digital</b>	X			X		
<b>ESCUCHA REDUCIDA</b>	X				X	
<b>MOVIMIENTO ERGONOMETRICO</b>		X			X	

### 8.3.1. Análisis de los gráficos por U. A.

En este ítem se torna significativo diferenciar entre los participantes seleccionados cuál es su formación disciplinar, ya que, las respuestas que citaremos (Sic) enuncian parámetros mas o menos comprometidos con la inclusión de dispositivos analógico-digitales y con la importancia de su mediación.

#### Cuerpo Físico

1. Para las Entrevistas semiestructuradas sin cuestionario, realizadas recién acabada la experiencia en las pruebas abiertas, la u. de a. *cuerpo* tuvo fuerte presencia en las acotaciones corporales que describían los participantes entrevistados. A continuación anotaremos el link donde puede visualizarse un registro breve de la entrevista sin cuestionario grabada audiovisualmente.

Ver video [En línea] URL: [http://www.alejandraceriani.com.ar/videos\\_pruebas.html](http://www.alejandraceriani.com.ar/videos_pruebas.html); <http://www.youtube.com/watch?v=ui0xN7UrmYc>

2. En cuanto a las Entrevistas semiestructuradas con cuestionario, que fueron realizadas en un lapso de tiempo posterior a las pruebas abiertas; la presencia en las acotaciones corporales de los ex-participantes entrevistados fue *parcial* ya que, los aspectos reflexivos esperados fueron escasos o nulos para la mayoría de los participantes formados en danza contemporánea; y parcial pero con referencias enfocadas para la mayoría de los músicos y artistas audiovisuales. A continuación transcribiremos algunas de las respuestas de la entrevistas con cuestionarios enviadas on line por los participantes, señalando su formación.

Encontró algo que destacar respecto de otras experiencias o practicas con el movimiento (con o sin intervención tecnológica)?

"Sic": ".....Es mi primera experiencia, y quedé totalmente fascinada, el combinar la danza con imágenes y sonidos, es una forma más, mucho mas fuerte, completa y optativa de poder expresar. *Bailarina de danza contemporánea.*

"Sic": Lo mismo que destaqué en la pregunta anterior la fractura del dialogo y el cambio de la lógica de descodificación de la misma ejecución hacen atractivo el modo de acercamiento y familiaridad que uno adquiere con los sonidos loopeados y los videos linkeados a cada respuesta del movimiento ante la webcam.

*Artista Audiovisual, Videodanza*

"Sic": ... Es novedoso darse cuenta que el cuerpo en la realidad es diferente al cuerpo en la imagen digitalizada. Un movimiento que pensamos que queda bien en vivo puede no ser relevante en la digitalización, y a la inversa también, un movimiento que creemos que queda mal en vivo puede ser muy agradable en la captura.  
Música, Artista Audiovisual

## Cuerpo Digital

3. En ambas entrevistas con o sin cuestionario, hubo referencias a la imagen pixelada. A continuación anotaremos el link donde puede visualizarse un registro breve de la entrevista sin cuestionario grabada audiovisualmente:

Ver video [En línea]

URL: [http://www.youtube.com/watch?v=\\_c\\_tTNUvjrA](http://www.youtube.com/watch?v=_c_tTNUvjrA)

Duración total 1' 42`` Entrevista aparece en el minuto 0:50

Cómo vivencio la experiencia con la imagen proyectada?

"Sic": ...Interesante, imágenes con el propio cuerpo con luz y sombra, una forma más de crear y expresar.

*Bailarina de danza contemporánea*

"Sic": ...Lo que importaba era lo que veía en la pantalla grande, entonces el movimiento o el cuerpo adquiría relevancia en ese soporte, no en el cuerpo real. Pero existía el problema de que a veces no te podías ver entonces probaba o hacía cualquier cosa.

*Música y Bailarina*

"Sic": ..Es novedoso darse cuenta que el cuerpo en la realidad es diferente al cuerpo en la imagen digitalizada. Un movimiento que pensamos que queda bien en vivo puede no ser relevante en la digitalización, y a la inversa también, un movimiento que creemos que queda mal en vivo puede ser muy agradable en la captura.

*Artista Audiovisual*

## Escucha reducida

1. Para las Entrevistas semiestructuradas sin cuestionario, realizadas recién acabada la experiencia en las pruebas abiertas, la U. de A. Escucha reducida tuvo fuerte presencia en las acotaciones sonoras que describían los participantes entrevistados. A continuación anotaremos el link donde puede visualizarse un registro breve de la entrevista sin cuestionario grabada audiovisualmente: Ver video [En línea] URL:

<http://www.youtube.com/watch?v=pWXy4SMXk6g>;  
<http://www.youtube.com/watch?v=ZB7KKZcyv-I>

2. En cuanto a las Entrevistas semiestructuradas con cuestionario, que fueron realizadas en un lapso de tiempo posterior a las pruebas abiertas; la presencia en las acotaciones sonoras de los ex-participantes entrevistados fue *parcial* ya que, los aspectos reflexivos esperados fueron escasos o nulos para la mayoría de los participantes formados en danza contemporánea; y *parcial* pero con referencias enfocadas para la mayoría de los músicos y artistas audiovisuales.

Cómo vivencio la experiencia con el sonido?

"Sic": .....Me encantó una sensación de libertad en mi experiencia me fascina la idea de poder crear tus propios sonidos y composiciones con los movimientos.

Bailarina

"Sic": Todo un placer la búsqueda de la interacción y de la sonorización de mis propios movimientos, genial, gracias por la experiencia.

*Artista Audiovisual, Videodanza*

"Sic": ...el dialogo cuerpo dispositivo lo puedo describir como novedoso, el estar atento a la cámara para no salir de cuadro genera un dialogo entre yo que me muevo y me miro moviéndome por la cámara Web, también el sostener la cámara trae un montón de posibilidades nuevas, al yo filmarme a mi misma y por lo tanto no en mi totalidad, da esa sensación de desmaterialización,

*Música, Artista audiovisual*

"Sic": .....El cuerpo se movía en función del sonido, de lo que se escuchaba, o mejor dicho movía mi cuerpo a partir de lo que escuchaba. La imagen que se proyectaba en la PC también tenía su impacto ya que para mi era algo nuevo y al mismo tiempo tenía alguna relación con la producción sonora.

*Música, Bailarina*

## Movimiento ergonometrico

1. Para las Entrevistas semiestructuradas sin cuestionario, realizadas recién acabada la experiencia en las pruebas abiertas, la U. de A. *movimiento ergonometrico* tuvo presencia *parcial* en las acotaciones de movimientos ergonometricos que describían los participantes entrevistados. A continuación anotaremos el link donde puede visualizarse un registro breve de la entrevista sin cuestionario grabada audiovisualmente: Ver video [En línea] URL: <http://www.youtube.com/watch?v=pWXy4SMXk6g>;  
<http://www.youtube.com/watch?v=zVELwmFNcWA>

2. En cuanto a las Entrevistas semiestructuradas con cuestionario, que fueron realizadas en un lapso de tiempo posterior a las

pruebas abiertas; la presencia en las acotaciones de movimientos ergonometricos de los ex-participantes entrevistados fue *parcial* ya que, los aspectos reflexivos esperados fueron escasos o nulos para la mayoría de los participantes formados en danza contemporánea; y parcial pero con referencias enfocadas para la mayoría de los músicos y artistas audiovisuales.

Cómo vivencio la experiencia con el movimiento o gesto interactivo?

"Sic": ...La identidad de los movimientos preconcebidos en danza o en la cotidianeidad, se ven atravesados por la misma ruptura en el dialogo que la sonoridad. El cambio de roles en la ejecución pasiva de la música y las imágenes convierte al performer en bailarín, musicalizador e interprete de sus interacciones con las "interficies". Particularizando en el movimiento, en la gestualidad.

Artista Audiovisual, Videodanza

"Sic": ...la experiencia con el sonido se transformó en movimientos internos o micro movimientos y movimientos articulares por el reducido espacio en que se producían los cambios sonoros.

*Música, Bailarina*

"Sic": Lo que aprendí es que no necesitas de mucha tecnología para trabajar con tecnología y que se pueden hacer cosas muy interesantes.

*Bailarina*

## 8.4. Conclusiones previas

De las respuestas recibidas surgen dos cuestiones a destacar:

- La entrevista realizada en un Primer momento, luego de concluida la vivencia con el cuerpo en la interacción con el sistema, fue mas rica en información y en referencias kinestésicas y cenestésicas que las respuestas referidas al mismo tema de la entrevista del segundo momento.
- Los aspectos reflexivos esperados para el segundo momento de las entrevistas relacionadas a conformar una conceptualización de la experiencia vivida, fueron escasos o nulos para la mayoría de los participantes formados en danza contemporánea; y parcial pero con referencias enfocadas para los músicos y artistas audiovisuales.

Esto dos cuestiones marcadas, las vinculamos básicamente con que la mayoría de los participantes no han continuado trabajando o experimentando con sistemas interactivos o reactivos con tecnología digital.

Esta discontinuidad hace que la experiencia vivida no recupere los aspectos reflexivos derivados de la elaboración de ideas o conceptos.

Hemos comprendido que para la elaboración de ideas o conceptos en el campo exploratorio del arte interactivo y del lenguaje del movimiento es imprescindible un proceso de intercambio activo y sostenido entre la práctica y la reflexión.

Por otra parte, esta distinción que hemos realizado -a partir de estos análisis de los gráficos- entre la proveniencia en la formación, dio lugar a re-conceptuar al criterio de valoración, indicando 'parcial escaso o nulo' o 'parcial pero con referencias enfocadas'.

## 9. Conclusiones finales

Consideramos que, básicamente, estas pruebas abiertas y las entrevistas semiestructuradas fueron la plataforma que permitió recabar y organizar la información acerca de la interacción física con sensores de movimiento, programaciones de imagen y de sonido y con dispositivos de captura en el campo de la danza y/o performance con mediación tecnológica.

El estudio de lo documentado y las derivaciones obtenidas al ensayar con la instalación interactiva dieron comienzo a uno de los objetivos finales: Construir un marco conceptual que permita reflexionar sobre la articulación de estos lenguajes disciplinares combinados en relación con la especificidad de los mismos en el arte actual<sup>17</sup>.

Podemos decir, en principio, las nuevas tecnologías no están revolucionando la danza, sino expandiéndola, o en el mejor de los casos, la danza como disciplina artística está apropiándose de las nuevas tecnologías como si se tratase de nuevos recursos escénicos. Los diferentes elementos y procedimientos vinculados a lo escénico, al adaptar o al apropiarse de los nuevos recursos tecnológicos, dejan entrever que no todos sus componentes y experiencias, dan respuesta o están disponibles a las nuevas formas de interacción. La discusión hace foco en la incumbencia de lo disciplinar: la danza y/o performance vinculada al arte interactivo. Por esto mismo, hemos replanteado cuestiones tales como:

17 Consultar En línea. Dirección URL: <http://www.alejandraceriani.com.ar/>; [http://www.alejandraceriani.com.ar/tesis\\_alejandra\\_ceriani.pdf](http://www.alejandraceriani.com.ar/tesis_alejandra_ceriani.pdf)



- Cuál es la concepción desde donde se aborda la creación o la realización del movimiento ante un sistema escénico interactivo en tiempo real.
- Cuál es la concepción de las formas de producción y recepción conocida como espectáculo ante procesos de experimentación.
- Cuál es la concepción de la formación disciplinar ante la incorporación de las tecnologías aplicadas en diálogo con el cuerpo, el espacio y la mirada.

Se hace inevitable la revisión de lo vigente para la aparición de nuevas concepciones que conlleven un desvío del flujo de las prácticas actuales. En consecuencia, planteamos que el movimiento no es el único imperativo que define a la danza. Un universo virtual y digital irrumpe con sus resignificaciones en el devenir del espacio y tiempo físico. Hay otro espacio y tiempo. Otra presencia del cuerpo, por consiguiente, otra gramática del lenguaje de la danza, percibida como danza performática y performance interactiva. Esta puntualización de una nueva gramática exige dejar en claro su acontecer histórico, sus entramados y sus incidencias. El cuerpo es y ha sido objeto de la danza y del arte en general, por lo que se requiere, en primera instancia, colocar una perspectiva espacio-temporal que lo contextualice para inferir mejor los procesos teóricos y expresivos.

Por consiguiente, nos comprometemos a indagar sobre cuestiones que atañen a la formación, al aprendizaje disciplinar del cuerpo en movimiento y las prácticas artísticas con sistemas electrónico/digitales, involucrando y promoviendo estas tendencias híbridas, pues las transformaciones en el plano de las instancias de producción y difusión cultural afectan profundamente estos procesos de construcción pujantes y en constante evolución.

## 10. BIBLIOGRAFÍA

Bonsiepe Gui (1999), *Del objeto a la interfase*, Ed. Infinito, Buenos Aires, 1999.

Guber, Rosana, "La etnografía, método, campo y reflexividad" Grupo Editorial, Norma, Bs. As 2001. ISBN 958-04-6154-6

Ceriani Alejandra, "El lugar de lo escénico en los entornos mixtos", en *Arte e investigación*, Revista Científica de la Facultad de Bellas Artes. ISSN 1850-2334. Año 12 - Nº 6 – Octubre 2008. Pág. 123 a 127.

Chion Michel, *La audiovisión*, Barcelona, Paidós, 1993

Chion Michel, *El sonido*, Barcelona, Paidós, 1999.

Guber, Rosana. (2004). *El salvaje metropolitano*. Paidós. Buenos Aires.

Serrano Pérez Gloria, "Investigación Cualitativa, Métodos y Técnicas", Fundación Universidad a Distancia Hernandarias, Editorial Docencia, Bs. AS, 1994

Yuni José A. y Urbano Claudio A. (2006), "Técnicas para investigar 2. Recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación". Editorial Brujas. Vol 2. 2º ed. ISBN 987- 9452-96-8.

Scott Roy, "De la A a la Z de las Artes Interactivas" en *Artes y medios audiovisuales*, Un estado de situación, MEACVAD\_07, Compilador Jorge La Ferla, Nueva librería, Bs. As 2007. ISSN978-987-1294-12-1. Pág. 47 a 50.

Pirotta Tarcisio L., "Herramientas d software destinadas a la captura, análisis y síntesis del gesto corporal" en *RIM: Revista de Investigación Multimedia*, Instituto Universitario Nacional de Arte, ISSN 1850-2954. Octubre 2008. Pág. 61 a 69. [ver en línea] URL: <http://www.iuna.edu.ar/departamentos/multimedia/investiga/publicaciones/rim.pdf>



