



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



INBAL

Repositorio de investigación y educación artísticas
del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura

Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de la Danza José Limón

“Videodanza, un campo en construcción”
Maestra en Investigación de la Danza

P R E S E N T A

Mónica Quiroz Marcial

Asesores:

Mtra. Ma. de Lourdes Fernández Serratos

Dra. Elsa María Cristina Mendoza Bernal

Mtra. María Dolores Guadalupe Ponce Gutiérrez

Ciudad de México, marzo de 2015



www.inbadigital.bellasartes.gob.mx

Cómo citar este documento: Quiroz, Marcial, Mónica. *Videodanza, un campo en construcción*.
CDMX.: INBA/Cenidi Danza, 2018.

Descriptorios temáticos: Videodanza, danza, video, arte híbrido, danza y televisión, danza y cine.



**CENTRO NACIONAL DE INVESTIGACIÓN, DOCUMENTACIÓN E
INFORMACIÓN DE LA DANZA JOSÉ LIMÓN**

Tesis para obtener el grado de:

Maestra en Investigación de la Danza

“Videodanza, un campo en construcción”

PRESENTA:

Mónica Quiroz Marcial

Tutora: Mtra. Ma. de Lourdes Fernández Serratos

Comité tutor:

Mtra. María Cristina Mendoza

Mtra. María Dolores Guadalupe Ponce Gutiérrez

México D.F., a marzo de 2015

“Gracias a la vida que me ha dado tanto...”

Sabias palabras de Violeta Parra, y sí, siempre es bueno reconocer a todos aquellos que de un modo u otro, contribuyen para hacer de nuestra vida, una experiencia fascinante.

Es por eso que quiero agradecer a mis padres Yolanda y Luis por su infinito amor, apoyo y confianza.

A mis hermanos Ana Laura, Luis Augusto y José Jesús por su cariño y paciencia.

A mis sobrinos Daniel, Arturo, Desiree, Lois Arielle y Lia Aurelie por llenar mi vida de alegría y nuevas esperanzas.

A David, por coincidir en esta vida y gozar de la amistad.

A todos los maestros y compañeros de la primera generación de la MID con quienes compartí la maravillosa experiencia de la investigación teórica, y el aprendizaje al traducir en palabras la pasión que compartimos.

Pero sobre todo quiero reconocer a dos personas que fungieron como los pilares sobre los que se cimentó mi vida dancística. Me refiero a la maestra Victoria Torrijos Ibarra, quien no sólo me dio las bases de una técnica sólida, sino que además, forjó mi carácter con amor, respeto, honestidad y responsabilidad, principios que han marcado mi trayectoria. En segundo lugar al maestro Michele Descombey (†), quien me abrió las puertas a la vida profesional con todo lo que implicaba, y de la cual estoy profundamente agradecida.

Videodanza, un campo en construcción.

Índice

Introducción	3
Capítulo1 Danza y Tecnología	7
Los inicios.....	11
Danza y cine.....	15
Danza, televisión y video.....	32
Videoarte y videodanza.....	36
Pola Weiss y el origen del videodanza en México.....	39
Panorama sintético del videodanza en México.....	47
Capítulo 2 Conceptos trastocados	53
Arte híbrido.....	53
Cómo se piensa al videodanza.....	55
Nociones alteradas: autoría y carácter aurático.....	65
Narrativa y videodanza.....	72
Cuerpo-imagen en el videodanza.....	81
Capítulo 3 Procesos Creativos	86
Videodanza un campo en construcción.....	86
“Haciendo videodanza”. Elaboración y trabajo colectivo.....	93
Talleres de videodanza.....	104
A manera de epílogo... <i>Montevideoaki</i> (análisis de obra)	111
Conclusiones	127
Bibliografía	132

Introducción

La danza, de manera similar al teatro y al cine, es una forma artística que trabaja en forma colaborativa. En este sentido, los coreógrafos a lo largo del tiempo se han apoyado con músicos, escenógrafos, iluminadores, fotógrafos, entre otros artistas, creando diálogos que generan relaciones particulares en cada momento. En la actualidad prevalece un renovado interés de aproximación de las producciones dancísticas a terrenos vinculados con las tecnologías contemporáneas: informática, cibernética, entre otras.

Se buscan nuevas formas de presentación y relación con el público, más afines al de las artes visuales que al tradicional de las artes escénicas; este es el caso del videodanza. Una práctica artística de carácter internacional que ha generado un creciente interés en áreas como: creación, investigación, documentación y gestión.

En nuestro país esta praxis que se desarrolla entre diversos cuestionamientos y polémicas, comienza a cobrar fuerza, por lo que consideramos necesario reflexionar sobre ella.

De hecho el término videodanza en sí es bastante polémico porque alude a diferentes niveles del problema; ya que designa tanto a las obras, como a los procesos que las conforman, e incluso al formato que lo sustenta. Es decir, si se refiere al medio tecnológico se dice “el videodanza”, pero si hablamos de su práctica o proceso artístico la denominación más empleada es “la videodanza”. Dichas menciones molestan a uno que otro de los creadores de estas piezas pues consideran que el uso de uno u otro artículo, privilegia a alguno de los componentes de la dupla.

A nuestro parecer la diferenciación entre estas citas se establece sólo en el discurso teórico, pues en el quehacer diario la denominación sucede sin que se ponga demasiada atención en ello. No obstante en el ámbito latinoamericano

predomina la utilización del artículo femenino para su expresión oral o escrita. En nuestra opinión la elección de utilizar uno u otro de los artículos resulta intrascendente a esta práctica, por lo que optamos por no utilizar un artículo en particular, o en su defecto un uso indistinto de los mismos.

Por otro lado se ha hablado sobre la pertinencia de seguir empleando el término videodanza, cuando en la actualidad el formato videomagnético (sustento de esta y otras piezas) ha desaparecido y la digitalización se impone. Pese a ello, hay que considerar que aunque lo digital parezca un puente entre uno y otro medio, no implica la anulación absoluta de campos de creación, ni distintas formas de recepción y difusión. Por lo que no encontramos una razón válida para omitirla y reemplazarla por cualquiera de las otras denominaciones que se emplean como sinónimos: *screendance*, danza para la cámara o danza para la pantalla. Por lo que a nuestro estudio se refiere emplearemos de forma alternada las expresiones *videodanza* y *danza para la pantalla* para referirnos de manera indistinta al fenómeno que estudiamos, pues consideramos que ambas enfatizan el hecho de que el material coreográfico, improvisado, o de movimiento en general, es creado de forma específica para la pantalla, cualquiera que esta sea (de televisión, computadora, *ipad*, *tablet* o teléfono celular).

Ahora bien, ¿De dónde surge el videodanza?, ¿Es pertinente establecer una definición?, ¿Qué caracteriza a estas obras?, ¿Existen parámetros para su elaboración?, ¿Cuáles son los canales para su difusión? Y quizá lo que más motiva nuestro interés ¿Cómo analizar estas obras? Sobre estas interrogantes trazamos la ruta de nuestra investigación.

El presente trabajo cuenta con tres capítulos y un epílogo. Los capítulos tienen por objeto adentrarnos en el fenómeno videodanza y establecer el marco teórico con el que lo estudiaremos. Nuestra expectativa es abordar esta práctica artística dentro de un contexto nacional, sin perder algunos referentes claves que nos den pautas para entender una problemática propia. La última parte propone un análisis cualitativo desde una perspectiva semiótica.

De esta forma, en el primer capítulo *Danza y Tecnología* describiremos ciertos momentos históricos del encuentro entre la danza y la tecnología, que nos servirán de marco para analizar las apropiaciones tecnológicas de artistas como Loïe Fuller, Maya Deren y Merce Cunningham; quienes sin proponérselo generaron conceptos y procedimientos que servirían de base para el desarrollo posterior de la vertiente que estudiamos. Consideramos fundamental establecer el estado del arte, a la luz del estudio de las vanguardias artísticas, pasando por el video experimental y el videoarte, porque es en ellas donde surgen los procesos de creación que después serán retomados por los creadores de videodanza. En este recorrido incluiremos un panorama histórico mexicano que nos permita comprender los inicios y posterior desarrollo del videodanza en México. Por supuesto hablaremos de quien está considerada como la precursora de este género en nuestro país, nos referimos a Pola Weiss.

En el capítulo 2 *Conceptos trastocados* analizaremos algunos conceptos que el arte actual modifica. Hablaremos entonces del concepto de hibridez, el cual es fundamental, pues determina ciertas características en este tipo de obras. Aludiremos a la propuesta teórica que a este respecto desarrollo Néstor García Canclini y la relacionaremos con lo que los creadores mexicanos piensan acerca del videodanza, con ello plantearemos la viabilidad de una definición.

El abordaje estético de estas obras promueve la deconstrucción de las viejas nociones de autoría, el carácter aurático de la obra clásica y lo narrativo. Para estudiar esto recurriremos a los aportes teóricos de Walter Benjamín, Jacques Derrida, Michel Foucault y algunos estudios de teoría fílmica respectivamente.

Dentro de este capítulo también revisaremos el concepto de cuerpo-imagen bajo la perspectiva antropológica de Hans Belting.

Para tratar de entender y después explicar en qué consiste la práctica del videodanza (considerando los procesos de elaboración, promoción y difusión),

revisamos a partir de una perspectiva teórica la pertinencia de la noción de campo cultural, en una época de convergencia digital. Y desde un enfoque práctico exploramos los espacios regulatorios como son el *internet*, las muestras y los festivales nacionales.

Junto con ello realizamos cierto trabajo de campo que consistió en: 1) aplicar entrevistas a ciertos creadores mexicanos como Alfredo Salomón, Octavio Iturbe, Vivian Cruz, entre otros y realizadores extranjeros como Silvina Sperling y Brisa Muñoz, 2) asistir a las diversas actividades que involucra la práctica del videodanza, es decir participamos en cinco talleres de producción de videodanza, presenciamos cuatro muestras, acudimos a dos emisiones del Festival *Agite y Sirva* y algunos otros eventos relacionados con esta práctica, que se realizaron en la Ciudad de México a lo largo de dos años (2012-2014), tiempo en que se desarrolló nuestra investigación. Todos los datos obtenidos y el análisis de los mismos los plasmamos en el capítulo 3 que titulamos *Procesos creativos*.

En la última parte *A manera de epílogo...* analizamos el videodanza *Montevideoaki* (2007) de Octavio Iturbe. El estudio se aboca a los aspectos formales de esta pieza y se basa en el modelo de comunicación artística propuesto por Nicole Evereart-Desmendt, el cual incluye tanto los procesos de producción como la interpretación de una obra de arte.

Nuestra intención con esta investigación no es sólo hablar de videodanza, es más bien escribir sobre la misma, y ser partícipes de los esfuerzos por crear un metadiscurso que fomente la reflexión y la crítica sobre los aspectos formales, estéticos o estilísticos de estas obras a partir del acompañamiento de diversas disciplinas.

Capítulo 1: Danza y tecnología.

La danza escénica es una forma artística que trabaja en colaboración con otras disciplinas, abriendo diálogos y creando relaciones particulares en cada momento. Hablar de danza y tecnología no sólo se refiere a la inclusión de ciertos elementos con fines prácticos, sino también a la reapropiación que hace el arte de tales dispositivos con fines estéticos. Entre los ejemplos que podemos mencionar están: la creación de la zapatilla de punta,¹ invento que posibilitó una mayor rapidez en la ejecución de los giros pero a su vez elevaba el cuerpo de la bailarina afianzando su carácter inmaterial, etéreo, sublime, en una época ávida de exotismo, magia y sensualidad, como lo fuera el ballet romántico.

Otra de las innovaciones tecnológicas fue el cambio de la lámpara de gas por la lámpara eléctrica,² que posibilitó no sólo la iluminación de las salas o los foros sino también empezar a crear una dramaturgia que incluyera ciertos efectos provocados por la intensidad de la luz o los colores de la misma. La luz se

¹Las primeras bailarinas en pararse sobre las puntas de los pies lo hicieron con la ayuda de la “máquina voladora” inventada por Charles Didelot. La cual por medio de alambres elevaba a las bailarinas creando la ilusión de ligereza y volatilidad. Esta idea fue bien acogida por el público, por lo que los coreógrafos comenzaron a buscar maneras de incorporar este tipo de trabajo en sus piezas. Será Filippo Taglioni quien elabore las primeras zapatillas de punta, para que su hija María Taglioni instaure la técnica de puntas a partir de la presentación del ballet *Las Sifides*. Al principio las zapatillas empleadas por Taglioni no eran más que zapatillas de satín modificadas, tanto las plantas como los laterales estaban zurcidas con cuero para que mantuvieran su forma, las bailarinas debían confiar en la fuerza de sus pies y tobillos para lograr la elevación. Después se añadió una plataforma plana en la parte delantera de la zapatilla y una caja hecha de capas de tejido para que sostuvieran los dedos de los pies, se colocó una suela más rígida, con lo que se hizo más fuerte pero silenciosa. Abad Cortés, Ana (2004) *Historia del ballet y de la danza moderna*. Madrid. Alianza. p.71.

² El primer avance de la iluminación fue cuando se introdujo en 1803 la lámpara de gas, antes de eso—desde el teatro griego hasta el siglo XVI— el teatro fue básicamente una actividad realizada en el exterior, al aire libre. En el siglo XVI tanto la aristocracia italiana como la inglesa promovieron la construcción de teatros que se iluminaban con antorchas, lámparas de aceite y velas de cebo. Sin embargo el gran avance en la iluminación se debió al invento de la lámpara eléctrica producida por Thomas Alva Edison. La Ópera de París y el Teatro Savoy de Londres fueron los primeros en introducir tan aclamada novedad y en 1892 el teatro *Bijou* de Boston instaló el sistema eléctrico y en 1893 el *Landestheatre* [sic], en Stuttgart, el *Residenztheatre* [sic], en Munich y el *Staatsoper* en Viena fueron los primeros teatros completamente iluminados con lámparas eléctricas. Cf. Alcázar, Josefina (2011) *La cuarta dimensión del teatro. Tiempo, espacio y video en la escena moderna*. México. INBA. p.31.

convirtió junto con el espacio y el actor en uno de los elementos teatrales básicos.³ Se dejaron de lado los grandes telones de fondo que pretendían crear la ilusión de profundidad y fueron sustituidos por juegos de luz y sombra, que iluminaban diferentes partes del escenario a lo largo de cada escena. De esa forma tanto los actores como los objetos sólidos interactuaban creando el espacio escénico (Alcázar, 2011:34).

Con el paso del tiempo, a estos descubrimientos tecnológicos producidos a finales del siglo XIX que posibilitaron nuevas formas de representación teatral, le siguieron los diversos medios y formatos de representación y producción de imágenes, que existen en la actualidad y evolucionan de manera constante. Entre los que se encuentran el cinematógrafo, la cámara fotográfica, la televisión, el video, y de manera más reciente la computadora y el *internet*.

Si bien nuestra intención no es hacer un recuento de fechas y personalidades, creemos que en este primer capítulo es necesario abocarnos a ciertos momentos y personajes clave, que hicieron uso de las innovaciones tecnológicas de su época, con las que generaron nuevas formas de pensar y experimentar el tiempo y el espacio; y cómo estas conllevan una modificación en la percepción sensorial.

Iniciaremos con los aportes de Loïe Fuller, continuaremos con la relación entre el cine y la danza, pasando por los musicales de Hollywood y el cine experimental, donde la figura de Maya Deren será fundamental. Avanzaremos hacia el desarrollo de la televisión y las posibilidades que el video ofrece, analizaremos entonces algunos de los aportes de Merce Cunningham y concluiremos con un apartado sobre videoarte. En este recorrido insertaremos de forma paralela un panorama

³ Adolphe Appia (1862-1928), escenógrafo suizo, fue quien transformó la luz eléctrica en un elemento expresivo y dramático con lo que revolucionó el teatro de su época. Él creía necesario eliminar el caos visual ocasionado por una relación no armónica entre los elementos teatrales, eliminó así los telones de fondo y consideró al actor y al diseño del espacio como dos de los elementos esenciales; el tercer componente es la luz que si bien es necesaria siempre debe estar en función del actor, con ello estableció su famosa jerarquía: actor-espacio-luz. *Vid.* Alcázar, Josefina, *óp. cit.*, p. 32.

histórico mexicano que nos permita comprender los inicios y el posterior desarrollo del videodanza en México. Hablaremos por supuesto de Pola Weiss, quien está considerada como la pionera del videoarte en nuestro país.

Estas experimentaciones se ubican dentro del panorama artístico de los siglos XIX y XX. Una época accidentada, llena de contrastes, atravesada por fuertes acontecimientos políticos, económicos y culturales, en los que se desarrollaron con gran celeridad incontables movimientos artísticos que apuntan a dos proyectos distintos. Por un lado la modernidad representada por la vanguardia y su esperanza en el progreso, y por otro, la posmodernidad y su desilusión ante un proyecto inacabado que se sustentó en la razón, el progreso y la tecnología, así como la consecuente adaptación de un mundo globalizado y posindustrial que modificó de forma sustancial el modo de vida del ser humano, tornándolo en un ser mediatizado por los medios de información, la televisión y el *internet*.

El término vanguardia en relación con el arte aparece por primera vez en el primer cuarto del siglo XIX en textos de los socialistas utópicos. En ese momento no se trataba de un grupo o tendencia artística en particular, sino que el arte se presentaba en general como una avanzadilla de los sectores fundamentales que trataban de transformar la sociedad, la ciencia y la industria. A finales del siglo XIX se desarrollarán con gran rapidez las llamadas vanguardias artísticas. Uno a uno se sucedieron diferentes estilos que obedecían a un talante propio, que trataba de vincular de manera profunda el arte con la vida, otorgándole a este una capacidad transformadora como nunca antes lo había tenido, por eso sus hallazgos estéticos son inseparables de las actitudes vitales. El movimiento vanguardista propiciará en el siglo XX la atomización de estilos y corrientes que conviven, se influyen y enfrentan. El paso de la modernidad hacia la posmodernidad artística se caracteriza por el rechazo a las teorías fundamentales de las vanguardias históricas, es decir sus categorías estéticas, postulados éticos, su perspectiva política y su compromiso social.

Esta tesis no tiene por objeto definir ni la época o el concepto de posmodernidad, sin embargo entendemos que para evitar ambigüedades es necesario que hagamos algunas precisiones. El término posmodernidad puede utilizarse para referirse a los movimientos artísticos, sociales y filosóficos que se desarrollaron en el siglo XX y que suelen malentenderse como una oposición a las propuestas de la época moderna (Thiebaut, 1996). Bozal (1996) considera que no existe una clara ruptura entre modernidad y posmodernidad. Para él la posmodernidad es una etapa de la modernidad, una fase de reflexión que sólo el tiempo podrá definir. Es decir es una época que nos lleva a un debate filosófico sobre la racionalidad y el sentido mismo de las sociedades humanas. Es un tiempo donde se cuestiona la deshumanización, el deterioro ambiental producto del tecnicismo, el racionalismo y el cientificismo. Desde este punto de partida la Postmodernidad no sólo es un cuestionamiento de escape al encasillamiento del pensamiento al cual nos habían sometido los grandes relatos o teorías que pretendían comportarse como manuales, con los cuales todo podía ser explicable y sometido a sus normas (Lyotard, 1986), es también la posibilidad de ver y analizar al mundo de un modo distinto (Guevara, 2011).

El arte posmoderno apoya la cultura popular y la hibridación. Se caracteriza por el eclecticismo, la mixtificación, el “nomadismo”, la “deconstrucción”, etcétera. Así como la vanguardia se basaba en la innovación, la experimentación y la evolución, los artistas posmodernos regresan a los métodos clásicos, a la pervivencia de formas y estilos artísticos del pasado. Con la que crean una mezcolanza de temas y estilos,⁴ basada en la repetición y la reinterpretación. Esto abre la posibilidad para que surjan y se desarrollen diversas prácticas artísticas entre las que ubicamos al videodanza.

⁴ Cabe aclarar que algunos de los artistas posmodernos se identifican con la atomización de estilos y desarrollan su práctica sobre esta línea sin embargo hay otros que no.

Los inicios.

El desarrollo tecnológico de finales del siglo XIX y principios del XX trajo consigo un sinfín de transformaciones en lo político, lo económico y lo social. La creciente industrialización agranda las ciudades y con ello una marcada desigualdad social. En este mundo de acelerados cambios surge la figura de Loïe Fuller (1862-1928).

Fuller nació en los Estados Unidos, pero desarrolló su carrera principalmente en Europa, donde se estableció como creadora de una nueva forma de arte y por la cual se le considera como la precursora del uso de nuevas tecnologías en las que incorporó la danza.

De acuerdo con Pérez (2008) Fuller busca trascender la diferencia entre arte culto y arte popular, al establecer una conexión entre la espacialidad, los ambientes populares al estilo *Folies Bergère*⁵ y el arte culto de Rodin y Mallarmé

Fuller tradujo la danza popular de faldas de fines del siglo XIX en Inglaterra (skirt dance) a una danza más compleja y abstracta, inició sus primeras experimentaciones trayendo a escena un sin número de efectos visuales, luces y artilugios mágicos que eran parte de nuevas formas de relacionarse con la tecnología, pensemos en una época en la cual la electricidad comienza a masificarse como un bien público, en donde la fotografía emerge a dar sus primeros pasos. Es en este contexto donde Fuller recoge todas estas nuevas maneras del arte y las lleva a sus obras, como una forma de apropiación cultural e inteligencia

⁵ Hacia mediados del siglo XIX, la capital francesa llegó a ser un símbolo de las artes, de la industria, del progreso de la ciencia y del buen vivir. El *Folies Bergère*, fue un famoso cabaret cuyo mayor esplendor se dio entre 1890-1930. En su momento fue considerado el lugar más moderno, y excitante de todo París. Sus espectáculos contaban con elementos escenográficos y de iluminación, novedosos que sirvieron de inspiración para empresarios de otros países. Este palacio de diversión era una mezcla entre club nocturno y círculo artístico que invitaba a un gran número de artistas para presentarse en él. En este local convivían pintores, actores, literatos músicos, burgueses de clase media, políticos y *cocottes* llamativamente vestidas. Cf. <http://www.uv.es/hmr/manet/manet.html>

escénica que busca integrar distintos lenguajes que no tenían hasta el momento un espacio conjunto tan importante como el que les llegó a dar Fuller (3).⁶

Si bien es cierto que en esa época los artistas buscaban vincular el arte con la vida cotidiana Fuller, como lo señala Pérez (2008), fue aún más lejos al fusionar diversos elementos y lenguajes.

La fascinación de Fuller por el movimiento no sólo significa cuerpos danzantes, la luz, los colores y las telas le ayudaron a crear imágenes coloridas y animadas. En sus obras, experimentó con los efectos provocados por los colores al ser proyectados sobre las telas en constante movimiento, y con las posibilidades de acción tomando en consideración el espacio escénico, su cuerpo y los varios metros de tela. De esa forma el cuerpo de Fuller fungió como la pantalla sobre la que se creaban imágenes en movimiento.

Las danzas creadas por Fuller eran innovadoras, no solo por el manejo de las telas y los efectos de color, sino también por las formas que elaboraba: espirales, flores, mariposas, orquídeas, eran acompañadas de un ritmo repetitivo con los mismos movimientos. Para el estilo de danza que se hacía en ese momento los experimentos de Fuller eran catalogados como excéntricos, sin embargo su complejidad residía en la variación continua de las formas creadas con relación a la tela y las luces.

De acuerdo con Martínez (2008) el efecto visual en las obras de Fuller hace que su trabajo sea más cercano al vídeo, al cine y a la fotografía, que al lenguaje de la danza tradicional. Esa manera de conjuntar de forma simultánea los diversos elementos, posibilitaba la idea de que el movimiento no sólo surgía a partir del cuerpo, sino que poseía cierta libertad y muchas maneras de surgir. Esta autonomía del movimiento, cuestionaba el papel del cuerpo en escena porque por

⁶ Pérez Wilson, Simón (2008) *Cuerpos Híbridos Cuerpos Tecnológicos Cuerpos Naturales. Loie Fuller-Isadora Duncan. Aspectos y Consideraciones de un campo*. Recuperado en http://postdance_files.wordpress.com/2008/05/Loie-fuller.pdf

un lado lo desmaterializa al ser la pantalla sobre la que se creaban las imágenes pero a su vez el cuerpo se mantenía presente aunque ya no como el objeto central, sino como movimiento por sí mismo⁷.

Pérez (2008) concluye:

Este punto es de suma importancia para establecer la mecánica interna de las puestas en escena de Fuller, pues nos conecta con la intención misma de su danza, la cual es la abstracción del cuerpo en beneficio de una lectura de la corporalidad a través de la luz, de la iluminación y del ocultamiento parcial del cuerpo en escena, sobre el ocultar y descubrir se forma un panorama de conceptos muy atractivo, por un lado está la idea de un cuerpo que resulta, de una ausencia que es movimiento, pero a la vez vemos cómo ya desde los inicios de la danza moderna, tenemos una reflexión que pone a la danza sin un cuerpo visible en escena, eso ya es complejo para la danza como arte, pero aún más para una tradición moderna que corporizó e hizo figurar a todos sus representantes a través de la gestualidad y la encarnación de roles y personajes, potenciados por puestas en escena que siempre dirigían al cuerpo como el centro de la espacialidad (4).

Son estos aspectos, el movimiento por el movimiento y la descentralización del cuerpo, los temas retomados por las vanguardias para cuestionar lo establecido y construir nuevas propuestas. A su vez, estas motivaciones siguen presentes en los foros donde se discute sobre videodanza o danza para la pantalla pero esto lo abordaremos un poco más adelante.

A los elementos tecnológicos propuestos por Fuller habría que agregar sus incursiones en el campo de la cinematografía, que le significó la posibilidad de representar el movimiento de otra manera y jugar con otra forma de percepción y manipulación de imágenes. Fuller grabó algunas de sus presentaciones y en otras

⁷ Esta idea está más desarrollada en el libro *Traces of light* de Ann Cooper Albright cit., en Pérez Wilson, Simon, *óp. cit.*, p.3.

ocasiones intervino en el trabajo fílmico, como por ejemplo en *Le Lye de la vie*,⁸ película a color de 35 mm filmada en 1919 y en la cual podemos observar sus motivos centrales la manipulación de la luz y el movimiento. Cooper (2006) en *Resurrecting the Future* señala que en su momento esta película fue proclamada como una maravilla cinematográfica, no por su trama, la cual resultaba convencional, sino más bien debido a la espectacularidad de los efectos especiales, muchos de los cuales, aún no se habían utilizado en el cine. Como por ejemplo: su habitual juego de luces que incluían poca luz y sofisticados efectos de sombra, que en la película logra recrear, al empalmar de forma directa los negativos sobre la cinta, estas yuxtaposiciones producían imágenes espectrales. El uso de la cámara lenta y la instrucción a sus bailarines de moverse de igual forma, en oposición con el manejo de la fotografía en la película es como Fuller crean esa atmósfera suspendida.

En la actualidad las aportaciones de Loïe Fuller han sido objeto de relecturas, debido a su trabajo -en gran medida temprano- de interacción entre los lenguajes artísticos, pero de forma especial a su producción creativa escénica en términos de 'imágenes performativas'⁹. Es decir, su propuesta visual y de

⁸ *Le Lys de la vie* era un cuento para niños escrito por la reina María de Rumania— amiga cercana de Loïe Fuller—, fue puesto en escena por primera vez en París en 1920 como una obra de teatro de movimiento. Más tarde se repitió en el escenario del *Metropolitan Opera House* en octubre de 1926, como un homenaje a la reina María que estaba de visita en Estados Unidos. *Le Lys de la vie* es un clásico cuento de hadas del amor no correspondido, con una búsqueda heroica que comprende la segunda parte de la narración. En la película a las actuaciones, la coreografía y los efectos lumínicos se incorporaron escenas del paisaje del sur de Francia, jardines idílicos, bosques soleados, y algunas imágenes marítimas que sirvieron como escenarios para este cuento, la historia de dos hermanas que son princesas y compiten por el amor de un apuesto príncipe, quien a su vez, está en búsqueda de una esposa. Víctima de una repentina enfermedad, el príncipe le pide a la princesa Corona que se aventure en un viaje a través de tierras salvajes y fantásticas, a fin de encontrar un lugar mágico *Lys de la Vie*. Durante su recorrido la princesa recibe ayuda de las criaturas míticas del bosque quienes conmovidas por la pureza del alma de Corona deciden protegerla. Así ella encuentra la flor milagrosa y revive el príncipe, por desgracia él se enamora de la hermana de Corona. Ella desesperada huye al bosque y muere de amor, su cuerpo es recuperado por las hadas y probablemente llevado a su mundo mágico. Cooper, Ann (2006) *Resurrecting the Future* ciclo de conferencias sobre *Screendance* en el *American Dance Festival*. Recuperado en <http://www.dvpg.net/essays.html> (La traducción es nuestra).

⁹ El filósofo británico John Austin (1990) denominó como "performativo" a aquel enunciado ilocutivo que no tiene un valor constataivo determinado por la verdad o la falsedad, sino un efecto abocado al éxito o el

movimiento fue capaz de producir una realidad creada a partir de las acciones de las imágenes visuales, mismas que presentaron un fuerte desafío a la concepción tradicional de la representación escénica de esa época. Su búsqueda en el plano del movimiento estuvo en la creación de imágenes visuales; sin utilizar esquemas narrativos en sus obras Fuller construyó su textualidad escénica como creación física de presencias objetivas.

Alejándose del paradigma de la proyección de la expresión del bailarín, de las ejecuciones técnicas virtuosas, y aun del requerimiento del trabajo dancístico con cuerpos bellos y entrenados, aunque aun permaneciendo cercana a la representación mimética de fenómenos naturales; Fuller fue una de las artistas que aportaron elementos al campo de la danza, en la dirección de su desarrollo contemporáneo.¹⁰

Danza y cine.¹¹

La cinematografía es la técnica de proyectar fotogramas de forma rápida y sucesiva para crear la impresión de movimiento. Desde su aparición, el cinematógrafo causó admiración y fascinación en los espectadores que se reunían en las pequeñas salas de exhibición. Durante el mes de agosto de 1896 y a pocos meses de la celebrada en París, se llevaron a cabo en México las primeras exhibiciones del cinematógrafo. Una de las cuales se celebró en el sótano de la droguería “Plateros” en la calle del mismo nombre (hoy Madero) de la Ciudad de

fracaso. El performativo “no consiste, o no consiste meramente, en decir algo, sino en hacer algo”. Austin John (1990) *Cómo hacer cosas con palabras*. Barcelona. Paidós.

¹⁰ Pérez Bouchelli, Elisa (2009) “Algunas consideraciones sobre la (re) presentación del cuerpo en movimiento. Un encuentro posible entre la danza y las artes visuales” en *Estudios sobre danza en la Universidad*. Montevideo. Instituto “Escuela Nacional de Bellas Artes”. Recuperado en <http://cuerpoytecnologia.wordpress.com/> p.125.

¹¹ Cine. Abreviatura de cinematógrafo o cinematografía. Etimológicamente la palabra fue un neologismo creado a finales del siglo XIX compuesto por dos palabras griegas Por un lado κίνη (kiné) que significa movimiento y por Γραφός (grafós). Con ello se intentó definir el concepto de imagen en movimiento. En la actualidad esta palabra también se usa para nombrar las salas donde se proyectan las películas. Cordero, Ana Ma. (1989) *Diccionario de términos cinematográficos*. México. UNAM. p. 43.

México. Al igual que en París, el público abarrotó el pequeño local y aplaudió con frenesí las imágenes mostradas por Ferdinand Bon Bernard y Gabriel Veyre¹². Quienes durante el tiempo que permanecieron en el país capturaron en sus películas diversas escenas nacionales, que intentaban dar cuenta de lo auténtico y representativo. El cine mexicano empezó a desarrollarse de forma muy discreta en los primeros registros de la vida porfiriana y de manera posterior en la vida del México revolucionario. En su primera etapa la producción en el cine mexicano en su mayoría fue de carácter documental y reportaje con excepción de algunas películas argumentales.¹³ Pero al principio en las salas sólo se presentaban las películas producidas por creadores extranjeros.

La ilusión de movimiento lograda por el cinematógrafo permitió repensar el tratamiento y la sensibilidad en la percepción de la imagen. En las primeras películas de los hermanos Lumière se explora la relación espacio-acción, en estos primeros ejercicios cinemáticos el tema central era el movimiento de objetos o personas, como *Parasol Dance* de las hermanas Leigh o bien, las imágenes de los trenes a gran velocidad, los obreros que abandonan las fábricas y la gran variedad de danzas indígenas registradas por Louis Lumière. *Annabelle*¹⁴ *The dancer* filmada por Thomas Edison (1894)¹⁵ es quizá la más conocida, en ella una bailarina agita su vestido dando piruetas en un plano general. Las danzas que filmó Edison eran muy sencillas, mecánicas y repetitivas, pero esta característica lejos de ser un problema resultaba conveniente para el formato circular de los

¹² Camarógrafos y proyccionistas que formaban parte del grupo reclutado por los Lumière para promocionar su invento alrededor del mundo. Para ello se valían del embajador francés en cada lugar, para solicitar una audiencia con los jefes de gobierno de los países que visitaban. México fue el primer país americano que disfrutó del nuevo medio. Brasil, Argentina, Chile, Cuba, Colombia y las Guayanas fueron también visitados por enviados de los Lumière entre 1896 y 1897. Sin embargo, México fue el único país americano donde los franceses elaboraron una serie de películas que pueden considerarse como las que inauguraron la historia de nuestro cine. Hinojosa, Lucila (2003) *El cine mexicano: de lo global a lo local*. México. Trillas. p. 8.

¹³ Reyes, Aurelio de los (1983) *Cine y sociedad en México 1896-1930*. México. Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM. pp.1-7.

¹⁴ Annabelle Moore (1878-1961) fue una de las actrices y bailarinas del *Folies*. Participó en al menos nueve películas entre 1894 y 1897. Las películas de danza en las que intervino fueron *A Dance Mermaid*, *Butterfly Dance* y *Danza Serpentina*. Dichas películas se pueden ver en *You Tube*.

¹⁵ Ambas presentadas en la primera proyección comercial en los Estados Unidos el 23 de abril 1896.

antiguos cines, “donde para asombro del público, la foto se movía y se podía ver repetidamente, otra vez” (Brooks, cit. en Carrera, 2009:102). Esto nos permite comprender la mutua compatibilidad entre el cine y la danza ya que ambos se caracterizan por el movimiento. A partir de ese momento comenzaron a desarrollarse diversos experimentos muchos de los cuales incluían al cuerpo como metáfora, como la esencia misma del movimiento.

La posibilidad de capturar y registrar el movimiento, atrajo a diversos artistas, entre los cuales como ya mencionábamos se encuentran: Fuller quien no sólo documenta la danza sino que juega con el medio para continuar con su exploración de luz, color y formas; Fernand Léger y Dudley Murphy (1924-1925) con el *Ballet Mécanique*,¹⁶ película donde se exploran las estructuras rítmicas del movimiento y la música en la que se perciben figuras geométricas, junto con objetos cotidianos como los utensilios de cocina que se combinan con una rápida sucesión de rostros humanos, que aparecen de forma repentina para luego desvanecerse por un costado de la pantalla (Rosseti, 2011:70); o qué decir de *Entreacte*¹⁷ (1924) dirigida por René Clair, con guion del mismo Clair y Francis Picabia. Filme creado para ser presentado como intermedio del espectáculo *Relâcher* de la compañía de danza sueca de Rolf de Maré. En él, Clair despoja las imágenes de una continuidad narrativa, al mostrarnos una serie de secuencias sin aparente relación. Vemos entonces escenas de monumentos y techos filmados en París, a Man Ray y Duchamp jugando ajedrez, a una bailarina filmada desde abajo mientras baila sobre un cristal transparente, a un cazador que dispara a un huevo, una procesión fúnebre que persigue un ataúd, y una persecución entre autos, barcos, aviones. Las imágenes se suceden de forma irracional como si fuese un sueño, todo pasa “en un creciente movimiento e intensidad cósmica”¹⁸. En opinión de Rosseti (2011) este filme es un precursor de las manifestaciones artísticas de los años sesenta como el *happening* por ser una propuesta interactiva entre

¹⁶ http://www.youtube.com/watch?v=IEuDFJd6_2U

¹⁷ <http://www.youtube.com/watch?v=mpr8mXcX80Q>

¹⁸ Rosseti Ricapito, Laura (2011) *Videarte del cine experimental al arte total*. México. UAM. p. 69.

diferentes expresiones artísticas—danza, cine y música— en un mismo espectáculo.

Entre estas formas particulares de tratamiento de la imagen, sonido y utilización de la cámara, se encuentran aquellos artistas que buscaban nuevas formas de percepción y que —con las debidas particularidades tecnológicas— aún observamos en la producción de videoartistas. Nos referimos a Sergei Eisenstein y Dziga Vértov.

La labor desarrollada por las vanguardias cinematográficas de los años veinte en la búsqueda de lo que se denominaba *arte puro* y *cine puro* merece una mención especial. La escuela soviética de Lev Kuleshov se esforzó por valorar las imágenes cinematográficas como íconos-ideas que actuarían como símbolos en una cadena cinematográfica; es lo que más tarde Sergei Eisenstein, uno de los cineastas y teóricos más emblemáticos de la historia del cine mundial llamaría *montaje ideológico* (Rosseti, 2011:76).

Para Sergei Eisenstein¹⁹ existe una estrecha relación entre pintura, teatro música y cine. Pero es este último el que le permite poner en juego su teoría general de la expresividad, junto con la técnica del montaje y la metodología del conflicto. Expliquemos un poco, Sergei Eisenstein partía de una noción de conflicto que no se limitaba al contraste entre planos consecutivos, sino incluso al interior del propio encuadre a través de enfrentamientos compositivos, gráficos o

¹⁹ Sergei Eisenstein (1898-1948). Dibujante y caricaturista ruso, publicó primero en revistas y periódicos después incursionó en el teatro como escenógrafo y diseñador de vestuario. Su experiencia como director de escena del Teatro Obrero (1920) lo impulsó a estudiar dirección teatral en la escuela estatal, donde desarrolló una personal concepción del arte dramático basada en la yuxtaposición de imágenes de fuerte contenido emocional. Estas ideas las plasmó en un ensayo publicado en 1923 bajo el título *Teoría del montaje de las atracciones*. Esta teoría plantea que el espectáculo teatral debe ser creado a través de un libre montaje de sensaciones, independientes entre ellas, pero ligadas entre sí por una temática única. Estas elecciones son elegidas de forma arbitraria por el director e impuestas al espectador para provocar en él un shock sensorial y emotivo (Balzola y Monteverdi cit. en Rosseti, 2011: 77). Entre sus escritos teóricos más conocidos figuran *Teoría y técnica cinematográfica*, *La forma en el cine*, *Reflexiones de un cineasta*, *El sentido del cine*, *Cinematismo* y *La Realización cinematográfica*. Rosseti Ricapito, Laura *óp. cit.*, p. 79.

de luces y sombras.²⁰ Él consideraba que el montaje no se refiere únicamente a la yuxtaposición de imágenes, sino también a la concepción del encuadre y su iluminación, el trabajo del espacio en profundidad, la importancia de los componentes plásticos, el modo en el que se diseña la atmósfera sonora, los sonidos que se superponen, o bien la manera cómo se trabajan los silencios; todos estos elementos dan sentido a la imagen. Y a su vez, todos los elementos que componían un encuadre incluso antes de la relación con otros encuadres se enfrentan, se reclaman su diferencia con los demás a través de la colisión, del conflicto. De este modo todo encuadre, contenía en sí mismo la dimensión conflictiva del montaje desde su propia construcción. Esta idea obligaba a pensar el objetivo conceptual que había detrás de la construcción de cada imagen y su capacidad de relación conflictiva con las demás. Por lo tanto, si se era consciente de los elementos que se ponen en juego, al momento de construir las escenas se podía optar por combinaciones de estímulos que sugieran en el espectador connotaciones específicas provocando con ello reacciones emotivas capaces de transmitir emociones, sentimientos, incluso conceptos políticos, filosóficos y científicos.

Las aportaciones de Dziga Vértov²¹ fueron muy importantes sobre todo las relacionadas con la función de la cámara, las lentes, la percepción y el cine en general. Él, junto con otros documentalistas formó un grupo que buscaba por

²⁰ Benet, Vicente J. (1999) "Capítulo 9: El montaje" en *Un siglo en sombras. Introducción a la historia y la estética del cine*. Valencia. Ediciones de la Miranda. pp.221-235.

²¹ Dziga Vértov (1896-1954) cineasta ruso que al igual que Eisenstein sienta las bases de lo que debe ser un lenguaje cinematográfico, tanto en la técnica como el discurso. Su obra más conocida *El hombre de la cámara* (1929) http://www.youtube.com/watch?v=8Fd_T4l2qaQ "constituye un ensayo de cine-relación de hechos visuales sin la ayuda de subtítulos, de guiones y sin teatro (sin actores o decorados). Este trabajo experimental busca crear un lenguaje verdaderamente internacional, crear la escritura absoluta, separar totalmente el cinematógrafo del teatro y la literatura" (Vértov, 1928). La cinta muestra un día en la vida de un operador soviético, dedicado a filmar el acontecer de San Petersburgo, desde que amanece hasta el anochecer. En ella Vértov explota todas las posibilidades que existen en la manipulación de imágenes. Frena, acelera, utiliza todos los planos posibles, desde muy abiertos hasta muy cerrados; Inclina la cámara, hace efectos de doble exposición y pantallas divididas. Con cada imagen logra un discurso y un mensaje de crítica a la sociedad soviética. Este filme es muy apreciado en todo el mundo como el clásico ejemplo del cine documental. Sadoul, Georges (1971) *El cine de Dziga Vértov*. México. Era.

medio de la cámara captar la “verdad” cinematográfica, montando fragmentos de actualidad de forma más profunda de la que puede ser percibida por el ojo humano. Para ello propuso utilizar lentes particulares, películas expuestas a tiempos variables, procesos químicos, montajes novedosos, desdoblamientos, sobre impresiones, aceleraciones y desaceleraciones que permitían manipular las imágenes.²² Todos estos recursos le dejaron crear una narración fílmica que en opinión de Rosseti (2011) posibilitaron una nueva relación entre el sujeto y el espacio de representación:

Con la *hipermovilidad* la multiplicación de planos y la velocidad de la filmación, Vértov crea un desequilibrio en la visión, una superación del cuerpo y una especificidad del medio técnico. No se trata sólo del ojo del camarógrafo que decide la colocación de la cámara y el encuadre, sino que el espacio—percibido por los nuevos artefactos de reproducción de lo real— adquiere autonomía propia y deja al espectador la conciencia de los límites de su percepción y el asombro de poder acceder a un universo sobrehumano. (85)

La cámara de Vértov siempre está en movimiento, señalándonos aquellas cosas que pasan desapercibidas, dándonos la sensación de entrar a un mundo nuevo y desconocido. La cámara como instrumento de movilidad, será un tópico reapropiado y fundamental en las creaciones de algunos artistas de vanguardia.

La novedad que presentaba la cámara de cine permitió que los primeros cineastas indagaran sobre las posibilidades expresivas, las formas de lenguaje y la escritura de las imágenes en movimiento; así generaron múltiples puntos de vista al descomponer y recomponer la realidad con total libertad, y antes de que Hollywood impusiera sus reglas de gramática visual y códigos imprescindibles para la comercialización mundial.

²² Estos elementos se utilizarán más tarde a menudo en las producciones de videoarte e instalaciones.

Doods (2004) en su libro *Dance on Screen* señala que 1930 puede ser considerado como el inicio de la dominación Hollywoodense en la industria del cine, y que junto con la inclusión del sonido al cine, surgió todo un género de danza para la pantalla el “musical”. Desde esa década y hasta principios de 1950 hubo una proliferación de películas musicales que se caracterizaban por canciones y rutinas de baile como sus componentes primarios mientras que la historia pasaba a un lugar secundario.

Surgieron entonces figuras como Fred Astaire, Ginger Rogers, Gene Kelly, entre otros. Uno de los aspectos más interesantes de este género musical es que las rutinas de baile fueron coreografiadas de manera específica para el medio cinematográfico. Busby Berkeley fue un director cinematográfico que filmó la danza de una manera innovadora.²³ Sus elaborados números musicales que incluían complejas formas geométricas le dieron fama internacional. Sus trabajos requerían un gran número de *showgirls* y elementos para imitar un efecto de caleidoscopio. Al igual que otros directores de cine, su carrera comenzó como director de teatro, pero a diferencia de algunos de sus colegas, creía que la cámara debía tener movimiento, y filmó desde ángulos inusuales para el público de esa época, tomas que no podían ser obtenidas en otro tipo películas. Por ejemplo, a menudo utilizaba los *travellings*²⁴ para desplazarse a lo largo de las líneas de las mujeres, y empleaba a veces los primeros planos para mostrar las poses seductoras o bien la cara de cada mujer. Pero sin duda su firma es el *High Shot* que ubica la cámara encima de la cabeza, para que sus diseños circulares pudieran ser vistos como efectos elaborados. Estos encuadres novedosos, unidos

²³ Entre sus trabajos están *42nd Street (1933)* de Lloyd Bacon con Ginger Rogers. *La saga de Vampiresas (1933-1935)*, *Escuela de sirenas (1844)* con Esther Williams, Frank Sinatra y Gene Kelly. Pero la apoteosis vino con *La Primera sirena (1952)*, en la que las secuencias de baile acuático están muy bien logradas. Algunas de estas obras se pueden ver en el siguiente enlace:

<http://www.youtube.com/watch?v=BI23KlolzJo&list=PL71E2C4059C753E18>

²⁴ Se denomina *Travelling* al movimiento de la cámara que se desplaza perpendicularmente al eje óptico. Se le conoce también como plano de seguimiento. Existe también un *travelling* óptico que no es un desplazamiento de la cámara de atrás hacia adelante, sino un aumento o una disminución del tamaño de la imagen sin variar el punto de vista, mediante un objetivo especial de focal variable denominado *zoom*.

Cordero, Ana Ma., *óp. cit.*, p. 130.

por medio del montaje producían las coreografías que eran vistas en inmensos escenarios teatrales sobre los que se desarrollaba la acción, espacios que en realidad sólo existían por la yuxtaposición de imágenes. Es por esto que su rol en el género de los musicales es tan importante.

Fred Astaire bailarín y coreógrafo fue otra persona clave que ejerció una influencia considerable sobre la relación entre la danza y el cine. Astaire a diferencia de Berkeley, provenía de una tradición escénica por lo que trabajó con solos y duetos en lugar de coros. Astaire se basó en un vocabulario de movimiento ecléctico que incluía baile de salón, *tap*, *jazz* y un poco de *ballet*. Él consideraba que la extravagancia de Berkeley había motivado la suspensión de la trama, por lo que se propuso integrar las canciones y la danza en la narración en la medida de lo posible (Delamater cit. en Doods, 1981:4). Considerado un perfeccionista, Astaire desarrolló algunas ideas concretas sobre la forma en que la danza debe ser coreografiada y filmada. Se trataba de poner el medio del cine al servicio de la danza. De esa forma construía una secuencia de larga duración en los números de baile, evitando la grabación y edición de secuencias cortas como lo hacían otros coreógrafos. La danza era lo más importante para Astaire por ello insistió en tomas de cuerpo completo, en donde los bailarines debían ser capturados en un "marco estricto", y con un número limitado de cortes. Rara vez se emplearon efectos especiales o 'perspectivas artísticas' y los *close up*²⁵ se utilizaron con moderación. La intención era que la danza se viera tan clara como fuera posible, sin distorsionarla a través del aparato fílmico. Esto llevó con el tiempo a hacer un registro de la obra más que una obra.²⁶

²⁵ *Close up*. – Encuadre cinematográfico a corta distancia de un actor a un objeto que tiene la intención de mostrar la reacción de un personaje o resaltar algún detalle, también se le llama primer Plano o acercamiento. Cordero, Ana Ma., *óp. cit.*, p. 45.

²⁶ Se considera un registro al material que sirve como documento o testimonio de lo sucedido. En el caso que estudiamos las acciones se enmarcan dentro del cuadro y con la cámara fija, tratando de capturar la obra de forma total.

Dodds (2004) sugiere que la desaparición del sistema de Hollywood, y su control sobre la industria fílmica tuvo lugar en la década de 1950,²⁷ sin embargo la danza permaneció en una variedad de contextos de cine. Los musicales de los años 1930 y 1940 fueron seguidos por las adaptaciones cinematográficas de comedias musicales como ¡*Oklahoma!* (1955) y *Cabaret* (1972). También se produjeron una serie de películas narrativas que utilizaban a la danza como una característica intrínseca de la trama como: *The Red Shoes* (1948), *The Turning point* (1977), *Nijinsky* (1980); o bien las que recurrían a la danza como un vehículo para otras preocupaciones. Buckland (cit., en Doods, 2004:7) sostiene que:

...es sólo al final de la década de 1970 y a lo largo de la década de 1980 que un nuevo género de película de baile surgió. Esta época marca una proliferación de las películas de baile, tales como *Saturday Night fever* (1977), *Dirty Dancing* (1987), *Fama* (1980), *Flashdance* (1983), *Staying Alive* (1983) y *Footloose* (1984), que se equiparan con el auge general de salud y bienestar que floreció durante este período.

Aunque la música popular a menudo constituye la banda sonora de estas películas, no son "musicales" como los que señalábamos con anterioridad, sino que son películas clásicas narrativas que utilizan la danza como una metáfora de la identidad social, la formalización romántica y otras fantasías de progreso. (McRobbie, 1990; Buckland, 1993 cit., en Doods, 2004:7).

Este es el caso de las películas mexicanas en donde la danza aparece como componente de la trama, más que como elemento primario. El cine mexicano ha sido un cine musical más que un cine de musicales al estilo norteamericano. Es decir, mientras los filmes de los Estados Unidos cuentan una

²⁷La desaparición a la que alude Doods (2004) se debe a tres factores: 1) la pérdida de control absoluto que tenía la industria de *Hollywood* sobre la producción, venta y distribución de películas. En 1948 tras un juicio por monopolio, los tribunales obligaron a los estudios a desprenderse de las cadenas de cines donde se exhibían las películas, y les ordenó limitarse a la producción de las mismas, perdiendo así la posibilidad de distribución. 2) los artistas se rebelaron contra las imposiciones de los estudios y 3) la popularización de la televisión con sus series y noticieros comenzaron a remplazar a los cinematógrafos.

historia en la que están integrados de manera orgánica los bailes y las canciones, el cine musical mexicano empieza con el hecho que el nombre de una canción se ha vuelto muy popular y se toma para crear una película en torno a la canción. “Así la canción no sólo se convirtió en el personaje invisible de muchas cintas, sino también en la guía dramática, generalmente fatídica de la historia” (Lozoya, 1992: 19).

El género musical mexicano se desarrolló en dos escenarios distintos, uno campirano y otro ciudadano. En el caso del ambiente campirano la danza es un elemento dentro de la trama que ayuda a consolidar la identidad nacional, con manifestaciones rituales, populares y festivas las cuales podemos observar en *Que viva México* (1931) de Sergei Eisenstein, *Al son de la marimba* (1940) de Juan Bustillo, *Pueblerina* (1948) de Emilio el Indio Fernández, entre otras tantas. Y en el ambiente urbano el componente dancístico aparece como metáfora del progreso económico y social de los años cuarenta, en donde el espectador ya no se identifica del todo con el mundo rural, sino más bien con la naciente clase obrera que luchaba por conseguir un estatus económico que mejorará la calidad de vida. Estas historias tendrán en su mayoría como escenario los cabarets con sus rumberas²⁸ por ejemplo: *Siboney* (1938) de Juan Orol, *Salón México* (1948) y *Bugambilia* de Emilio el Indio Fernández, o bien los teatros y las vecindades como en *Calabacitas Tiernas (Ay qué bonitas piernas)* (1948) y *El Rey del barrio* (1949) de Gilberto Martínez Solares, etcétera.

En ambos casos estas manifestaciones dancísticas suceden en un punto de convergencia social donde se estructuran ciertos estereotipos culturales que contribuyen a establecer imaginarios contruidos por la cultura visual.²⁹ Por lo

²⁸ El cine de <<rumberas>> con María Antonieta Pons, Rosa Carmina, Meche Barba, Amalia Aguilar y Ninón Sevilla, suponía la existencia de un ámbito repleto de perversiones en el que supuestamente vivía gran parte del cine nacional pero todo parece indicar que se trataba sólo de una alegoría porque en México casi nunca existieron cabarets como los que había en las películas. “Ninón Sevilla no bailó jamás en ellos y es absolutamente imposible encontrar en los destartados de la realidad a nadie con la belleza de Marga López en *Salón México* o de la sofisticación de Andrea Palma en *La mujer del puerto*”. Lozoya, Jorge Alberto (1992) *Cine mexicano*. México. IMCINE. p. 20.

²⁹ Pérez Montfort, Ricardo (2007) *Expresiones populares y estereotipos culturales en México*. México CIESAS.

general en estas escenas en las que se inserta la danza también está presente la música, no sólo en lo sonoro sino también en lo visual al percibir uno o varios músicos que interpretan las canciones. Con esto se crea la idea de que para que haya danza debe haber música. La cámara casi siempre permanece fija, los encuadres no son muy elaborados y parecieran no tener relación unos con otros, de modo que en una toma podemos ver a los bailarines, en la siguiente a alguno de los músicos de la orquesta o a la orquesta, la siguiente al público o a los asistentes y así sucesivamente hasta que acaba la pieza musical. Las tomas pueden ser abiertas para dar cuenta del espacio y del paisaje (rural o urbano), o bien más cerradas para captar gestos o los cuerpos en movimiento de las bailarinas. Dada la censura los acercamientos a los cuerpos femeninos eran la forma en que los directores evocaban la sensualidad y el erotismo.

Todas estas formas de cine se alejaron por completo de aquellas primeras experimentaciones de Fuller donde lo importante era la imagen y el movimiento *per se*. Será Maya Deren quien reintroduzca la danza en el cine de vanguardia, al indagar sobre el papel estético del cuerpo humano en movimiento.

En los años veinte surgieron en Europa producciones filmicas influenciadas por los movimientos artísticos denominados vanguardias, sin embargo a este cine se le conoce también como cine experimental de vanguardia. Estas propuestas buscaban nuevos procesos y técnicas que ampliaran los límites del lenguaje audiovisual convencional y del cine narrativo. Intentaban expresar y hacer sentir emociones, experiencias y sentimientos pero sobre todo, buscaban interrogar al propio medio y criticar a quienes reivindican un cine de formas en pro de lograr un *arte puro*.³⁰

³⁰ Arte Puro.- Principio de la estética idealista presentado en contraposición a la exigencia realista de que el arte posea un contenido ideológico y un espíritu de partido. Sus fuentes teóricas se remontan a la tesis de Kant sobre el desinterés del juicio estético por lo práctico. Alcanza su máxima difusión en los siglos XIX-XX, cuando los estetas burgueses, en lucha contra el realismo, abogan decididamente por el «carácter de fin en sí mismo» intrínseco al arte, por su «carácter absoluto», pretendiendo que el arte está sólo al servicio del

Al tratar de huir del nazismo y atraídos por la idea de oportunidad y desarrollo económico que representaban los Estados Unidos, muchos artistas e intelectuales europeos emigraron a América. Entre 1940 y 1950, surgiría en los Estados Unidos un grupo de cineastas independientes que se oponía a las formas concebidas por el sistema Hollywoodense. A dicho movimiento se le conoció como cine *underground* aunque con el tiempo los mismos cineastas se oponían a esta denominación y reinstauraron los términos vanguardia o experimental para referirse a sus trabajos.

Maya Deren es considerada como la madre del cine *underground* en Estados Unidos, no obstante lo significativo de su obra va más allá de eso, pues traspasa las barreras del formato cinematográfico al vincular la danza, el teatro, la poesía y las artes visuales. “Lo notable de esta creadora consiste precisamente en su capacidad de beber de todas las artes y las disciplinas humanísticas, su trabajo está fuertemente influenciado por la filosofía, la antropología y la psicología.”³¹

Sus orígenes y formación profesional³² la llevarían a construir su teoría cinematográfica, que plasma en artículos como: *An Anagram of Ideas on Art, Form*

puro goce estético. La negación del significado cognoscitivo del arte, de su valor ideológico y educativo, así como de su dependencia respecto a las necesidades prácticas de la época, lleva inevitablemente a afirmar la «libertad» del artista frente a la sociedad, su irresponsabilidad total ante el pueblo, es decir, lleva al individualismo extremo. Antes de la revolución de 1917, bajo la consigna del «arte puro» se manifestaban en Rusia los representantes de agrupaciones artísticas como «El mundo del arte», «La rosa azul», «La sota de oros» y otros. Con sus declaraciones sobre el «arte puro», sobre un imaginario apoliticismo, el arte burgués encubre su orientación reaccionaria. A la falaz consigna burguesa de la «independencia» de la literatura respecto a la sociedad y a las falsas concepciones del «arte por el arte», los artistas soviéticos oponen sus principios ideológicos de servicio a los intereses del pueblo y del comunismo. Vid. *Diccionario soviético de filosofía*. Montevideo. Ediciones Pueblos Unidos. Recuperado en www.filosofia.org/enc/ros/artte.htm p. 25.

³¹ Rebolledo, Carolina. (2010) *Maya Deren_ visiones de un artista integral*. Recuperado en <http://www.35milímetros.org/2010/07/maya-deren>

³² Maya Deren, nacida en 1917 en Kiev (Ucrania) como Eleanora Derenkovsky, llega junto con su padre psiquiatra y su madre músico, de origen judío a los Estados Unidos en 1922. Huían del antisemitismo y se establecen en Nueva York, donde americanizan su nombre, dejándolo en Deren. Estudió periodismo y ciencias políticas en la Universidad de *Syracuse* en Nueva York. Después cursa una maestría en literatura inglesa. Tras graduarse de la maestría comenzó a trabajar como asistente de la bailarina, coreógrafa y antropóloga Katherine Dunham, quien se especializó en danzas afrocubanas y afrocaribeñas; y teorizó sobre las danzas en Haití. Esto impactaría a Deren llevándola a desarrollar una investigación propia que detonaría temas como el cuerpo en movimiento y el ritual haitiano. Será su esposo Alexander Shasha Hammid,

and Film y *El cinematógrafo como forma artística*, en los que enfatiza la necesidad de desarrollar el cine como arte, otorgándole un idioma formal propio e independiente.

Rebolledo (2010) asegura que:

...para Deren el gran error del cine consiste en cimentar su modo representacional en la fotografía y la narrativa, limitando las posibilidades de un film a las acciones de: registrar la imagen y describir una realidad ya existente, la que se sostiene en la historia y la estructura horizontal de lo narrativo. De este modo el cine acota su campo de acción y se convierte en una expresión de mera comunicación, alejándose del concepto de obra de arte.

Para elevar el cine al concepto de arte, Deren sugiere algunas estrategias cinematográficas. En principio propone explotar todas las posibilidades de la cámara. Reflexiona en el acto de ver, el cual incluye tanto el registro de lo percibido, como los procesos cognitivos desencadenados por lo visto, ya que estos crean el sentido. Deren traza un paralelo con esta acción y propone que la cámara junto con el ojo del creador tiene la capacidad de construir sentido, a partir de las asociaciones entre las imágenes, los encuadres y el montaje.

Estos elementos intensifican el discurso visual y generan una narrativa abierta y expuesta en su forma. El uso del silencio y el trabajo en intervalos, son determinantes en su propuesta de construcción de sentido, la cual se completa con el trabajo de compaginación de cuadros, desde el sentido de lo ausente y la carga de la parte faltante o invisible.³³

cinesta, checo, exiliado quien la introduzca en las técnicas cinematográficas. Junto con él realiza su obra más conocida *Meshes of the afternoon* (1943). Otras de sus obras son: *At land* (1944), una crítica de los rituales sociales que también protagoniza; *A Study in Choreography for the Camera* (1945), hecha en colaboración con el bailarín Talley Beattey; *Ritual In Transfigured Time* (1946), otra mirada a los rituales sociales; y *Meditation on Violence* (1948). Vid. Haslem, Wendy. (2002) *Maya Deren: The High Priestess of Experimental Cinema*. Recuperado en <http://sensesofcinema.com/2002/great-directors/deren-2/>

³³ Montecinos, Oliva (2013) "Rupturismo y Metamorfosis" en *De poéticas culturales*. Número Especial-Impreso. Argentina. Revolución en pantalla. pp. 17-25.

Estas nociones de relativización del tiempo y el espacio definirán su narrativa basada en la idea de verticalidad,³⁴ este concepto desarrollado por Deren sirve para dar cuenta de una estructura que no obedece a una continuidad lógica y lineal, “sino más bien a un modelo fragmentario y sintagmático”, carente de estructuras jerárquicas, evaluable desde la simultaneidad de una construcción en espiral muy utilizada por los surrealistas, y que en cierto modo alude a la capacidad de cada ser humano para crear experiencias propias, y significados únicos de manera similar a como lo hace la poesía, es por esto que Deren llamaba a su cine “cine poético”.

De acuerdo con Brannigan (2011) en lugar de avanzar de forma horizontal con la lógica de la narración o las secuencias, los filmes de Deren exploran la cualidad de los momentos, imágenes, ideas y movimientos que en apariencia no tienen relación con lo que ocurre, pero que unidas nos dan un indicio de que algo más sucede en aquello que vemos. Nos obliga a un proceso de inferencia con respecto de lo que vemos. Estos instantes se centran en el cómo y no en el qué, desvían la atención de la lógica narrativa hacia las imágenes mismas, y hacen visibles y audibles los sentimientos y las emociones. Según Brannigan (2011) Deren lograba esto al combinar el uso de cámara lenta, la congelación de fotogramas en contraste con lo cambiante y en ocasiones, agitadas acciones de sus intérpretes; de esa forma desarrollaba un tema central sin recurrir al lenguaje.³⁵

Por su parte Mendoza (2009) en *Danza, cámara... ¡Rizoma!* nos dice:

Desligándose de la narración, Deren aplica la verticalidad a la performance física, más allá de la caracterización de personajes. La relación con el piso y los efectos de la gravedad producen transformaciones de la figura. El juego cinemático captura la radical desestabilización del bailarín y la manipulación de la verticalidad y del balance que constituyen la práctica de la danza. Deren entrecruza estos ejes que

³⁴ Este concepto lo presentó en una conferencia dentro del simposio sobre Poesía y Cine en 1953 organizado por Amos Vogel para *Cinema 16* una de las primeras asociaciones fílmicas de Nueva York.

³⁵ Vid. Brannigan, Erin (2011) *Dancefilm. Choreography and the Movie Image*. New York. Oxford University Press Inc. p. 105.

interrumpen la linealidad, la lógica temporal. Estas secuencias generan una poética del movimiento que remiten una vez más a la danza. (53)

Esta forma de estructura vertical no siempre implica una manipulación brusca del tiempo pero siempre incluye movimientos que superan la lógica de acción. Esta forma de trabajo elaborada por Deren es congruente con lo que buscaban los cineastas vanguardistas, una forma no-lineal, pero además muestra una gran variedad de movimientos que suceden en los distintos niveles de la producción fílmica y que nos permiten ver el carácter cinético de dicha estructura, y porqué Deren consideraba a sus obras cine-danza.

Brannigan (2011) considera que otras de las estrategias fílmicas utilizadas por Deren son: la *despersonalización* y la *estilización* del gesto. La *despersonalización* se refiere a un tipo de representación en la pantalla que subsume al individuo dentro de la coreografía y de la película como un todo. Los actores se transforman en figuras por medio de las cuales el movimiento se transfiere como un “evento” — algo similar hará tiempo después Merce Cunningham al priorizar el movimiento sobre el sujeto que lo ejecuta—. La manipulación de la acción gestual a través de la *estilización* se produce por las actuaciones individuales y los efectos cinematográficos empleados por Deren, exposición múltiple, los saltos, la cámara lenta, las secuencias en negativo, la sobreimpresión, el marco congelado y tomas anguladas. (Mendoza, 2009: 53). Ambas técnicas pertenecen a distintos niveles de la actuación fílmica que se combinan para crear coreografías para la pantalla.

Es de esa forma que Maya Deren descubre el potencial exclusivo de la cámara cinematográfica, el cual consiste en su capacidad de modificar y manipular los factores de tiempo y espacio. A partir de estas relaciones témpora-espaciales y su obsesión con el cuerpo en movimiento es que Deren filmará *A Study in Choreography for Camera* (1945), *Ritual in Transfigured Time* (1946), y *Meditation on Violence* (1948).

En *A Study in Choreography for Camera* muestra la intrínseca relación entre la danza, la cámara y la edición. La película inicia con un plano secuencia en 360°, el bailarín Talley Beatty en medio de un entorno arbolado, interpreta una pequeña coreografía que lo lleva por diversos escenarios, atravesando el espacio en pocos segundos, en un “continuum transgresor de planos” y un recorrido silente donde todo el entorno cambia y el movimiento de Beatty permanece. En esta pieza Deren explora las posibilidades dialógicas entre el movimiento y la imagen. La mirada de la cámara se centra en el bailarín, pero lo que la obra nos muestra es la plena interacción de los recursos fílmicos que hacen posibles progresiones y movimientos que resultan imposibles para la figura individual.

Desde el primer plano la película muestra su intención mágica y rupturista, al recorrer de forma circular, la aparición y desaparición del bailarín que además se aleja y acerca al objetivo de la cámara, hasta salir lentamente del cuadro. La cámara filma hasta que no quede ningún objetivo en su campo de visión, encuentra una posición fuera de la perspectiva y empieza de nuevo, recogiendo el movimiento donde se quedó. El recorte de los cuadros hacia los detalles del cuerpo, hace de los últimos segundos de este film de 3 minutos, un mundo que emerge para acelerar y fragmentar en una secuencia agónica de saltos ingravidos y extendidos en el tiempo, donde el cuerpo emerge en todos sus detalles y se deja ver como el ojo humano no vería, para caer en la agonía contempladora de la inmovilidad.³⁶

Ritual in Transfigured Time, nos muestra las visiones de una mujer que transita por distintos tiempos de su existencia, esta distorsión de la temporalidad enmarca una gestualidad exacerbada que nos muestra al cuerpo como medio para expresar emociones. Para ello se vale del uso de tomas fijas, y otras que emulan la perspectiva del personaje central en sus diferentes tiempos, ralentización de la imagen, acciones en reversa y una secuencia en negativo como escena final, que sirven para crear una atmósfera ficticia, congruente con la transformación del tiempo y el espacio sugerida a lo largo de la obra.

³⁶ Montecinos Oliva, Paula, *óp. cit.*, pp. 19-20.

Otro ejemplo del estudio del cuerpo en movimiento lo podemos ver en *Meditation on Violence*. En esta obra Deren construye un diálogo entre la cámara y Chao Li Chi. Las cámaras lentas, algunas tomas fijas, otras alrededor del intérprete y unas más que captan la mirada de Chao Li, junto con los movimientos circulares, suaves y lentos que progresan hasta tornarse rápidos y enérgicos es la manera en que este diálogo se va construyendo y en el cual se aborda el tema de la violencia. Las obras de Deren tienen marcadas oposiciones tanto entre las acciones, como en las imágenes sugeridas en este caso cuando los movimientos son más suaves vemos a Chao Li en un espacio cerrado, con un atuendo simple y cuando los movimientos son más fuertes y dramáticos lo vemos en un escenario al aire libre, con una vestimenta más tradicional e incluso con un sable. Tanto el ritmo como la repetición de los movimientos y la ubicación de la cámara ayudan a la estructura circular de la obra que termina donde empieza. La cercanía de la cámara junto con la poca profundidad en las tomas es lo que nos permite aceptar la idea de una reflexión sobre la belleza y la violencia. En la primera parte utiliza música de flautas tradicionales chinas y en la segunda en contraste tambores haitianos, sonidos recopilados por Deren en uno de sus viajes a Haití.

Por último *The very Eye of night* (1958) obra producida en colaboración con el *Metropolitan Opera Ballet School* donde los bailarines se deslizan y giran por un fondo estelar carente de gravedad. “Deren la llamó ‘ballet de la noche pues el fondo era una constelación de estrellas sobre las que se colocaron las figuras en negativo de los bailarines, asemejando los dioses griegos que se transportaban por la Vía Láctea” (Mendoza, 2009). Los movimientos son acompañados por música creada por algunos instrumentos de viento y percusión.

El énfasis del trabajo de Deren está puesto no en el significado de las imágenes, ni en el simbolismo que se les pueda atribuir sino en las asociaciones entre las imágenes y la opción que toma la cámara, al elegir el encuadre, el recorte espacial y la manipulación temporal. Sin duda las estrategias filmicas desarrolladas por

Deren han influido y seguirán influyendo a muchos artistas a lo largo del tiempo. La experimentación, la narrativa no-lineal y la resignificación lograda por los encuadres son motivaciones esenciales para los creadores de danza para la pantalla, razón por la que ubican a Deren como su principal referente.

Danza, Televisión y Video.³⁷

Doods (2004) sugiere que el surgimiento del videodanza está más relacionado con los programas de variedades en televisión, que se hicieron durante los primeros años de la televisión pública en el Reino Unido, y el posterior desarrollo del video que con el cine.

Entre 1932 y 1935 la British Broadcasting Corporation (BBC) estableció un servicio de radiodifusión no oficial, en el que entre otras cosas se transmitían programas de variedades que incluían bailes populares y sociales. Estas coreografías por lo general servían de marco para un cantante de moda, por lo tanto los coreógrafos debían diseñar el movimiento de los bailarines que acompañaban a la estrella. Esto requería una planeación específica del espacio y los recursos técnicos que se utilizaban. Estas adecuaciones fueron lo que potencializó el surgimiento y posterior desarrollo del género.

Además de los programas de variedades y debido al financiamiento tanto público como privado que recibió la televisora durante ese período, la BBC transmitió de forma predominante programas de ballet³⁸ y de forma ocasional otras manifestaciones dancísticas, como el estilo de danza libre de Margaret Morris, la

³⁷ El nacimiento del video como tecnología pertenece al proceso de desarrollo de los medios de creación de imagen-técnica: desde la fotografía—considerada como la primera de las tecnologías de la imagen, pasando por el cine, la televisión, el video hasta llegar a la imagen digital. “El término video designa tres cosas a la vez: la primera se refiere a una técnica de registro y reproducción, la segunda a un producto acabado y la tercera a una nueva forma en el arte” Bellour cit. en Rodríguez Mattalía, Lorena (2008) *Arte videográfico inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*. Valencia. Universidad Politécnica de Valencia. p. 24.

³⁸ Muchos de los cuales fueron hechos por Antony Tudor, coreógrafo residente de la BBC quien componía las obras de forma específica para la pantalla. Doods, Sherril, *óp. cit.*, p. 8.

Compañía de Danza India de Uday Shankar y la bailarina de danza española Encarnación López Julves “La Argentinita”.

De manera desafortunada en 1939 la BBC tuvo que cerrar sus puertas debido al comienzo de la Segunda Guerra Mundial, y no fue sino hasta 1946, tras el fin de la guerra, que la televisora comenzó a transmitir una vez más, y su programación de danza fue tan prolífica como antes.

La producción de televisión se desarrolló con los avances técnicos que permitieron la grabación de las señales de vídeo y audio.³⁹ Esto permitió la grabación de programas que podrían ser almacenados y emitidos de manera posterior. A finales de los años cincuenta del siglo XX se desarrollaron los primeros magnetoscopios y las cámaras con ópticas intercambiables que giraban en una torreta delante del tubo de imagen. Estos avances, junto con los desarrollos de las máquinas necesarias para la mezcla y generación electrónica de otras fuentes, permitieron un desarrollo muy alto de la producción.

En Estados Unidos, una figura fundamental en el desarrollo de la danza en video fue el coreógrafo Merce Cunningham. Él comenzó a investigar con el video debido a la inmediatez con la que se pueden ver los resultados, lo cual le proporcionaba otra forma de ver la danza.

Para Cunningham lo esencial en la danza es el propio lenguaje del movimiento en sí. Considera que al usar las nuevas tecnologías de la infografía para coreografiar, estas «no están revolucionando la danza, sino expandiéndola, porque tú puedes ver

³⁹ Al inicio, tanto las condiciones de grabación y visualización eran primitivas. Los espacios de estudio eran pequeños y la mayoría de las veces, se llenaban con el voluminoso equipo de televisión. Estas limitaciones llevaron a un predominio del trabajo en solitario o máximo en pareja, con poco espacio para desplazamientos. Debido a la mala calidad de la imagen televisiva, los bailarines fueron obligados a modificar su vestuario con diseños muy básicos y con un recargado maquillaje. *Ídem*.

el movimiento de una manera que siempre estuvo ahí, pero era imposible verlo a simple vista.⁴⁰

En 1975 con la colaboración de Charles Atlas, y apoyado en ciertos recursos videográficos Cunningham produjo un primer trabajo titulado *Westbeth*. En él revelaba cómo la televisión transformó nuestra mirada y nuestra medida del tiempo.⁴¹ La pieza es una exploración de cómo el video puede afectar al tiempo, el espacio y la energía y cada sección de la obra trata de un problema particular del videodanza. Por ejemplo, una sección se refiere a la proximidad de la cámara. Cunningham señaló que, si los bailarines están demasiado lejos de la pantalla, el espectador pierde el contacto con ellos. Así, Cunningham y Atlas coreografiaron el movimiento de los bailarines y de la cámara, de tal forma que ambos estuvieran lo más cerca que fuera posible.

Otra dificultad que Cunningham identificó fue el espacio triangular de la cámara que en comparación del espacio escénico resulta muy estrecho en la parte delantera y disminuye de manera progresiva hacia el interior. Por lo que en *Fracciones* (1978, Dir. Charles Atlas) Cunningham colocó a los bailarines en formación de cuña, es decir, ubicó a un bailarín cerca de la cámara y luego colocó a dos bailarines en una línea y a otros tres bailarines detrás en otra línea (Maletic, en Dodds, 2004).

En opinión de Vaughan⁴² todos estos trabajos se centraban en el movimiento visto al interior del cuadro. Es hasta *Locale* (1979) que Cunningham y Atlas están listos para explorar las posibilidades de movimiento de la cámara. En esta obra la

⁴⁰ Martínez Pimentel, Ludmila Celina (2008) *El cuerpo híbrido en la danza: transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales Análisis teórico y propuestas experimentales*. Tesis Doctoral. Valencia. Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado en <http://riunet.upv.es/handle/10251/3838?show=full> p. 154.

⁴¹ A partir de esta propuesta Cunningham desarrolló una serie de trabajos en los que unía la danza y el vídeo. Estas obras son: *Squaregame Video* (1976), *Blue Studio: Five Segments* (1976), *Event for Television* (1977), *Fractions I* (1978), *Locale* (1979), *Channels/Insert* (1982), *Coast Zone* (1983), *Deli Commedia* (1985), *Points in Space* (1986), *Changing Steps* (1989), *Beach Birds for Camera* (1993). Ídem.

⁴² Cit. en Rosenberg, Douglas. "Video Space: A Site For Choreography" recuperado en <http://douglas-rosenberg.com/essays.html>

cámara se mueve a través del espacio y los bailarines se mueven a una velocidad vertiginosa, aparecen al azar y desaparecen dentro del cuadro; efecto contrario a lo que uno ve en el teatro donde los bailarines aparecen dentro del foro y desaparecen en los extremos. Cunningham visualizó de manera instintiva que el lenguaje del video era muy diferente al de la escena. El tiempo puede ser tomado como una elipsis ya que el espectador absorbe la información más rápido que en el teatro y el espacio parece ensancharse hacia afuera de la pequeña abertura de la pantalla, con lo que crea la ilusión de mayor profundidad que de la de hecho existe.

Para Cunningham la base de la danza era el movimiento, es decir, el cuerpo humano moviéndose en el tiempo y en el espacio. La escala de este movimiento variaba desde el reposo hasta la cantidad máxima de movimiento (actividad física) que una persona era capaz de producir en un momento dado. “Las ideas de movimiento proceden del movimiento y, a la vez están en el movimiento”.⁴³ Su investigación se centró en el movimiento como un elemento *sine qua non* del fenómeno dancístico, y propone elementos significativos que rompen, anulan o cuestionan las bases más tradicionales de la danza. Sus experimentaciones con la cámara le permitieron apreciar la forma en que los movimientos eran vistos en la pantalla y cómo esa percepción podía involucrar al espectador. La importancia de la contribución de Cunningham para el desarrollo de danza para la cámara no es menor. “Su reconocimiento de la cámara como un sitio para ubicar la coreografía y las diferencias inherentes entre espacio de la cámara y el espacio teatral, le aseguraron un lugar destacado en la historia del medio” (Rosenberg, 2006: 8).

⁴³ “La coreografía y la danza”. Fragmento de una entrevista realizada a Merce Cunningham en los años 70 por Grossman recuperada en <http://primasherманas.wordpress.com/merce-cunningham/>

Videoarte y videodanza.

La etimología de la palabra video corresponde a la primera persona del presente indicativo del verbo latino video que quiere decir “yo veo”. Se promueve por tanto la concepción de dicho medio como vehículo de una mirada en primera persona⁴⁴ que permite una relación de proximidad e intimidad. Se trata de un medio accesible tanto en lo económico como en lo técnico, que facilita a cualquier usuario— artista o no— convertirse en emisor (Rodríguez, 2011).

La visión en primera persona que caracteriza a dicho dispositivo como un instrumento directo, donde la imagen aparece casi al abrir los ojos: la velocidad, inmediatez, simultaneidad con que el video (electrónico y digital) es capaz de hacer visible la imagen que la cámara está captando, aunado a las cualidades de bajo coste, facilidad técnica y las diversas modalidades de difusión-recepción, han llevado a diversos artistas a aprovechar las bondades que ofrecen los dispositivos videográficos, de los cuales se derivan el videoarte y la videodanza.

El videoarte surge con y a la par de la televisión, y aunque el término no existiera como tal desde el principio, es durante los años sesenta que se gesta la idea de un nuevo medio artístico. En sus inicios se nutre de las principales tendencias y manifestaciones de las últimas vanguardias, como el arte pop, el minimalismo, el dadaísmo y el cubismo. Artistas provenientes del cine experimental, la fotografía, las artes plásticas, la música o el teatro aportaron al videoarte un valor añadido. El arte conceptual y el pop art lo dotaron de sentido teórico y, finalmente, en la década de los ochenta, el videoarte consiguió expresarse con toda libertad como medio diferenciado dentro del mundo artístico.

⁴⁴ Donde la cámara y el ojo son un solo elemento, es decir esta característica que tiene que ver a la vez con los usos del medio y con su tecnología.

En su etapa inicial, el videoarte se caracterizó por una estrecha relación de acercamientos y contraposiciones entre el nuevo medio tecnológico y la televisión. Los mayores representantes de esta actitud contestataria son los artistas Nam June Paik,⁴⁵ Wolf Vostell⁴⁶ y el movimiento Fluxus,⁴⁷ quienes convirtieron el medio televisivo en un medio útil y eficaz para la exploración estética de una nueva práctica artística dentro del contexto de la cultura mediática contemporánea.

Esta posibilidad creativa surge a mediados de los años sesenta gracias a la comercialización de los primeros magnetoscopios portátiles (cámaras de video portátiles) que Sony envía a Estados Unidos. Desde este momento, este aparato reproductor se encuentra disponible para la sociedad y deja de ser patrimonio exclusivo de las cadenas de televisión.

Estas prácticas artísticas ofrecían distintas posibilidades, entre ellas: grabación previa de acciones que eran enviadas de manera posterior, o bien proyección de imágenes que sucedían en el momento. Este tipo de acciones, intentaban recuperar la noción de tiempo-real. Sus investigaciones sobre el espacio-tiempo originan la idea de *espacio* entendido como recorrido y *tiempo* como período. Muchas de estas experimentaciones se ejecutaban en espacios poco convencionales, lo que obligó a los artistas a pensar en las relaciones entre las acciones y los lugares, y a su vez, cómo estas eran vistas en la pantalla.

⁴⁵ Músico coreano que está considerado como el primer videoartista. Se dice que en 1965 obtuvo la primera cámara portátil de Sony antes de su comercialización. En ese mismo año grabó desde un taxi las calles de Nueva York, durante la visita del Papa Pablo VI, con una finalidad estética. para captar una realidad subjetiva, al margen de las funciones de grabación de la televisión. Pérez, Ornia (1991) *El arte del video. Introducción a la historia del video experimental. Barcelona. RTVE. Ediciones del Serbal.* pp.17.

⁴⁶ Artista alemán de los más representativos del siglo XX, trabajó con diferentes técnicas como la pintura, la escultura y la instalación. Autor de la técnica *Dé-coll/age* [sic], padre del *happening* en Europa e iniciador del movimiento Fluxus y del videoarte. En su obra emplea todos los elementos visuales y de expresión a su alcance, con los que el artista pretendía producir un impacto en el receptor para que abriera su mente en múltiples direcciones. Baigorri Ballarín, Laura. (1997) *El video y las vanguardias históricas.* Barcelona. Universitat de Barcelona. pp. 63-65.

⁴⁷ Fluxus fue un movimiento artístico que incluyó las artes visuales, la música y la literatura y que se declaró contra el objeto artístico tradicional como mercancía, se proclamó a sí mismo como antiarte. Surge por un renovado interés por el movimiento Dadá. Fluxus buscaba la integración de todas las artes, mezclaba la alta cultura con la cultura popular, el arte, el juego, el humor y la ironía. Rosseti Ricapito, Laura, *óp. cit.*, pp. 92-100.

Dada su versatilidad, accesibilidad y fácil operación, artistas de distintos campos, música, artes plásticas, teatro, literatura, danza, performance, etc., acceden al video y generan nuevas correlaciones artísticas como videoescultura, videoperformance, videoinstalación y videodanza entre otras tantas.

El videoarte resulta una alternativa más económica a la producción tradicional en cine. Es una propuesta más enfocada a personas que rompen con los parámetros comerciales y buscan un medio más económico pero no por este motivo con menos valor que las formas tradicionales de producción. Se sustenta en el formato y en la posibilidad de establecer una dinámica visual y conceptual a través de la narración filmo o fotográfica.

A partir de los años setenta, el vídeo empezaría a introducirse en el mercado del arte a través de departamentos especializados de algunos prestigiosos museos, que comenzaron a reconocer el interés que despertaban las formas de arte más alternativas en los sectores culturales y artísticos. A su vez, entre los artistas del vídeo también se detectó un creciente interés por el reconocimiento de un arte hasta entonces relegado a los circuitos contra-culturales.

La reflexión sobre las características del video en el campo del arte, plantea la cuestión de la especificidad del medio como problema que atraviesa gran parte de las prácticas videográficas y los estudios sobre estas. En los primeros años del video como medio de creación, artistas y críticos de arte trabajaban en encontrar las características que pudieran diferenciarlo de los otros medios. Pero después de la década de los ochenta se plantea un debate que impugna este supuesto. Los estudios que se centran en la búsqueda ontológica de lo que un medio tiene de específico o único, apuntan a la línea de los intereses de la modernidad, sobre la idea de un progreso cultural en la que el medio era visto como una evolución, como una ruptura con lo anterior, por lo que necesitaba definir su supuesta esencia.

Diversos autores contraponen esta visión, y proponen una posmoderna donde el tema de la especificidad no es pertinente, porque ya no hay una imagen pura que pueda sostenerse. Ya no es tiempo de especificidades, ni demarcaciones categóricas. Sí lo es del contrabando, de la mirada transversal y del pensamiento oblicuo. Creemos que buscar la esencia es útil en un contexto determinado, pero más que indagar sobre las diferencias, la idea es buscar tipos de relación entre los distintos campos, y no únicamente de oposición en aras de una supuesta pureza.

Las prácticas artísticas con soporte en video, y en las cuales ubicaremos al videodanza, tienen desde sus inicios una vinculación explícita con las vanguardias artísticas de la época en lo concerniente a la actitud de ruptura y experimentación; esta vinculación tuvo como consecuencia un marcado esfuerzo de los artistas por explotar las condicionantes del medio, al generar numerosas obras centradas en la investigación de aquello que define al video. Esto supone un terreno multidisciplinar utilizado por distintos artistas que provienen de la música, la pintura, el teatro, la danza, el performance, etc., dicho carácter múltiple ha dado lugar a numerosos esfuerzos de compartimentación destinados a clasificar una serie de prácticas difíciles de ubicar en ámbitos cerrados.

Las prácticas videográficas no responden únicamente a una voluntad autorepresentacional y desconectada del exterior, como a veces se cree, es más bien una estrategia de explicitación del lugar de la enunciación- una manera de mostrar los mecanismos puestos en juego por el dispositivo, aspectos que trataremos más adelante.

Pola Weiss y el origen del videodanza en México.

El videoarte mexicano surge con figuras como Pola Weiss en los setenta pero no es sino hasta la década de los noventa cuando se intensificó el proceso

legitimador con las bienales de video y las exposiciones de arte electrónico y digital.

Una mujer atrevida, apasionada, inquieta, inconforme, audaz, sin miedo a explorar, loca para algunos y visionaria para otros, son los adjetivos con los que suelen referirse quienes la conocieron, o bien aquellos que se adentran en el trabajo artístico de Pola Weiss (1947-1990); quien está considerada por algunos como una de las precursoras del videoarte en México, pero que sin duda es la iniciadora de la videodanza en nuestro país.

Mexicana de nacimiento, aprendió ballet, canto, música y dibujo. Estudió Literatura inglesa y más tarde la Licenciatura en Periodismo y Comunicación en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, donde se tituló en 1975 con la primera tesis hecha en video, titulada *Diseño de una unidad de producción de Video Tape*, la cual consistía en un piloto para una serie de televisión creativa.⁴⁸

Tras asistir a unos cursos de cinematografía en el Centro de Estudios Cinematográficos se inició en la producción televisiva y para 1976 fundó su pequeña productora artTV, en donde la *teleasta*⁴⁹ dio rienda a sus ideas incorporando las artes y el video. A partir de 1978 Pola Weiss se incorporó a la Facultad de Ciencias Políticas de la UNAM como docente, e impartió diversos cursos de Introducción a los lenguajes audiovisuales, producción de televisión y técnicas de producción audiovisual.⁵⁰

⁴⁸ La tesis de Weiss consiste en un modelo para generar un tipo alternativo de examen profesional, cuya intención es salirse del modelo teórico para dar paso a lo práctico. El objetivo de la tesis se presenta como una nueva opción a los cánones establecidos en la época sesentera de la televisión mexicana y en particular a la creación de una nueva función del Taller de Comunicación de la FCP y S de la UNAM al trabajar como un centro práctico de producción para las empresas que lo solicitaran. Enfocada en su totalidad a fines didácticos, propone alejar a la televisión de los fines de entretenimiento y lucro. Hernández Miranda, Dante (2000) *Pola Weiss: Pionera del videoarte en México*. Primera edición. Veracruz. Editado por Comunidad Morelos S.A de C.V. pp. 15-16.

⁴⁹ Weiss se autonombró de esa forma porque para ella el lenguaje de la televisión no era una cuestión técnica o mecánica sino más bien, la posibilidad de crear una forma especial de comunicación que produjera sensaciones; además de la oportunidad de hacer arte en televisión.

⁵⁰ Minter, Sarah (2008) *Video en Latinoamérica. Una historia crítica*. Laura Baigorri (ed.) Brumaria n.10. Madrid. AECID. Recuperado en <http://www.videoarte.org>

Por aquel entonces, la inserción de la televisión en México poco a poco cobraba mayor fuerza. Con el objetivo de desarrollar la capacidad de expresión de la televisión, y gracias a una beca universitaria, Weiss decide investigar sobre la televisión artística, experimental y educativa en la BBC de Londres, la VPRO de Holanda, la *Ofrateme* de París y la RAI de Italia. Esto le permite ponerse al día sobre lo que ocurre con el nuevo medio como objeto y sujeto estético, al descubrir el valor de los trabajos con cámara portátil, la herramienta esencial para el videoarte (Mendiola, 2001). Poco tiempo después de su recorrido por Europa, viaja en un par de ocasiones a Nueva York, donde conoce las propuestas de videoartistas como Shigeko Kubota y Nam June Paik, quienes provocan en ella una fuerte influencia que la llevó a elegir el video como el medio ideal para expresarse.

Las ideas se me agolpan en imágenes y no resisto mucho tiempo andarlas cargando sólo para mis adentros, necesito compartirlas (Pola Weiss).⁵¹

En 1977 produce su *opera prima Flor Cósmica*, que representó a México en el IX Encuentro Internacional y I Nacional de Video que se realizó en el Museo Carrillo Gil⁵². En este primer trabajo se muestran los temas que la obsesionaban y que estarán presentes en casi todas sus demás obras: su fascinación por la imagen, su cuerpo, la intimidad, el cuestionamiento del rol femenino, la maternidad, etcétera (Minter, 2008) Esta obra, construida de forma artesanal, sin sofisticaciones tecnológicas y sin un relato lineal, genera significados anormales y una estética particular. Imágenes más próximas a la escultura cinética y la música electrónica que a la televisión comercial o la pintura (Mendiola, 2001).

⁵¹ Entrevista realizada por Adriana Malvido, cit. en Minter, Sarah *óp. cit.*

⁵² En él participaron Pola Weiss, John Baldessari, Amerigo Marras, Miguel Ehrenter, Nam June Paik, Allan Kaprow o Les Levine.

En opinión de Edna Torres, investigadora y curadora del *Fondo Pola Weiss*⁵³, la obra audiovisual de esta artista se encuentra en el límite entre el performance y la videodanza. Muestra de ello es el trabajo que presenta en el Encuentro Internacional de *L'arte della Performance*, interpretado en el *Palazzo Grassi*, en Venecia, Italia en 1979. Pieza que la artista titula *Viva Videodanza*, en la que se percibe la influencia de Paik y Kubota.⁵⁴ La obra consiste en una danza con cámara al hombro, unos espejos colocados alrededor de ella y un monitor que registra todo lo que ella ve mientras baila.

La cámara danza con ella y nosotros danzamos con la cámara. Juntos creamos una nueva dimensión. Una comunicación directa e indirecta a la vez. La cámara en sus manos no es sólo un ojo implacable que registra aciertos y defectos. Es un simple instrumento de trabajo, un testigo inofensivo, una presencia como las demás: como la de ella, como la nuestra...⁵⁵

En efecto, Pola bailaba con y para la cámara, las imágenes que captaba eran procesadas en vivo con efectos especiales como el *blue screen* y elementos psicodélicos, muy utilizados en aquel momento, a través de un *switcher* y proyectadas en un monitor.⁵⁶ La cámara además de ser un testigo, nos cuestiona y provoca sentimientos, sensaciones y experiencias. Experimentación que no termina cuando ella deja de bailar, la pieza se completa cuando aún con cámara en mano, registra las impresiones de los asistentes haciéndolos partícipes del trabajo creativo.

⁵³ El Fondo Pola Weiss está disponible para estudiantes e investigadores interesados en conocer su obra. Se ubica en el Centro de Documentación *Arkheia*, del Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC), dentro de Ciudad Universitaria. En él se encuentran en resguardo documentos originales en diversos formatos como cartas, fotografías personales, invitaciones, carteles, folletos, dibujos, revistas en papel, así como copias audiovisuales de sus obras y algunos otros materiales concernientes al trabajo de la artista.

⁵⁴ Shikego Kubota (1937-) artista japonesa considerada como la introducida del término videoescultura, trabajo que puede emplear uno o más monitores y canales, en relación, o no, con otros elementos cuya principal característica formal es la concepción de una obra "cerrada" un conjunto que no depende de la relación con el espacio. García Armand, Blanca (2011). *Hago video luego existo*. Recuperado en <http://revistas.ucm.es/index.php/INFE/article/view/41147/39359> pp. 223-231.

⁵⁵ Jorge Calvet en el folleto del espectáculo presentado en el Palazzo Grassi de Venecia en agosto de ese año.

⁵⁶ Minter, Sarah, *óp. cit.*

Al año siguiente repite el ejercicio pero ahora en México dentro de las instalaciones del Auditorio Nacional con la obra *La Venusina renace en Reforma*. Sin embargo, en el último momento las autoridades del recinto no le permiten presentarse por lo que monta sus espejos afuera del edificio y ante la mirada desconcertada del público que transita por ahí, Pola baila con su *escuincl*⁵⁷ a veces en el hombro y otras apoyada en el piso.⁵⁸ Ataviada con unas mallas, botas y gasas blancas, la artista invitaba a los espectadores a ver, a descubrir y a descubrirse en aquello que presentaba.

Los espejos son una constante en varios de sus trabajos. Sus diversas formas proporcionan imágenes variables que cambian dependiendo de la ubicación del espectador. De un modo un tanto narcisista Pola es la primera en percibirse en ellos, se observa, se revela, baila, transita por el espacio circunscrito por esos *cuadros transparentes*⁵⁹ que guardan una separación entre sí, para que la gente pueda verse y circular entre ellos. El monitor se colocaba en un extremo de la locación y proyectaba las imágenes que Weiss transmitía. La gente, aún no acostumbrada a la televisión, miraba curiosa y asombrada su cuerpo, sus gestos, su aspecto en general.

Al ubicar los espejos en una forma específica Weiss delimitaba no solo el espacio donde bailaba, sino que también introducía al público a un espacio imaginario e infinito. Cada uno de los espejos funcionaba como una especie de portal por medio del cual, los espectadores entraban al mundo de las imágenes de Pola, para transformarse en una retrato de sí mismos y de la realidad que les circundaba. Acción que provocaría en ellos una reflexión quizá consciente o no de las fronteras entre uno y otro. Así, tanto los espejos como el monitor se convertían en el límite entre lo real y lo subjetivo.

⁵⁷ Pola solía referirse a su cámara de video de esa forma. [Escuincle, cla o escuintle, tla: (del náhuatl *itzcuintli*, perro sin pelo) Es un vocablo tanto masculino como femenino que se utiliza como despectivo coloquial en México para referirse a una persona que está en la niñez | | Se refiere al niño]. Vid. www.rae.es

⁵⁸ Hay que recordar que Pola trabajaba con una cámara cuyo peso era de 8 kilos.

⁵⁹ Cunill, Inmaculada. *El significado del espejo en las instalaciones y las videoinstalaciones*. Recuperado en <http://huespedes.cica.es/aliens/gittcus/espejo.html>

La imagen de Weiss en el espejo, no sólo era una auto-representación, era el medio que utilizó para analizar y cuestionarnos sobre cómo pensábamos al cuerpo. Sobre su cuerpo, algunas veces desnudo, insertaba las ideas que fluían en su mente, o bien lo fundía con el entorno para dar cuenta de aquellas cosas que la aquejaban. Las imágenes que generó tenían la intención de hacernos ver aquello que le interesaba, pero además de transportarnos a un mundo de sensaciones. La manera en que Weiss enlaza y sobrepone las imágenes logra la continuidad que da forma a su discurso, y crea así, una estética particular. De ese modo el cuerpo se torna tanto un espacio de reflexión, como una manifestación propia, es su elemento narrativo y por si fuera poco el lugar de enunciación de la experiencia (Pech, 2006).

Su indagación sobre la imagen en movimiento la llevó de 1977 a 1987 a materializar un total de 38 videos de arte⁶⁰ (algunos terminados y otros inconclusos), entre los que se encuentran una videoinstalación, algunos performances y videodanzas. En ellos podemos observar ciertos recursos como la repetición visual, la retroalimentación de imágenes y la generación de *loops*,⁶¹ típicas de Nam June Paik y que más tarde se convertirán en motivos prototípicos de toda la creación videográfica experimental (Sedeño, 2007).

A ciencia cierta no sabemos por qué Weiss tituló como videodanza algunas de sus obras pues en muchas de ellas es clara la influencia del *performance* y el *happening*, sin embargo y de acuerdo a la época, la repuesta parece obvia ya que como mencionábamos con anterioridad, el videodanza es visto como otra de las relaciones creativas que se dieron entre el arte y el video.

Entre las obras consideradas como videodanza, sin que nos sea claro si esta denominación fue dada por ella o por sus estudiosos, están: *Amante set*, *Cuilapan de Guerrero*, *Papalotl*, *Xochimilco o Embarcadero de Xochimilco* y *Cuetzalan y yo*.

⁶⁰ *Ciudad- Mujer Ciudad* (1978), *Somos mujeres* (1978), *Versátil* (1978), *Freud I y II* (1978) *Autovideo* su primera performance-video (1979), *Caleidoscopio* (1979), *El eclipse* (1982), *Las tasas de interés* (1983), *Videorigen de Weiss* (1984), *Merlín* (1987) y muchos más.

⁶¹ En música los *loops* son secciones cortas de las pistas que se crean para ser repetidas de forma continua.

Amante, set (1979) filmada en Puerto Vallarta, es una pieza con música ambiental en la que nos muestra parte de la vegetación, el mar y la arena de ese lugar. La cámara recorre de forma lenta cada uno de estos sitios, deteniéndose brevemente para que podamos percibir la presencia del viento que mueve las hojas de las plantas, el desvanecimiento de las olas conforme se acercan a la playa, la presencia y comportamiento de algunos animales, en una especie de comunión entre cámara y naturaleza. Las imágenes evocan en los espectadores sensaciones plácidas y placenteras.

Cuilapan de Guerrero (1979) se grabó en el ex-convento del mismo nombre. En esta pieza, Pola nos invita a mirar de diversas formas. En ella plantea las nociones de cámara objetiva y cámara subjetiva. Con cámara en mano, nos muestra desde el exterior una sólida edificación construida en una pequeña colina, rodeada por un valle y cuya vista resulta espectacular. Se acerca al edificio y lo recorre de forma lenta, camina por sus pasillos oscuros y silenciosos, como si se adentrara en ella misma. Pola acaricia la estructura, se monta en ella, la abraza, la explora. Después en forma contrastada la vemos, en uno de los patios del convento, donde danza libremente, haciéndonos percibir su pasión y sensibilidad.

Tanto en *Papalotl* (1979) como *Xochimilco o Embarcadero de Xochimilco* (1979) se observa el mismo formato, ella con la cámara al hombro baila, en distintos escenarios algunos en el interior de su casa y otras más en exteriores como jardines, parques o la calle. En ambas piezas danza al ritmo de una guitarra, bajo la inspiración de la música de Luis Pérez.

Dado lo inquieta que era Weiss podría pensarse que su forma de trabajar era desordenada, sin embargo existen aquellos bocetos que a manera de guion sugerían el proceso de las creaciones de la artista. Sin que por ello dictaran de forma estricta qué debía hacerse. De acuerdo con Federico Luna músico compositor de varias obras de Weiss, ella le entregaba los esquemas sobre los que trabajaría, para que a partir de los mismos, él diseñara la música. Una vez que éste se la entregaba, Pola la insertaba en la cinta y sobre ella editaba las

imágenes. Es en este momento que el trabajo experimental de Pola se exagera al potencializar el medio en todas sus posibilidades.

Mi Co- Ra-Zón, (1986)⁶² es uno de los trabajos más representativos de Weiss. Si bien la vemos bailando en él, no es considerado por algunos como videodanza sino como un trabajo audiovisual. En la primera escena aparecen los labios de Pola diciendo: “Mi co-ra-zón” de manera fuerte y pausada. Después entra un cuadro en negro y sólo se oye: “mi ojo es mi corazón”, en el siguiente cuadro vemos un corazón que palpita, seguido de su entrepierna sangrante, sangre que cae sobre una flor blanca y como fondo, el ojo de ella que se muestra. Enseguida observamos imágenes del derrumbe de algunos edificios de la ciudad de México a causa del terremoto de 1985, que se intercalan con escenas dentro de un hospital, el embarazo, un aborto y su viaje a Venecia (Pech, 2006).

Pola Weiss crea en este video una imagen urbana de una ciudad que debe recuperarse después de una catástrofe, pero es también un himno dolorido. Weiss se adentra en su Co-ra-zón para mostrarnos su Co-ra-zón, donde anidan recuerdos malos, la mirada hacia un pasado doloroso que la resquebraja en su historia personal. El terremoto es metáfora de su derrumbe personal. Su cuerpo baila, la música suena y su cámara en *zoom* resalta sus pasos, sus contoneos, el cuerpo desnudo trasluce la mirada de quien está viendo, derrite esencia en velos: es el cuerpo de mujer-Pola. Weiss es así subjetivamente sujeto de su mirada-imagen-muestra; lugar de enunciación, coreografía de resistencia que escapa a su refugio en el Ajusco. Mientras, su corazón sigue latiendo en el rojo sanguinolento de una mirada también sangrante.⁶³

Sin duda Pola Weiss fue la primera artista mexicana que incorporó el vídeo como su principal herramienta de creación. Durante su época fue casi la única representante mexicana del vídeo en foros internacionales. “Pola Weiss trabajó,

⁶² <http://www.youtube.com/watch?v=5oKxmPLvtyI>

⁶³ Pech, Cynthia (2006) “Género, representación y nuevas tecnologías: mujeres y video en México” en *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*. Vol. XLVIII, núm. 197, mayo-agosto. México. UNAM. p.100.

desde una perspectiva lúdica, abordó los problemas de género, asumió y expuso su propio cuerpo y su intimidad como materia y sujeto de representación, subvirtiendo el rol femenino. Estas fueron algunas de las características que definieron sus temáticas y cuestionaron el lenguaje del propio medio”.⁶⁴ Sin embargo a pesar de lograr reconocimiento internacional, su trabajo no fue bien valorado en México por parte de la crítica y los medios, razón por lo cual pasó desapercibido. Su muerte ocurrida en 1990 impidió que su obra pudiera consolidarse junto con la legitimación del videoarte en México que se otorgó con el apoyo de proyectos del FONCA y las becas de la Fundación Rockefeller y Macartur en 1992. (Pedrozo, 2011:43). En la Facultad de Ciencias Políticas de la UNAM en Ciudad Universitaria existe una sala que lleva su nombre; la curiosidad de algunos alumnos sobre quién fue la persona que da nombre a este auditorio, les ha llevado a indagar y en ocasiones a elaborar proyectos de titulación que abordan el trabajo desarrollado por la artista mexicana. Sin embargo a pesar de estos esfuerzos y unos pocos textos publicados al respecto, su trabajo aún es desconocido para muchos.

Panorama sintético del videodanza en México.

La falta de un sólido campo de investigación y documentación del arte videográfico en nuestro país, ha dificultado la visualización del surgimiento y desarrollo de la práctica del videodanza en México. Una praxis compleja plagada de presencias efímeras, esfuerzos aislados, promociones independientes y proyectos trancos, con los que se construye una historia fragmentada motivada por la constante innovación de los recursos técnicos y por la falta de canales de distribución y exhibición para estas piezas.

⁶⁴ Minter, Sarah, *óp. cit.*

A partir de los pocos registros documentados se acepta que Pola Weiss es la iniciadora de este arte en nuestro país y que de manera paralela, a finales de los años ochenta Rocío Becerril,⁶⁵ mientras trabajaba en Televisión Universitaria propuso una serie de documentales sobre personajes de la danza, en los que introdujo segmentos ligados al videoarte y al videodanza. En 1998 con la creación de la licenciatura en coreografía se instaura la materia de *videodanza* y se nombra a Becerril como la primera maestra.

En la década de los noventa surge un auge renovado hacia el videodanza, interés derivado de los planteamientos de la danza posmoderna que promueven una danza alejada de los acercamientos creativos establecidos y las estructuras coreográficas tradicionales. Muchas de estas composiciones carentes de historia, personajes o finalidad, cambiaron el foco de su trabajo hacia la representación del movimiento humano en sí mismo, a su fisicalidad en el tiempo y en el espacio, y al reconocimiento de la presencia objetiva de las cosas.⁶⁶

Entre estas experimentaciones se encuentra *Roseland* (1990) primer videodanza de Octavio Iturbe (creador mexicano radicado en España) producido en colaboración con Walter Verdin y la compañía *Última vez* dirigida por Win Vandekeybus. Obra multipremiada, que le abrió las puertas para trabajar con innumerables artistas y compañías de danza en distintos países. En 1993 Iturbe llegó a México junto con Vandekeybus para filmar una película de 16 mm, en el Distrito Federal. Es en esta ocasión que conoce a Marco Antonio Silva (director y coreógrafo de la compañía de danza *Utopía Danza Teatro*), Sergio Jalife (artista visual) y Vivian Cruz (en ese momento actriz y bailarina de la compañía dirigida por Silva), con quienes desarrollaría colaboraciones posteriores. La presencia de Iturbe es determinante por la influencia que ejerció en estos artistas quienes de manera posterior, produjeron piezas de este tipo, y que al paso del tiempo como

⁶⁵ Bailarina, coreógrafa, maestra y videoartista. Directora de la compañía de danza *R + R Danza*. Realizó estudios de videodanza en *l'Université du Québec à Montréal* (UQAM), Canadá y de guion en el CCC.

⁶⁶ Fildes, Simón (2010) "De la hipercoreografía a la kinestediación" en *Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de Videodanza*. Buenos Aires. Guadalquivir-CCEBA. p. 92.

en el caso de Vivian Cruz, se convirtieron en maestros de otros creadores interesados en esta vertiente como es el caso de Mauricio Nava, coreógrafo y director de la compañía de danza *El Circo contemporáneo*.

Alfredo Salomón es un artista visual cuyo deseo de experimentación y fascinación por el cuerpo y el movimiento lo llevaron hacia el video, la escena y más tarde al videodanza. Ha trabajado con coreógrafos como Evoé Sotelo, Pilar Medina, Raúl Parrao y Myrna de la Garza. Entre sus obras de videodanza destacan *Round en la Sombra (2007)*, *Tensa Calma (2009)*, *Fan1 (2012)*, *Cáustico (2012)*, *BEEMine (2013)* y *SPOONY (2013)*. En ellas queda patente un impecable trabajo de composición y de edición en que el manejo del tiempo y el espacio se transforman en auténticas danzas. Trabaja en estrecha colaboración con Ximena Monroy, y participa con el festival *Agite y sirva* como creador, curador y maestro de nuevos creadores de videodanza.

Gustavo Lara Equihua produjo su primer trabajo de videodanza *Corda* en colaboración de Luz Ureña y Sergio Jalife. Ha trabajado con coreógrafos como Tania Pérez Salas, Cecilia Lugo en *Confesiones de una despedida (2008)* y Mauricio Nava en *5 Sentidos (2010)*. Se desempeña como documentador, divulgador y promotor de videos escenográficos, a través de la empresa Diorema Video fundada por él en 1991, cuyo fin es promover y difundir las artes escénicas a través del video. Su aporte a la historia del videodanza es la creación de la videoteca *Videografías de la danza contemporánea mexicana*, la cual fue posible por la colaboración del INBA, ITI-UNESCO y el Centro Cultural *Los Talleres*.

Otra de las artistas atraídas por esta vertiente y cuya participación es relevante dentro del panorama mexicano del videodanza, es Mariana Arteaga. Su obra *Destierro (2004)* formó parte de la Selección de Festivales de Danza en la Pantalla que se presentaron en Barcelona, Rusia, Japón, Australia y Grecia. Esta experiencia la llevó a querer ampliar la relación de la danza con otras disciplinas. Impulsada por este deseo y con la colaboración de Hayde Lachino funda el *Festival Internacional de danza y medios electrónicos (FEDAME)*. Un festival

independiente que buscaba promover y difundir la intersección de la danza con otros lenguajes como el cine, video y otros medios tecnológicos; y a su vez atraer nuevos públicos al generar nuevos espacios para el arte coreográfico. Su primer emisión en el 2011, presentó una muestra de obras de danza para la pantalla en las que se expuso el trabajo de creadores extranjeros. No se incluyó ninguna obra de artistas mexicanos, pues en ese momento en opinión de Lachino, las propuestas mexicanas elaboradas en los años noventa y muchas más que les siguieron eran fórmulas repetidas de otros realizadores. De acuerdo con Lachino estas obras ponen el énfasis en los ritmos de edición y en la presentación de las coreografías en locaciones diferentes al teatro. En ellas no hay un cuidado en la composición y el manejo formal de los lenguajes. Se carece de una construcción de la mirada a partir del gesto, el detalle o la fragmentación del cuerpo, así como un desconocimiento palpable del trabajo de edición con el cual se crean las tensiones narrativas o kinéticas de estas propuestas.⁶⁷

Por último mencionaremos a Ximena Monroy (bailarina y comunicóloga de origen poblano), quien en 2006 obtuvo una beca para llevar a cabo el taller teórico práctico de Videodanza que dirige Silvina Sperling en Buenos Aires, Argentina. Durante ese tiempo Monroy trabajó como editora de video, gestora del Festival VideoDanzaBA y coordinadora del Laboratorio de Investigación en Videodanza Argentina-Reino Unido. Al siguiente año coordina la etapa en Buenos Aires de las Residencias artísticas en Videodanza del Circuito Videodanza Mercosur. Y a mediados de ese año finaliza (*bis*), el primer videodanza de su autoría. Con la experiencia obtenida regresa a México y junto con Mariana Garcés crea en 2009 *Agite y Sirva* Festival Itinerante de Videodanza, el cual inició como un proyecto personal, que tras cinco años ininterrumpidos ha logrado consolidarse y obtener cierto apoyo económico y el reconocimiento de varias instituciones nacionales y extranjeras. El formato del festival contiene tres acciones: 1) la exhibición de diversas piezas de danza para la pantalla, nacionales y extranjeras; 2) foros de

⁶⁷ Vid. Lachino, Hayde (s.f.). *Historia intermitente de la videodanza en México*. Recuperado en www.videodanza.com/textos.htm

divulgación, discusión o análisis acerca de las obras que se presentan, en donde los creadores son invitados a participar para que hablen de sus procesos artísticos o de las concepciones que creen relevantes al discutir estos temas. 3) un taller de creación de videodanza abierto a todo aquel interesado en conocer las estrategias de composición de un videodanza.

Esto más que pretender ser un recuento de nombres es la síntesis del panorama del videodanza en México. Un lugar que promueve la práctica pero no la sistematización del conocimiento.

El creciente auge de la danza para la pantalla que no sólo sucede en México, sino también en el resto de América Latina, debería obligar a las escuelas de arte de nuestro país, a modificar sus programas de estudio a fin de disminuir el rezago educativo que tenemos sobre este quehacer. El plan de estudios vigente⁶⁸ para la carrera de Coreografía que se imparte en la ENDCyC dentro del Centro Nacional de las Artes con sede en la Ciudad de México, contempla al videodanza como una asignatura optativa para los estudiantes del último año de dicha carrera. De acuerdo con lo expresado por varios de los estudiantes y algunos otros egresados que entrevistamos, durante este tiempo la premisa es aprender técnicas acerca de la construcción de estas obras, y no se considera dentro de esta formación, proporcionar elementos conceptuales que permitan desarrollar un espíritu crítico capaz de cuestionar el propio hacer, de modo que la práctica esté vinculada con la reflexión y el análisis.

Además, consideramos que esta vertiente no debería cerrarse sólo a los estudiantes de la licenciatura en coreografía, sino ampliar el campo por medio de diplomados dirigidos a bailarines, artistas visuales o cineastas que quieran incursionar en esta práctica. Esto sin duda podría ayudar a consolidar el campo, a potencializar la creación de otros espacios de difusión, y la posibilidad de generar recursos económicos o patrocinios que a su vez promuevan la creación de obra y por último e igual de importante, el surgimiento de investigaciones que den cuenta

⁶⁸ www.sgeia.bellasartes.gob.mx

de los problemas derivados de estas prácticas, desde lo que se involucra en los procesos creativos junto con la técnica empleada, hasta lo estético y lo político. Quizá con todo esto se podría frenar la historia fragmentada del videodanza en México y abriría la puerta para un movimiento cultural en efervescencia.

Capítulo 2: Conceptos trastocados.

En los últimos años se ha difundido el término videodanza, así como otras categorías similares, para designar un campo artístico relativamente autónomo cuyo germen como vimos en el capítulo anterior puede rastrearse desde fines del siglo XIX y en los primeros años del siglo XX. Periodo en el que encontramos artistas que experimentaron, en mayor o menor medida, en el cruce de estos dos lenguajes: audiovisual y danza. En este sentido, el videodanza o la danza para la pantalla se sitúan en la intersección de estos saberes que posibilita nuevos abordajes creativos y promueve la creación de nuevos conceptos e ideas.

Su carácter de hibridez fruto de la fusión entre la danza, el cine y el video crea ciertas dificultades terminológicas y conceptuales que deben analizarse. En este capítulo hablaremos del concepto de hibridez, la complejidad del término videodanza, abordaremos lo dicho por creadores, investigadores y curadores en torno al problema de la definición, y de cómo el abordaje estético de estas obras promueve la deconstrucción de las viejas nociones de autoría, el carácter aurático de la obra de arte clásica y lo narrativo. Junto con esto revisaremos en el último apartado, el concepto de cuerpo como imagen.

Arte híbrido.

Si bien, el concepto de hibridez surgió en las ciencias naturales, en muy poco tiempo, ha traspasado otras ramas del saber como la antropología y la sociología, y de forma más reciente en investigaciones sobre mezclas interculturales y entrecruzamientos artísticos, literarios y comunicacionales.

Dentro de las ciencias sociales García (2003) en su ensayo *Notas recientes sobre la hibridación*, la define como aquellos “procesos socioculturales en los que

las estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas”.

Si trasladamos esa definición al arte de nuestro tiempo, podemos definirlo como el resultado de la integración de diversos medios, la mezcla de materiales, géneros, objetos, lenguajes y procedimientos.

Velázquez (2009) nos dice:

El arte híbrido se sitúa en los límites de los géneros artísticos tradicionales y nuevos. Su propuesta es abolir fronteras y por ello genera proyectos que son difíciles de clasificar. Lo híbrido en el arte nos lleva a mirar y reflexionar sobre las referencias cruzadas con otras disciplinas, nos inserta en un proceso interdisciplinar: artes visuales, cine, literatura, arquitectura, psicología, etcétera. Se interpreta como proyecto híbrido aquel que no busca especificidad de género ni se delimita dentro de una disciplina. Obra heterogénea, de medios mezclados, de carácter múltiple, que rompe con los géneros tradicionales.⁶⁹

Esta definición propuesta por Velázquez se relaciona con lo que piensan creadores y críticos con respecto a la videodanza, quienes como veremos más adelante, consideran a esta práctica artística como un híbrido entre la danza y lo audiovisual, donde los diversos enfoques prácticos e interpretativos se extienden y orientan para lograr un producto nuevo.

Pero ¿Por qué híbrido y no interdisciplinario? La noción de interdisciplinario significa algo diferente para cada uno de los diversos campos de trabajo que compone la esfera cultural. En términos generales podemos entender esta noción como instrumento de aprensión cognitiva y como variante metodológica, es decir, se trata de la integración sistemática de teorías, métodos, instrumentos y acciones de los miembros de las comunidades intelectuales, a partir de diversas disciplinas,

⁶⁹ Velázquez, Manuel. (2009) *Posmodernismo*. “El arte híbrido”. Recuperado en <http://manuelvelazqueztorres.blogspot.mx>

con el propósito de alcanzar una visión unitaria del saber,⁷⁰ este concepto sugiere una unificación, sin embargo lo híbrido es sólo una cruz, cuyo resultado es un producto u objeto formado por elementos de distinta naturaleza, que no pretende una especificidad y tampoco una integración. Lo híbrido toma elementos de las partes que lo componen para convertirse en algo nuevo.

En el caso de la danza para la pantalla decimos que es un híbrido porque está formado por dos componentes de naturaleza distinta: la danza y las artes visuales. El videodanza retoma nociones como: cuerpo, espacio y tiempo —ejes fundamentales en ambas disciplinas— para explorarlos de diversas formas. Ahora bien, al conjuntar estos elementos los creadores se ven obligados a transformar sus estrategias de composición y encontrar un punto de enlace, pero no para lograr una perspectiva única del saber, sino tan solo un punto de encuentro en una trayectoria atravesada que busca “abolir fronteras” al generar una propuesta distinta y una reflexión sobre los saberes de las ramas artísticas que le anteceden.

Cómo se piensa el videodanza.

Suele pensarse al videodanza como un arte atravesado, una mezcla de procedimientos y técnicas que se sirve de conocimientos específicos de ambas disciplinas y que además está intervenido por la tecnología. Su recepción a diferencia de las artes escénicas no es en tiempo real. La comunicación con el espectador es indirecta y se logra por medio del espesor de signos⁷¹ que se construye tanto en la escena como en la edición.⁷²

⁷⁰ Vid. Saldivia Maldonado, Zenobio. (2008) “La interdisciplinariedad, método holístico cognoscitivo” en *Revista Semestral Humanidades y Educación*, diciembre. Recuperado en <http://www.educacionyhumanidades.cl> pág. 57 – 60.

⁷¹ Roland Barthes en *Ensayos Críticos* (1983) se preguntaba: “¿Qué es el teatro? Una especie de máquina cibernética. Cuando descansa, esta máquina está oculta detrás de un telón. Pero a partir del momento en que se la descubre, empieza a enviarnos un cierto número de mensajes. Estos mensajes tienen una

Por lo tanto, podemos inscribir al videodanza dentro del campo de lo videográfico entendiendo a este, como un dispositivo de creación⁷³ y recepción que propicia un tipo de relación y de trabajo con la imagen en movimiento, diferente a la de otros dispositivos como el cine o la televisión.⁷⁴ Un cruce que promueve una dimensión crítica basada en la posibilidad de su manipulación fácil y directa.⁷⁵

Su mezcla de estilos y procedimientos palpable desde su denominación busca que estas obras no puedan ser encasilladas en un género único. Sin embargo, ésta tan anhelada falta de especificidad genera un nuevo problema, la dificultad y en ocasiones, la imposibilidad de acceder a los apoyos económicos o becas de creación, debido a que en nuestro país se carece de un rubro particular que acoja a estas u otras propuestas con características similares. Consideramos que es un error querer englobar en una categoría exclusiva a estas piezas en todo caso sugerimos considerarlas como un género *trans*,⁷⁶ para ello aludimos a lo propuesto por Rodríguez (2004) con respecto a la *Transmodernidad*:

característica peculiar: que son simultáneos, y, sin embargo, de ritmo diferente; en un determinado momento del espectáculo, recibimos al <<mismo>> tiempo seis o siete informaciones (procedentes del decorado, de los trajes, de la iluminación, del lugar de los actores, de sus gestos, de su mímica, de sus palabras), pero algunas de estas informaciones se mantienen (éste es el caso del decorado), mientras que otras cambian (las palabras, los gestos); estamos pues, ante una verdadera polifonía informacional, y esto es la teatralidad: un espesor de signos". Cf. Barthes, Roland (1983) *Ensayos Críticos*. Barcelona. Six Barral. p. 310.

⁷² En el videodanza el espesor de signos se forma con: las experiencias y las interacciones entre los participantes, los movimientos y encuadres de la cámara, lo contenido dentro de esos encuadres (acciones a cuadro, luces, objetos, escenarios, vestuarios, etc.), la secuencialidad de las tomas, al momento de la edición y la experiencia del espectador.

⁷³ Dentro de campo de la imagen artística, Duguet (1988) define al dispositivo como un sistema generador de experiencia sensible, un conjunto de operaciones de producción y difusión de la imagen y sonido. Es decir, por un lado el dispositivo incluye no sólo las formas de producción relacionadas con el medio sino también de recepción que conectan la idea con el contexto y circuito de difusión; por el otro, se refiere a configuraciones específicas que producen efectos concretos. Vid. Rodríguez, Mattalía, Lorena, "Videografía y arte...", p. 30.

⁷⁴ Razón por la cual nosotros no incluimos la denominación cine danza pues consideramos que este medio diseñaría estrategias específicas para la elaboración, recepción y difusión de sus obras las cuales variarían de las utilizadas por creadores de video. Algunas de estas estrategias las enunciaremos un poco más adelante.

⁷⁵ Rodríguez, Mattalía, Lorena, "Videografía y arte...", p.14.

⁷⁶ Del Latín *trans* prefijo que significa 'al otro lado o bien 'a través de' DRAE. www.rae.es

En cuanto al paradigma social, lo trans nos habla de la coexistencia de tendencias heterogéneas, la pervivencia de secuencias temporales multicrónicas, de la ruptura de la historia como proceso unitario, distorsión de los agentes sociales clásicos, circulando los individuos en múltiples y contradictorias acciones e identidades de incidencia diversa en el cambio social (16).

Es decir el videodanza es un campo que se cruza con otros o bien, que va de un lado a otro de aquellos saberes que cohabitan en este espacio creativo.

Por lo tanto podemos entender al videodanza como una práctica artística, una hibridación que en sí misma, desestructura los convencionalismos de las disciplinas que la preceden, y nos compromete a repensar la especificidad de los géneros. Nos obliga a trascender nuestros límites y modificar nuestros paradigmas. Al considerarlo como un género *trans* creemos enunciar una de sus principales características, una práctica compartida y cuyo proceso está en constante transformación.

¿En qué se diferencia un registro visual de un videodanza? Para Jalife (2012) productor, videasta y editor mexicano, la diferencia estriba en que el registro se vale de una toma abierta para capturar todo aquello que se ejecuta, ya sea que se trate de una o varias personas, es “la memoria, una especie de notación en video”, mientras que la danza para la pantalla permite cerrar las tomas y mostrar diferentes fragmentos del cuerpo o del movimiento con los que se construye la poética de la obra.⁷⁷ Es decir, el videodanza se opone de manera conceptual al mero registro de un material dancístico pues no es un testimonio, ni un documento de lo acontecido. Muñoz (2006b)⁷⁸ en su ensayo *Videodanza un no-lugar* señala que: “un “registro” enmarca a la obra en un espacio limitado por los bordes del cuadro y por la posición de la cámara. Por lo general los registros

⁷⁷ Jalife, Sergio. Entrevista. *La cámara*. Por Lachino-Benhumea (2012) Recuperado en <http://vimeo.com/37829533>

⁷⁸ Videasta y bailarina de origen chileno.

intentan capturar la obra de forma total, por tanto los planos de la cámara son más bien abiertos y fijos, aunque puede haber ciertas variaciones estas son mínimas. El proceso de posproducción en el registro es casi nulo, más allá de algunos cortes y fundidos no existe mayor exploración del medio. “[...] el “registro” no abre una nueva posibilidad de producción y proyección técnico-estética de la danza en un nuevo formato, y aunque la danza quede inserta en el espacio de la cámara sólo logra re-producir algo ya construido” (ibíd.).

Esto que podemos pensar que es bastante claro, abre la puerta a un nuevo debate. Existen obras que fueron concebidas para espacios escénicos tradicionales y que después fueron grabadas. La polémica radica en si estas obras deben o no ser consideradas videodanzas. Para algunos creadores la respuesta es negativa, pues consideran que no obedecen a la premisa que mencionábamos con anterioridad, y es que: el movimiento diseñado o improvisado se cree de forma específica para la pantalla. Para ellos estas obras sólo reproducen algo ya construido y es por lo que las consideran una adaptación. Sin embargo esta apreciación deja de lado la riqueza del proceso de edición, que es la que dará forma final a la pieza. Si no existe un trabajo de exploración con el medio podemos pensar que se trata de un mero registro, pero cuando una pieza original o no es reapropiada por la cámara y sometida a los procesos creativos de edición, podemos decir que estamos frente a un videodanza. Ejemplo de esto es *Roseland* (1990) de Octavio Iturbe⁷⁹ obra originalmente se puso en escena, pero Iturbe en complicidad con Win Vandekeybus, decide montarla en un espacio diferente, una especie de bodega donde instalan varias cámaras que filman a los intérpretes y sus movimientos desde diferentes ángulos. El material grabado que se unió por medio de la edición generó una pieza por completo distinta de la que le antecede. Imágenes contrastadas, velocidades alteradas, cambios de color, flujo continuo de movimiento, tomas cerradas, entre algunos otros efectos, son lo que ayuda a obtener una lectura distinta a la que hubiéramos podido tener en el teatro.

⁷⁹ Artista mexicano editor de cine y video.

Muchos otros artistas han explorado esta posibilidad como es el caso de la compañía DV8. Agrupación inglesa de teatro físico que además de sus trabajos tradicionales, elabora algunos de forma específica para la pantalla y otros más se desarrollan de manera paralela para crear obras distintas basadas en una misma idea. En México artistas como María Luisa Fernández, Gustavo Lara y un poco más reciente Eber Ortiz, son algunos de los productores que investigan o en algún momento han trabajado sobre esa línea.

Con lo hasta aquí expuesto creemos que hemos propuesto con claridad la diferenciación entre videodanza y registro. ¿Pero cómo definir al videodanza?

En las dos últimas emisiones del festival Itinerante de Videodanza *Agite y sirva*, se ha debatido sobre la necesidad de establecer una definición para estas prácticas. Hay creadores para quienes proponer una definición es encasillar un campo joven a parámetros que terminen por extinguir la creación. Hay otros como es el caso de Yolanda Guadarrama (bailarina, actriz, videoasta y promotora cultural mexicana), que por el contrario, piensan que proponer una definición da pautas para la exploración, fomenta la creación e incentiva llevar la práctica al límite de esas propuestas. En lo que coinciden unos y otros es que la definición que se proponga debe tomar en cuenta lo que involucra los procesos creativos del videodanza.

Vayamos por partes es muy probable que la negativa para aceptar una definición provenga de los efectos que han tenido las investigaciones del video como objeto de estudio. El movimiento de legitimación del video como arte, incluyó además de su institucionalización en museos y galerías, la creación de un discurso teórico, descriptivo, analítico e incluso propagandístico que ha tenido que legitimarse en el mercado del arte y en el campo teórico, lo que generó problemas para su descripción e investigación. Duguet (cit., en Rodríguez, 2008) sugiere que dicha problemática se debe a tres tipos de obstáculos: El primero, de orden práctico, como la dificultad para acceder de forma directa a las obras que se desea analizar, su escasa difusión o pocos documentos de calidad. El segundo,

de orden epistemológico, ya que muchos críticos de arte lo consideran una mera técnica de reproducción, aunada a la idea de que toda novedad incluso tecnológica implica nuevas problemáticas y una ruptura radical con lo anterior. Junto con esto está la obsesión por la especificidad que conlleva el peligro de sobrevalorar las cualidades técnicas de un medio e ignorar la necesidad de un análisis profundo de las obras, así como la tendencia a las clasificaciones cerradas que sirven para plantear cuestiones generales, pero que dejan de lado la importancia de los estudios transversales. Y el tercer obstáculo radica en la propia naturaleza del objeto y sus límites.

Es decir, la obra de video se resiste al análisis por ser:

- a) Múltiple en sus manifestaciones ya que mientras el cine se limita por lo general a la proyección en sala oscura, el videoarte puede presentarse en casi cualquier lugar pues fue concebido para ser visto en un monitor o una videoproyección.
- b) Variable en su formato a causa de los de los distintos modos de producción (media pulgada, video doméstico, imagen digital, etc.).
- c) Inestable debido a diferencias de reglaje de color, tamaño, condiciones de recepción inespecíficas, formatos que pronto se hacen obsoletos, entre otras más.
- d) Híbrido pues si bien el cine combina diferentes formas de expresión y pluralidad de lenguajes, en el caso del video se añade un grado más de impureza a sus producciones, dada la facilidad de citar otros medios (como la fotografía, el cine, la televisión etc.), se basa en una intertextualidad fundamental que constituye una de sus cualidades más activas en la actualidad.⁸⁰

⁸⁰ Rodríguez (2008) coincide con Duguet en que estas son las razones por las cuales el video como práctica artística ha sido impugnado como objeto de estudio y con ello las investigaciones centradas en dicho objeto; no obstante en su opinión existen diversos escritos que proponen fundamentos teóricos con los que se intenta dar cuenta de la riqueza de este campo. Según la autora, lo que ha faltado es recopilar y sistematizar

Ahora bien, lo expuesto por Duguet nos sirve para hablar de lo que sucede con el videodanza, un campo en construcción que se debate entre su denominación, especificidad y características. Podemos decir entonces que la dificultad que enfrenta esta práctica artística para consolidar su objeto de estudio es achacable a la inestabilidad y mixtura del terreno videográfico, es decir a la variabilidad en el formato, la mezcla de lenguajes y la poca difusión que se hace en los canales de *internet*, o bien en las muestras y festivales que promueven estas obras.

Entre otras dificultades que presenta este campo es que los textos que abordan esta práctica fueron desarrollados en principio por críticos de arte contemporáneo, después por artistas visuales y en última instancia por bailarines y coreógrafos (en nuestro país muy pocos realizadores de videodanza han escrito los pocos textos teóricos con los que contamos). Esto ha generado estudios de diversa índole, teorías abiertas o inacabadas que se encadenan unas con otras, todas en un esfuerzo conjunto por construir y documentar un saber compartido. Junto con esto está la ausencia de un lenguaje específico que dé cuenta de la práctica y del fenómeno, sin que con ello se pretenda establecer taxonomías rígidas. Además están los cuestionamientos sobre si es posible considerar al videodanza como una práctica artística, dada la accesibilidad que en la actualidad tiene cualquier individuo para obtener un equipo de video, junto con los programas de edición, pues se piensa entonces que cualquier persona con acceso a estas herramientas, puede elaborar una pieza de videodanza, como si sólo se tratara de capturar y pegar imágenes. Por si fuera poco, hay que agregar la falta de especificidad de estas obras, producto del cruce de procedimientos y formas de expresión con que juegan los artistas.

los ya existentes, así como dar a conocer las nuevas propuestas. En este sentido es importante el esfuerzo realizado por Laura Baigorri quien junto con sus colaboradores recopila y desarrolla textos críticos sobre el video en Latinoamérica, de manera específica Sarah Minter y Fernando Llanos tratan de consolidar una historia crítica del video en México. Vid. Baigorri, Laura (2008) *Historia crítica del video en Latinoamérica* en <http://www.videoarde.org>

A pesar de esas dificultades varios creadores e investigadores se han dado a la tarea de proponer una definición y tratar de esclarecer sus características. Por ejemplo Rosenberg⁸¹ declaró:

...la pantalla como espacio coreográfico es un lugar de exploración de la danza como sujeto, objeto y metáfora. Un lugar de encuentro para ideas, espacio y movimiento. Ni la danza ni los medios para manifestarla están al servicio del otro, sino que son compañeros o colaboradores en la creación de una forma híbrida.⁸²

Alonso (1995) especialista en arte contemporáneo, de origen argentino nos dice:

¿Qué otra cosa podría ser la video danza sino un encuentro casual, producto del curioso vínculo entre uno de los medios de expresión más antiguos del hombre y uno de los más contemporáneos, insospechado resultado de la puesta en común de un medio encarnado en la materialidad del cuerpo con un medio descorporeizado abstracto, casi humano?.⁸³

Rosenberg ubica al videodanza dentro de un contexto posmoderno en el que la hibridación resulta ser el punto medular de este tipo de propuestas. Mientras que para Alonso, lo que define al videodanza no es el encuentro entre la danza y la tecnología, porque como mencionamos con anterioridad, esta unión se viene dando desde hace algún tiempo. Más bien se trata de la forma en que se suscita

⁸¹ Douglas Rosenberg es un artista estadounidense cuya obra en video y video instalación se ha exhibido en museos, galerías de arte, en la televisión pública y en festivales tanto en los Estados Unidos como alrededor del mundo. Ha participado en innumerables obras de videodanza entre las que destacan colaboraciones con coreógrafos contemporáneos como: Molissa Fenley, Eiko y Koma, Sean Curran y Li Chiao-Ping. Como profesor ha formado a otros artistas entre los que destacan Katrina McPherson, Silvina Szperling, Brisa Muñoz, Ximena Monroy etc. En 1991 funda el grupo DVPG cuyo objetivo es crear obras desafiantes basadas en el lenguaje del performance, la danza y los medios de comunicación, en los que a menudo combina voz, texto y proyección de imágenes de video. Su propósito es reunir al público, otros artistas y grupos de la comunidad en un diálogo que va más allá de la relación habitual entre artista el espectador. Cf. <http://www.dvpg.net/essays.html>

⁸² cit. por Muñoz, Brisa (2008) en *Videodanza la mirada que baila* Recuperado en <http://www.elciudadano.cl/2008/08/18/2636/videodanza-la-mirada-que-baila/>.

⁸³ Rodríguez, Alonso (1995) *Video Danza otro bastardo en la familia*. Recuperado en <http://www.roalonso.net/es/videoarte/bastardo.php>

tal encuentro. Alonso señala que para explicar tal concurrencia, lo más común ha sido recurrir a los elementos que tienen en común el video y la danza como son: el tiempo y el movimiento, aunados al cuerpo, para tratar de singularizar la práctica pero hacerlo de ese modo corre el riesgo de ignorar la premisa de considerar la problemática que implica su práctica.

Por su parte Muñoz (videasta y bailarina de origen chileno) comenta: “El videodanza, como un objeto híbrido, atraviesa por diferentes estrategias de representación, en las que encontramos las alteraciones del espacio escénico abriendo la posibilidad de acceder a lugares no tradicionales para la danza” (2006b). Para Muñoz el videodanza no es la simple unión de la danza y el video, sino que se trata de un proceso más complejo, que conjuga los saberes de ambas prácticas y que al combinarse generan un nuevo producto. Este nuevo objeto obliga a la danza a pensarse ya no como un espacio escénico tradicional, sino que debe adaptar el movimiento a la bidimensionalidad del lente en un espacio determinado por la mirada cónica de la cámara. Ahora bien, cuando Muñoz (2008) introduce la idea de que “la cámara lleva al espectador a lugares que la danza escénica no puede”, sugiere que no se trata de sacar a la danza de los teatros o del ‘simple’ hecho de mostrar en un plano detalle, cierto movimiento o gesto, que retrate la fuerza o intensidad del momento, sino que es la posibilidad de hacer sentido y construir significaciones a partir de la manera en que los elementos se muestran a cuadro, de forma similar a como lo hace el cine, y de manera más específica como lo sugirieron Vértov y Deren respectivamente. De modo que esa misma accesibilidad nos da la oportunidad de indagar sobre distintas formas de percibir los cuerpos en movimiento, y de construir la mirada que los recorre.

De acuerdo con la opinión de diversos creadores mexicanos⁸⁴ el videodanza surge de la interacción equilibrada entre dos lenguajes de movimiento: la danza y

⁸⁴ Cf. Lachino Hayde y Nayeli Benhumea (2012) Entrevistas. *Qué es la videodanza, La cámara y Estructura coreográfica*. Recuperadas en <http://vimeo.com/37834992>, <http://vimeo.com/37829533> y <http://vimeo.com/37828455> respectivamente. También Guadarrama, Yolanda. (2013) Entrevista. *Busca*

el video. Su elaboración implica conocer las características de cada disciplina para desestructurarlas y crear un producto distinto de las ramas que lo anteceden (sin embargo entre ellos mismos existe la crítica de que el pertenecer a una u otra área podría condicionar el discurso, de modo que la gente de artes visuales privilegiaría la composición visual mientras que los coreógrafos tenderían a enaltecer el movimiento de los cuerpos). Sin embargo coinciden en que el universo creativo del videodanza, abre otros caminos y posibilita distintos abordajes. Los cuales a juicio de Vivian Cruz, aún carecen de reglas estrictas que determinen los elementos precisos que debe tener una obra audiovisual para ser considerada un videodanza. Además, tanto ella como Mariana Arteaga consideran que la interacción de los elementos que tienen en común ambos lenguajes, aunados al trabajo de edición, es lo que singulariza una obra de este tipo.

A nuestro parecer la definición que parece más incluyente sobre lo que se piensa, involucra y se pretende con esta práctica artística es la propuesta por Alexandre Veras (2007), realizador audiovisual, investigador y curador brasileño:

Creo que la video-danza no es un lenguaje específico y tampoco un nuevo género. Se trata, sí, de la invención de un espacio de investigación que explora las diversas relaciones posibles con 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 basa en la centralidad que la relación del cuerpo con el movimiento en el espacio-tiempo logra en la concepción del trabajo.⁸⁵

Coincidimos con Veras en no se trata de un lenguaje único pero consideramos que si bien no se trata de un género nuevo, si es uno distinto, pues no

Movimiento en Movimiento promover adicción a la videodanza por Jorge Caballero. La Jornada. jueves 18 de abril de 2013.

⁸⁵ Veras Costa, Alexandre (2010) "Kino-coreografías, entre el video y la danza" en *Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de Videodanza. Buenos Aires. Guadalquivir-CCEBA*. pp. 102-113.

corresponde a una categoría en particular, ya que atraviesa diversos campos artísticos para su elaboración. Y si bien no se ha logrado establecer sus características formales, sí apoyamos la idea de que su especificidad radica en la centralidad del cuerpo en movimiento en el espacio-tiempo como base en las obras.

De acuerdo con lo que hemos revisado podemos decir que concebimos a la danza para la pantalla como un espacio de búsqueda, abierto a la experimentación, que analiza el cuerpo en movimiento, juega con la imagen técnica e indaga sobre otras posibilidades de configuración de la recepción; que como señaló Rosenberg (2006), habrá que indagar en su momento sobre las implicaciones de esa forma de recepción.

Nociones alteradas: autoría y carácter aurático.

Carrera y Pastorino⁸⁶ (2005) consideran que el abordaje estético del videodanza, promueve la deconstrucción de las viejas nociones de autoría, el carácter aurático de la obra de arte clásica y lo narrativo. Cuando hablamos de deconstrucción nos referimos a la necesidad de reevaluar con un pensamiento crítico aquellos saberes preestablecidos a fin de entender las distintas significaciones que el devenir del tiempo trajo con ellas. Dada la complejidad del concepto de narrativa —en relación con las obras videográficas— lo abordaremos en un apartado distinto, y apoyados en algunos estudios de teoría fílmica.

Durante el modernismo se favoreció la conciencia del Yo como entidad autónoma y dotada de capacidades variables e individuales como la fantasía y el sentimiento. Se privilegia la idea del 'Genio creador' de un Universo propio y se valora lo diferente frente a lo común. Surge la idea de originalidad de manera que

⁸⁶ Carrera, Diego y Magali Pastorino (2005) *A qué le llamamos videodanza*. Recuperado en www.videodanza.com

cada hombre debe demostrar lo que lo hace único. Así el autor representaba la cristalización del proyecto de la modernidad producto de la identificación del sujeto con su obra, con su unidad estilística, su coherencia conceptual y su originalidad.⁸⁷

Sin embargo y como lo advertía Benjamin (2003) en su ensayo *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, la irrupción de los modos técnicos de reproducción tornan insostenible esta forma de pensamiento. La actividad autora sufre transformaciones que cuestionan el concepto de autoría. Dichos cambios se observan de manera especial en el cine, el hipertexto y en las redes de comunicación electrónicas, en donde “las obras son el resultado del trabajo de grupos de creadores, escritores, productores, artistas, músicos, fotógrafos, todos autores de un filme, de textos electrónicos, de conexiones entre discursos [...]”.⁸⁸ El autor deja de ser un sujeto en particular, para convertirse en una figura creada como una construcción textual bajo tres formas: el autor como responsable último que articula el conjunto de la obra, el autor como personalidad artística que pueda vehicular en la obra un “estilo personal”, que funciona como elemento unificador, y el autor como figura construida a posteriori por medio de la referencia a una firma, resumen de los rasgos comunes a un grupo de films y que conllevan a un determinado horizonte de expectativas para el público espectador, antes incluso de la visión física del espacio textual.

Dijimos con anterioridad que el videodanza por lo general no es obra de un individuo⁸⁹ sino que se trata de un trabajo colectivo. En donde cada uno de los participantes incorpora sus habilidades para el desarrollo de un proyecto conjunto. Podemos encontrar entonces a un director, un coreógrafo (que también puede ser el director), a uno o varios intérpretes y al editor (que también puede ser el director o el coreógrafo, etc.). Pensar en a quién ha de atribuírsele la autoría de la obra —

⁸⁷ Barthes, Roland (1968) *La muerte del autor*. Recuperado en <http://bibliotecaignoraria.blogspot.com/2009/11/roland-barthes-la-muerte-del-autor.html#.UyflKdCFDIU>

⁸⁸ Irati, Antonio (2001) *Autoría y cultura posmoderna*. Recuperado en http://bvs.sld.cu/revistas/aci/vol9_s_01/sci13100.htm

⁸⁹ Sin embargo en muchas de ellas es un mismo individuo quien desempeña todas las funciones: director, coreógrafo, bailarín y editor pero en muchas otras no, cada uno de estas posiciones es desempeñada por diferentes profesionistas.

al que concibe la idea, al director o al editor— sería tratar de asentar de nueva cuenta la afirmación teológica de su carácter sagrado. El problema persiste, pues la sola mención de director instala de nueva cuenta la idea de identificación de un sujeto con su obra, hecho que de acuerdo con Foucault (1983) ya no es posible sostener, en todo caso hay que pensarlo a partir de la función del autor⁹⁰ “entendida como la característica del modo de existencia, de circulación y de funcionamiento de ciertos discursos en el interior de una sociedad”.⁹¹

Son los festivales⁹² que por una cuestión de economía optan por la mención en sus programas de un solo individuo, el cual y por previo acuerdo con los demás involucrados, se señala como el representante legal de la pieza —que de igual modo puede ser el autor— y que autoriza a dichos festivales para promover y difundir su obra. Sin embargo, al interior de la organización del festival se pide que en la ficha de inscripción se señalen los nombres de los demás participantes, así como el papel que desempeñan. Durante la proyección de la obra y al igual que en el cine aparecen en pantalla los créditos de los involucrados en una convención aceptada por todos.

Ahora bien, si ya no se tiene una obra firmada por un autor, cómo funciona la idea de propiedad y derechos de autor. A la luz de la teoría deconstructivista, la idea de autoría como rúbrica que confiere propiedad es remplazada por el concepto de

⁹⁰ Para Foucault la función del autor consta de cuatro emplazamientos: 1) El nombre del autor: imposibilidad de tratarlo como una descripción definida; pero imposibilidad también de tratarlo como un nombre propio ordinario. 2) La relación de apropiación: el autor no es exactamente ni el propietario, ni el responsable de sus textos; no es su productor ni su inventor, En todo caso hay que descubrir cuál es la naturaleza del *speech act* que permite decir que hay obra. 3) La relación de atribución. El autor es sin duda aquel al que podemos atribuir lo que ha dicho o escrito. Pero la atribución aun cuando se trate de un autor conocido, es el resultado de operaciones críticas complejas raramente justificadas. Las incertidumbres del *opus*. 4) La posición del autor. Posición del autor en el libro (utilización de las conexiones; función de los prefacios simulacros del escritor, del solista, del confidente, del memorialista [sic]). Posición del autor en los diferentes tipos de discurso (en el discurso filosófico, por ejemplo). Posición del autor en un campo discursivo (¿quién es el fundador de una disciplina? ¿Qué puede significar el “regreso a...” como momento decisivo en la transformación de su campo discursivo?). Cf. Foucault (1983) *Qué es un autor*. Trad. Gorina Yturbe. Argentina. Littoral. Núm. 9 (París) doi.148.206.53.230/revistasuam/dialectica/include/getdoc.php?... pp.35-71.

⁹¹ *Ibíd.*, p. 46.

⁹² Los festivales de videodanza donde observamos este proceder fueron: Agite y Sirva Festival itinerante de Videodanza, FEDAME (México), VideoDanzaBA (Argentina), *dança em foco* (Brasil), FIVC (Chile).

'firma' sugerido por Derrida (1990). El cual se refiere al acontecer de la obra en sí misma. Es decir aunque lo intente, el autor no puede dominar al texto, ni ponerse por encima de él. Desde el momento mismo de la creación, el artista se libera de la obra por lo tanto ya no le pertenece. Esto alude a que cuando el lector retoma la obra la reconstruye y se apropia de ella. En el caso de la danza, el espectador-lector al ver la obra la reinterpreta y quizá se adueña de la misma, pero en el caso del videodanza, esto no sólo se queda en la subjetividad, sino que en términos materiales el problema aumenta debido a que su difusión es por lo general través de *internet*, y una vez que el material se coloca en la red ya no se posee más. Ahí cualquier persona accede y se apropia del material. Ya sea que conserve una copia para sí o bien la envíe a cualquier destinatario en la red; que a su vez podrá ver, copiar, enviar o eliminar dicho material, de modo que la noción de autoría-propiedad que antes se tenía queda rebasada. Incluso algunos creadores anticipándose a esto, firman sus obras con licencias libres que autorizan la libre circulación, reapropiación y modificación de una obra que si bien fue ideada por ellos, ya no les pertenecen más.

Mencionamos que las ideas de original, único e irrepetible que se asocia con la capacidad aurática de una obra, se modifican en las obras de danza para la pantalla. De acuerdo con Benjamin (2003), "el concepto de autenticidad del original está constituido por el aquí y el ahora [...]" en la existencia de un producto artístico, como objeto singular quedan depositados la historia y los procesos socioculturales en los que se halla su origen, y es a causa de esto, que la reproducción técnica cancela la autenticidad y permite a la obra de arte dirigirse a un destinatario y para un único receptor.

En la era digital esto es aún más complicado de lo que imaginara Benjamin pues en este universo resulta imposible diferenciar entre el original y la copia. Dentro del mercado del arte el objeto artístico adquiriría un valor económico al considerarse como pieza única, pero si no podemos distinguir cuál es el original cómo asignarle un valor.

Aunado a ello, las obras de videodanza suelen difundirse por medio de la red, en donde los objetos carecen de valor económico porque presumiblemente *internet* nació como un objetivo utópico de acceso horizontal y democrático a la información, bajo una política económica basada en la economía de regalo que reclamaba un intercambio desinteresado y desigual de la información. Entonces cómo se generan recursos económicos para que los creadores obtengan un pago por sus obras o bien reúnan el capital necesario para nuevas producciones.

Hasta el momento muchos de estos trabajos se hacen en colaboración, de modo que cada quien aporta sus conocimientos e implementos sin que exista ninguna remuneración, ni intención de lucro. Sin embargo día con día los artistas y gestores experimentan con nuevas estrategias para tratar de comercializar su obra por *internet*⁹³ o bien para adquirir patrocinios.

Por ejemplo: <http://www.fondeadora.mx/> y *The Festival Dances Made to Order* <https://dancesmadetoorder.com/login/> son espacios virtuales donde los creadores o emprendedores culturales acceden a un financiamiento colectivo para materializar o promover sus proyectos. En el primer caso se trata de una plataforma mexicana de fondeo colectivo que ayuda a los interesados a reunir fondos para concretar o difundir sus obras.⁹⁴ Y en el segundo es un espacio cibernético que cada mes convoca a tres artistas audiovisuales para producir una pieza, con características específicas, y cuyo tema fue previamente seleccionado por los suscriptores de la página.⁹⁵

⁹³ Vid. Dopico Aneiros, Ma. Dolores. (2003). *Práctica artística en la Era de Internet*. Tesis doctoral. Universidad de Vigo. Recuperado en http://www.sitioweb.com/lola_dopico/

⁹⁴ El artista por medio de un video expone en qué consiste su propuesta y por qué considera que debe apoyarse. Además ofrece una serie de recompensas que variarían del monto que se done. Aquí la labor de difusión es fundamental, pues entre más promoción es posible alcanzar el monto solicitado, ya que de lo contrario, la plataforma reembolsa las aportaciones a los patrocinadores y el creador se queda sin financiamiento.

⁹⁵ Una vez terminada la obra, se promociona con pequeños spots, que despierten el interés por verla, una vez lograda la atracción, el acceso se da por medio de un donativo voluntario que sirve para apoyar este tipo de proyectos colectivos y la producción audiovisual independiente. Cabe señalar que aunque el donativo se reparte entre el creador y la página de internet, el artista es beneficiado con el 65% del total del ingreso.

Cuando Benjamin (2003) habla del arte para un único receptor, tiene en mente “las artes del original” confrontadas con las potencialidades del cine. Dada la capacidad de este último para darse a varios sujetos e incluso en varios lugares a la vez, hoy en día, la televisión y el *internet* han vuelto exponencial esta posibilidad. Para el videodanza esto ha sido benéfico, pues gracias a la difusión y acceso que la red permite tanto a las obras como a los creadores, es que esta práctica ha captado más adeptos y críticos alrededor del mundo. Estas posibilidades de recepción simultánea también han modificado las condiciones de expectación, lectura y contemplación; por ejemplo, una obra de videodanza puede verse en la pantalla de cine, del televisor o de la computadora, en plazas, en restaurantes, en una sala específica o en la comodidad de la casa. Pero además establecen un nuevo tipo de objeto artístico que se configura como inmaterial, pues resulta intangible, capaz de viajar por la red alrededor del mundo, y a una velocidad que le permite estar siempre presente y de manera simultánea, en todos esos lugares o bien permanecer suspendido al cerrar la interfaz.⁹⁶ A estas creaciones que se ligan de manera íntima con el progreso tecnológico se debe la denominación de *desmaterialización de la obra de arte*.⁹⁷

Al respecto García (2002) sugiere que las diversas posturas sobre la idea de desmaterialización en el arte, giran en torno a dos núcleos fundamentales: la transformación de las determinaciones espaciales y el cambio de las condiciones temporales, en perfecta sintonía con la descripción de Descartes. Para García tales afirmaciones se fundan “en una noción de materia identificada con la *res extensa*, sustancia que Descartes define por oposición a la *res cogitans*, aquello que dota de sentido a los cuerpos”. En su opinión, la idea de desmaterialización manifiesta de nuevo un intento por regresar a las nociones pasadas. Para salir en

⁹⁶ Dentro de los sistemas informáticos la interfaz se convierte en el mediador entre el hombre y la máquina posibilitando la comunicación y diálogo entre ellos. Esta interfaz puede ser de cualquier naturaleza desde un ratón, teclado, joystick (nuestras interfaces más habituales a la hora de comunicarnos con los ordenadores) hasta nuestro propio cuerpo. Núñez Camallea, Noel L. (2005) *Diccionario de informática*. La Habana. Científico-técnica. p. 273.

⁹⁷ Vid. García Varas, Ana. (2002) “Arte y nuevas tecnologías” en *Estéticas del arte contemporáneo*. Salamanca. Universidad de Salamanca. pp. 261- 271.

realidad de esto es fundamental centrarse en la unión de materia y espíritu y en la mutua penetración de aspectos materiales significativos, a fin de responder a las exigencias de un entorno tecnológico que a la vez que transforma las condiciones concretas de definición de una obra, pone de manifiesto “las configuraciones materiales que la tecnología describe en la actualidad en dicha definición”.

Por otro lado para Benjamin:

[...] el aura de una obra humana consiste en el carácter irrepetible y perenne de su unicidad o singularidad, carácter que proviene del hecho de que lo valioso en ella reside en que fue el lugar en el que, en un momento único, aconteció una epifanía o revelación de lo sobrenatural que perdura metonímicamente en ella y a la que es posible acercarse mediante un ritual determinado.⁹⁸

Suele pensarse a la danza como un acto efímero e irrepetible, la danza para la pantalla sobrepasa esas características y rompe con la capacidad aurática del acontecimiento espacio-temporal, entendida como ese acto único e inasible. Sin embargo la viabilidad de repetirse y releerse un sinnúmero de veces, no cancela la posibilidad de que en cada una de ellas, se tenga una nueva experiencia de modo que en lugar de perder el ‘aura’ esta se renueva de forma continua, porque más que depender de la obra como tal, tiene que ver con la posibilidad de tener una experiencia estética al contemplar estas obras o incluso interactuar con ellas. Esto es más claro cuando accedemos a sitios interactivos donde podemos elaborar piezas propias, como en www.danzadigital.com, sitio web cuyo carácter participativo permite a los visitantes acceder y elegir entre varias secuencias de movimiento grabadas con anterioridad, y ordenarlas a su antojo para formar una pieza coreográfica, la cual puede cambiar cuantas veces quiera, de modo que el mismo usuario puede lograr diversas versiones. Dado que se trata de un número finito de secuencias a las que todo cibernauta accede, no es difícil imaginar que muchos de ellos obtengan combinaciones similares o incluso idénticas. Además pensamos que en estas obras, a las ideas de emoción, deseo y voluntad de

⁹⁸ Benjamin, Walter (2003) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México. Ítaca. p.16.

experimentación, hay que agregar la habilidad para manejar los programas de edición y navegar en la *web*. Lugar donde, y como mencionábamos antes, cada individuo puede asumir al mismo tiempo diferentes papeles: autor, gestor, productor, editor, lector-receptor y consumidor, de manera que la subjetividad de cada posición prevalece de acuerdo con el instante que se experimenta.

Narrativa y videodanza.

Se tiene la idea de que las obras de videodanza no son narrativas, pues a menudo no es posible identificar historias con principio y fin. Para tratar de explicar el fenómeno de lo narrativo en el videodanza en este apartado revisaremos algunas de las propuestas teóricas de la narratología cinematográfica.

En el primer capítulo señalábamos que existen grandes paralelismos entre el cine experimental y el videoarte, entre los que destacan la búsqueda de nuevas formas y el deseo de independizarse de los cánones oficiales; al rechazar las normas de lo narrativo en la industria clásica convencional o comercial. De ese modo cualquier obra que se aleja de esos cánones es catalogada como no-narrativa.

Suele pensarse 'narrativo' como sinónimo de relato, por eso se espera que contenga una historia con personajes definidos y una trama que posibilite la acción permitiéndonos viajar por todas sus partes (inicio, desarrollo y desenlace). No obstante los estudios efectuados por Gaudreault (1986) respecto a la narratología cinematográfica,⁹⁹ nos hablan de que existen diferentes tipos de narrativas que deben contar con condiciones mínimas para su existencia. Gaudreault¹⁰⁰

⁹⁹ La narratología cinematográfica surge a partir de los estudios sobre narratología desarrollados por la literatura. La narratología en sí es un campo muy amplio cuyos orígenes suelen ubicarse desde la filosofía platónica y aristotélica. Su mayor desarrollo se dio en el siglo XX con los trabajos de Lubbock (*The Craft of Fiction [1921]*), los formalistas rusos como Propp (*Morfología del cuento -1928*) y Todorov, así como de los estructuralistas como Barthes, Greimas, Saussure y Gérard Genette quienes la elevarían de una categoría a una disciplina. Rodríguez Mattalía, Lorena, "Arte videográfico...", p. 176.

¹⁰⁰ *Ibíd.*, pp. 184-185.

establece una distinción entre la *narratología extrínseca o de contenido*, la cual vincula los aspectos que mencionábamos, la historia contada, las acciones y funciones de los personajes, las acciones de los ‘actuales’ etcétera; y la *narratología intrínseca o de la expresión*, que es tanto la manera de estructurar la obra y de organizar sus partes, como las formas de expresión según el soporte con que se cuenta; aquí se incluyen los tipos de narrador, los materiales de la expresión manifestada por uno u otro de los elementos narrativos (imágenes, palabras, sonidos, etc.), la temporalidad del relato y el punto de vista.

La *narratología extrínseca o de contenido* concentra su atención en la adecuación de la llamada secuencia narrativa mínima, que consiste en el planteamiento de una situación inicial que se ve alterada y el establecimiento final de una nueva situación, tras las peripecias provocadas por tal perturbación –o de otro modo inicio, desarrollo y final—. Mientras que la *narratología intrínseca o de la expresión* genera una abstracción del contenido que se centra en el análisis del cómo se cuenta. Es decir se trata de una estructura posibilitada por las materias del enunciado y que depende de dos condiciones mínimas: una sucesión de elementos y que estos estén en relación de transformación.¹⁰¹

A partir de esta diferenciación podemos entender por qué se cree que la *narratología extrínseca* contiene un mayor grado de narratividad pues según esto, debe cumplir con más exigencias, al crear un hecho que ante una circunstancia lo proyecte hacia otro estado. Mientras que la *narrativa intrínseca* tiene un grado básico de narración, puesto que sólo desempeña una acción de sucesión y transformación. A este respecto Rodríguez (2008) nos advierte:

¹⁰¹ Hay que entender el concepto de *transformación*, como lo pensaba Gaudreault, en el sentido de *modificación*. El autor afirma que hacen falta dos condiciones para que exista transformación entre dos elementos sucesivos en el tiempo: 1) que no sean del todo iguales, pues no habría modificación ni narración posible y 2) que no sean del todo diferentes. Así la transformación debe entenderse como el proceso de dos fases mínimo que tienen a su vez elementos comunes y distintos, a lo que Gaudreault añade “(...) la transformación (en el sentido de modificación) podría, en caso extremo ser considerada como la sola y única condición de la narratividad dado que, sigue siendo por definición un proceso, lo cual implica siempre una sucesión”. Vid. Rodríguez Mattalía, Lorena, “Arte videográfico...”, p. 189.

...si definimos la narratividad básica como la cualidad que puede tener un enunciado si simplemente cumple con la exigencia de *sucesión y transformación*, veremos que, de hecho, el concepto tradicional de relato considerado tácitamente por muchos teóricos como aquel que adopta la estructura de la secuencia narrativa mínima, es un tipo específico de enunciado narrativo siendo las fases inicial, de perturbación y final, tipos específicos *de sucesión y transformación*. (186)

Para Gaudreault un enunciado narrativo de primer nivel está formado por la sucesión de fotogramas,¹⁰² donde se vincula la primera movilidad posible en el cine: la de los objetos o sujetos representados en la articulación de fotogramas producida por el rodaje. El enunciado narrativo de segundo nivel, está formado por la segunda articulación entre planos que permite la movilidad de los segmentos espacio-temporales producida por el montaje.¹⁰³ Así podemos hablar de enunciados narrativos en un grado muy básico, que no llevan una historia en sentido estricto pero que pueden reseñar por medio de enlazar acontecimientos de forma no-lineal, adoptando estructuras en donde cualquiera de los elementos pueda afectar o incidir en cualquier otro.

Este tipo de estructura se utiliza en el videodanza y es similar al concepto de verticalidad propuesto por Maya Deren. El cual, como veíamos en el capítulo anterior,¹⁰⁴ es una estructura sintagmática que permite al espectador intuir una realidad más allá de lo visible y de la mente racional. Por medio del montaje de planos Deren trató de representar los procesos perceptuales por medio de los cuales percibimos e interpretamos aquello que experimentamos. Con este modelo pretendía romper con los cánones oficiales y las normas de narratividad clásica asociadas al cine comercial. En la actualidad esta elaboración ya no tiene que ver con una intención de ruptura sino más bien como una de las formas que caracteriza a estos trabajos.

¹⁰² En un sentido estricto en el caso del video no se puede hablar de fotogramas, ni de la noción de planos porque no existen, sin embargo tales conceptos pueden utilizarse para referirse a la imagen electrónica o *unidades de barrido* donde no hay corte en el flujo de la imagen.

¹⁰³ Vid. Rodríguez Mattalía, Lorena, "Arte videográfico...", p 194.

¹⁰⁴ Supra Cap. 1, p.20.

Alusivo a esto dijimos que a menudo se consideraba como no-narrativo todo aquello que se sale de la norma; pero de acuerdo con Aumont, J. (cit. en Rodríguez, 2008:191).

[...] para que un film sea plenamente no-narrativo, tendría que ser no-representativo, es decir, no debería ser posible reconocer nada en la imagen ni percibir relaciones de tiempo, de sucesión, de causa o de consecuencia entre los planos o los elementos, ya que estas relaciones percibidas conducen inevitablemente a la idea de una transformación imaginaria, de una evolución ficcional regulada por una instancia narrativa.

Por lo tanto, las obras de tipo experimental entre las que incluiremos al videodanza son narrativas no en el sentido tradicional, sino por la continua transformación de sus imágenes; con las que han logrado fracturar la linealidad temporal, o la continuidad espacial por medio de los movimientos de cámara, los encuadres no normativos y la modificación de la velocidad de la imagen. “Estas estrategias tienen como base la autorreferencialidad que como modos específicos de organizar la obra, son centrales en el arte videográfico”.¹⁰⁵

Con lo que hemos expuesto podemos afirmar que lo narrativo en el videodanza comienza con el montaje-edición,¹⁰⁶ el cual puede definirse como la articulación de los segmentos espacio-temporales, llamados planos. Un cambio de plano implica el establecimiento de una relación de espacio-tiempo entre dos planos consecutivos¹⁰⁷ con los que se va dando forma a la obra.

¹⁰⁵ Rodríguez Mattalía, Lorena, “Arte videográfico...”, p. 200.

¹⁰⁶ Al surgir la imagen electrónica, la noción de montaje se sustituyó por la de edición, que responde al hecho de que la imagen ya no es algo físico que se corta y pega de manera literal, sino que es una señal inmaterial—y en el caso de la digital una serie de datos— en proceso de creación constante: la edición es así un procedimiento dinámico y fluido que consiste en una intervención continua sobre la imagen captada por la cámara. Rodríguez Mattalía, Lorena. “Videografía y arte...”. p. 42.

¹⁰⁷ Para Carmona y Burch existen cinco tipos de relaciones temporales: continuidad temporal, elipsis definida (salto hacia el futuro donde se conoce el lapso del tiempo transcurrido), elipsis indefinida, retroceso (salto al pasado) definido y retroceso indefinido y tres de relaciones espaciales: continuidad, discontinuidad simple (donde el espacio del segundo plano es distinto pero diegéticamente próximo al del primero, lo que permite la creación de un espacio de representación homogéneo) y discontinuidad común (donde los espacios no se ponen contiguos. Aunado a esto está el concepto de *raccord* elemento fundamental del

Hemos utilizados conceptos como tiempo y espacio que se entremezclan en la construcción de lo narrativo, es pertinente que ahondemos un poco en ellos.

Para Deleuze, (1996) el cine (y en nuestro caso lo videográfico) no imita la temporalidad de la realidad sino que es capaz de restituirla, ya que el tiempo no se copia más bien, se manifiesta como vivencia para el espectador.¹⁰⁸ El tiempo en el video es un simulacro del presente ya que nos muestra la acción en su transcurso, lo que nos da una impresión de continuidad, pero a su vez es una imagen del pasado que presenta la acción filmada con anterioridad; aunque también podemos percibirla como una representación, en el sentido que vuelve a presentar algo que ya ocurrió; en ese sentido la imagen en movimiento muestra el proceso mientras este tiene lugar ante nosotros (Rodríguez, 2008: 208). El concepto de tiempo en relación a lo narrativo se da en las relaciones entre enunciados, sincronía y diacronía, entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso que suceden en tres niveles: orden, duración y frecuencia.

El orden se establece con los enunciados de primer nivel que presentan los acontecimientos de forma organizada. La duración se refiere al transcurso de los acontecimientos y lo que se tarda en contarlos y la frecuencia al número de veces que nos lo cuenta.¹⁰⁹ Todos estos elementos de composición a través del tiempo (movimiento lento, acelerado o en reversa) sólo pueden ser entendidos como tales, por la identificación del espectador con los eventos del mundo real. Desde el punto de vista del espectador la manipulación del tiempo es una distorsión del flujo

montaje clásico y cuya función era disimular el cambio de plano para neutralizar el discurso del montaje, factor que se convirtió en un canon obligado, y que diversos artistas incluidos los primeros creadores de videoarte, tratan de romper, acentuando las huellas del trabajo con la imagen en movimiento enfrentando así la artificialidad de todo dispositivo con el efecto de naturalización que su negociación pretende. No obstante el carácter artificial y constructivo del montaje permite que la atribución de sentido se logre por la sucesión de imágenes. Vid. Rodríguez Mattalía, Lorena, "Arte videográfico...", p. 202.

¹⁰⁸ Deleuze, Gilles. (1996) *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona. Paidós.

¹⁰⁹ En principio el discurso es medible por los minutos que dura la obra. Cuando la historia dura lo mismo que el discurso se denomina tiempo real y se da siempre en el plano; cuando existen variaciones o anacronías podremos encontrar, síntesis, pausas o elipsis. Una última relación entre estos dos tiempos es la dilatación donde el tiempo del discurso se torna mayor que el tiempo de lo que se cuenta y cuya técnica es la cámara lenta o *ralentí* como medio para retardar el tiempo. Rodríguez Mattalía, Lorena, "Arte videográfico...", pp. 209-212.

natural del tiempo, una deformación en el desarrollo de los sucesos que vivimos día a día. “Las imágenes de tiempo manipulado desafían las ideas del espectador acerca de lo que es físicamente posible, además de plantear un debate sobre la naturaleza misma del tiempo”.¹¹⁰

El espacio en el videodanza puede ser discontinuo, imaginario, artificial, deformado, etcétera. Por medio del primer plano, los movimientos de la cámara y los encuadres se promueve una nueva experiencia del espacio. Ya hablamos sobre los métodos utilizados por Fred Astaire, contrastados por la mirada caleidoscópica de Berkeley, y que decir de las últimas películas de artes marciales, que de forma clara son coreografías que sólo existen en y para la pantalla. La relación cuerpo/cámara presupone un pensamiento del espacio que orientará la composición coreográfica a partir de la modulación de las relaciones entre los cuerpos como perspectiva del movimiento, es decir el espacio se transforma en un elemento activo de la coreografía y deja de ser el espacio donde tiene lugar la danza.

Como elemento narrativo el espacio puede servir como enlace o ruptura discursiva en la sucesión de planos. Ya que puede mostrarnos distintos acontecimientos en un mismo lugar, o un mismo movimiento en diversos escenarios. Además la simultaneidad de planos, que se pueden proyectar en la pantalla, ofrece una multiplicidad de datos espaciales que favorecen el desarrollo de la historia y del discurso.

La posibilidad que ofrece el videdanza de ver un único movimiento desde diferentes ángulos, permite al espectador experimentar el espacio de un modo distinto, pues su percepción no se circunscribe al foro, sino que viaja, por el espacio representado en la pantalla. Esta configuración espacial se logra por

¹¹⁰ Tropa Gómez, Gabriela. (2010) “Manipulación del tiempo en video aplicada a la creación de coreografías para la pantalla” en *Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de Videodanza*. Buenos Aires. Guadalquivir-CCEBA. pp. 119-129.

medio de los encuadres, la sucesión de las imágenes¹¹¹ y la ubicación de la cámara que bien puede identificarse con el lugar que ocupa el espectador.

Entonces, las relaciones entre el tiempo y el espacio que ayudan a configurar lo narrativo en el videodanza pueden ser de lo más diversas. Saltos en el espacio con continuidad temporal, saltos en el tiempo con continuidad espacial, un único movimiento que sucede en un espacio discontinuo, etcétera. Todas estas variaciones crean una experiencia alterna de la representación del espacio-tiempo. La percepción de esta variabilidad muchas veces se ameniza por el uso del sonido y por la experiencia del propio espectador, sumergido en una duración concreta que restituye toda la discontinuidad vivida en la pieza, con la continuidad de la experiencia de la propia obra (Vera, 2010:108).

Un último elemento ineludible a la narratología, es la figura del espectador, ya que sin él no tendría sentido pues no estaría dirigida a nadie. A este respecto Casetti (cit. en Rodríguez, 2008:223) nos dice: "...lo que es importante para el texto filmico no es tanto ser visto como hacerse mirar...". Muchas de las obras videográficas juegan con des-configurar o reconfigurar la posición y la relación del espectador con respecto a la imagen en movimiento, tal reconfiguración se da por el tipo de enunciación, que busca que el espectador se mire como un elemento presente.

Hasta aquí es claro que el espectador que nos interesa, no tiene que ver con el sujeto que asiste a una sala o mira una pantalla, sino aquel conformado por las

¹¹¹ La sucesión resulta esencial para lo visto (campo), como lo no visto (fuera de campo) al interior del encuadre, ya que la información fuera de campo puede sugerir lo que hay a los cuatro lados del campo, lo que hay detrás del campo o bien de un elemento de este. Burch define seis tipos de fuera de campo "... los cinco primeros están del lado del enunciado y son susceptibles de pasar a estar en campo, de aparecer como imagen presente, gracias a un cambio de punto de vista; son así el lugar de lo potencial, de lo virtual, donde la articulación entre el campo y el fuera de campo se despliega en el tiempo por medio de movimientos de cámara o del montaje. En cambio, el sexto fuera de campo está de lado de la enunciación, lugar desde donde "se muestra" y desde donde "se mira", lugar que en el cine clásico o convencional es voluntariamente ignorado". Este sexto fuera de campo se emplea para señalar la presencia del dispositivo el cual no vemos de forma directa. La cámara siempre está del lado de la enunciación, grabando las escenas y estableciendo un diálogo entre los diversos elementos puestos en juego. Cf. Rodríguez Mattalía, Lorena, "Arte videográfico...", p. 214.

distintas estrategias dispuestas por la obra y que tienen que ver con el concepto de *espacio textual* y el cómo definir el lugar del espectador.¹¹²

Rodríguez (2011) retoma el concepto de espectador propuesto por Company y Talens (1980), quienes lo definen en relación con las dinámicas textuales, que establecen una diferenciación entre *espacio textual* y *texto*. El espacio textual es “un sistema de relaciones articuladas según una cierta lógica” que posee un significado “codificado, e histórica y socialmente objetivable”; el espacio textual son los objetos en sí, el libro, la fotografía, el cuadro, el film, la cinta de video. En cambio, el texto es el trabajo de recepción realizado por el espectador, como resultado de convertir las propuestas significantes o no de un espacio textual dado, en sentido concreto, para un lector determinado, en una situación específica. De modo tal que hay tantos textos como lecturas.

Se pone así de manifiesto que la recepción es una actividad de sentido; por lo tanto, el espectador es un sujeto activo que interactúa con un espacio textual dado. La obra surgiría del cruce entre este y una lectura concreta definida como “un proceso ininterrumpido de producción/transformación”; proceso donde a partir del significado (objetivable) se produce un sentido que surge cuando alguien accede a este espacio textual (dependiendo, por ejemplo, de su punto de vista ideológico, emocional, cultural, etc.); es una operación de “pequeños o grandes desplazamientos subjetivos”; que funcionan en la práctica de la recepción.¹¹³

Esta idea reconoce que a pesar de su aparente inmovilidad física, el espectador de cine o de video aparece como un elemento activo e imprescindible en el proceso de recepción dada su interacción con el espacio de representación.

El espacio de representación del cine convencional crea un tipo de imagen de encuadre, de construcción de la pantalla, no como espacio con entidad propia, sino como simple contenedor de la acción. Así las convenciones sobre los movimientos de cámara, la puesta en escena, el montaje, etc., colocan al espectador en una posición privilegiada de observador de la acción (pero no “plena” pues su presencia

¹¹² *Ibíd.* pp. 226-232.

¹¹³ Carmona cit. en Rodríguez Mattalía, Lorena, “Videografía y arte...”, p.69.

no es reconocida) donde su mirada funciona como unificadora del espacio fragmentario construido por el montaje.¹¹⁴

Las condiciones de proyección, la sala oscura y las butacas, permiten al espectador la concentración visual y un estado de inmovilidad física que hacen que éste se convierta en pura mirada, y que la materialidad de su cuerpo y su presencia física se borren, o mejor dicho, se transformen en una mirada que se desplaza —de manera metafórica— por todo el espacio textual que en cierto sentido domina la diégesis.

Las obras de videodanza al igual que el cine experimental se valen de la interpelación directa (mirada a la cámara), y los vacíos en la representación para desmontar esta configuración de un sujeto omnipotente, obligando al espectador a que tome consciencia del papel que juega dentro del marco enunciativo, que como vimos tiene que ver con el tipo de interacción entre emisor y receptor, y la manera en que éstos se disponen ante la obra, en una situación comunicativa. Un espectador de videodanza puede estar en su casa o en un espacio público ya sea abierto o cerrado, eso generará en él un estadio particular que puede llevarlo o no al disfrute de la pieza, pero que sin duda, lo obligará a hacer un esfuerzo de interpretación basado en las estrategias empleadas por el creador (posición de la cámara, repetición de imágenes, cambios de velocidad, etcétera), más que en la asimilación de una historia en particular con una secuencia lineal de eventos.

Como pudimos apreciar lo narrativo implica mucho más que una historia. Esta noción en relación con el videodanza entraña el conocimiento y la utilización de diversos elementos y estrategias que operan en distintos niveles (composición, recepción e interpretación), sin los cuales resulta imposible dotar de sentido a una pieza artística.

¹¹⁴ Rodríguez Mattalía, Lorena, "Arte videográfico...", p. 229.

Cuerpo-imagen en el videodanza.

Nuestra forma de vida social se extiende hacia una artificialidad proporcionada por el conjunto que conforman las posibilidades tecnológicas. Esto afecta a las teorías de representación (modernas) a tal punto de llevarlas casi hasta su límite. Conceptos como cuerpo e imagen con los cuales se trataba de definir y explicar el problema ahora se muestran limitados y coercitivos a la hora de pensar la relación hombre-tecnología.¹¹⁵ Quizás el concepto más problemático sea el de *cuerpo* a sabiendas de que nos referimos al cuerpo humano.

A lo largo de la historia del pensamiento occidental se ha pensado al cuerpo como un aparato sensitivo, que sirve de conexión entre lo material y lo espiritual. Como el puente entre lo objetivo y lo subjetivo al que le correspondía presentar al sujeto la objetividad de la naturaleza por medio de la percepción. El cuerpo era considerado como una estructura de recepción a la que lo externo le afecta. Esta forma de “interfaz perceptivo” que constituye el cuerpo originó dos formas distintas de interpretarlo. La primera que entiende al cuerpo como un instrumento o medio para que la mente o el espíritu adquiriera conocimiento, *res extensa*, sin animación. Concepción que nos remite a una teoría de la representación en cuanto a la teoría del conocimiento (imagen-copia); donde la comprensión del mundo y del hombre en sí, se hace sin considerar la importancia del momento sensible. La segunda que mira al cuerpo como un dispositivo primordial entre sujeto y naturaleza. Desde esta perspectiva el cuerpo humano es visto como un organismo que “constituye el elemento donde materia y espíritu dan lugar a una nueva forma, la corporalidad como elemento esencial del hombre para estar en el mundo”. En este sentido el cuerpo adquiere un nuevo estatuto, una forma que ya no reprime los deseos, apetitos y dolores, por el contrario los asume al igual que la

¹¹⁵ Gomes Pinto, José Manuel (2002) “Cuerpo y tecnología. Incorporación y descorporalización como paradigmas del nuevo arte tecnológico” en *Estéticas del arte contemporáneo*. Salamanca. Universidad de Salamanca. pp.213-229.

finitud que permite mostrar que “el cuerpo influye en la mente y que el ser humano es una unidad intensiva de pensamiento y carne” (Gomes, 2002).

Esta dimensión simbólica que instauro al cuerpo como una construcción, sujeta a la visión del mundo, y que actúa como un agente que produce sentido, implica que cualquier acción que se genere sobre o desde él, impacta de forma directa en nuestra subjetividad, que en cierta medida también se haya proyectada a través del mismo. Desde esta perspectiva el cuerpo es el eje donde se enlazan los procesos públicos, personales y sociales o como diría Belting (2012), “el lugar de las imágenes”.

Pero ¿qué es una imagen? En *Antropología de la imagen* (2012), Belting sugiere que ésta no sólo pertenece al campo de lo visual:

La imagen es más que un producto de la percepción. Se manifiesta como resultado de una simbolización personal o colectiva. Todo lo que pasa por la mirada o frente al ojo interior puede entenderse así como una imagen o transformarse en una imagen [...] Vivimos con imágenes y entendemos el mundo en imágenes. (14)

Para el autor es necesario que el concepto de imagen establezca una diferenciación entre la imagen y la fisicalidad o medio de la misma. Ambas son caras de una misma moneda pero significan cosas distintas. Es decir para constituir una imagen se requiere de un medio que la revele y caracterice. La percepción simbólica es un acto de animación, una acción simbólica distinta en las diferentes culturas o en las técnicas de la imagen contemporáneas. Por su parte el concepto de medio adquiere un fuerte significado cuando se le ubica en un contexto de la imagen y el cuerpo; por lo que no puede hablarse de imagen sin medio, como tampoco de percepción y mucho menos de interpretación de imágenes, sin abordar la relación que estas tienen con el cuerpo. Esta distinción entre medio y simbolización nos aproximan a la conciencia del cuerpo.

En el medio de las imágenes reside una doble relación corporal. La analogía con el cuerpo surge con un primer sentido a partir de que concebimos los medios como

cuerpos simbólicos o virtuales de las imágenes. En un segundo enfoque surge a partir de que los medios circunscriben y transforman nuestra percepción corporal. Ellos dirigen nuestra experiencia del cuerpo mediante el acto de la observación [*Betrachtung*] en la medida ejercitamos según su modelo la propia percepción del cuerpo y su enajenación [*Entäusserung*] (Belting, 2012: 17).

Es decir, el cuerpo es nuestro primer contacto con el mundo, en donde los otros también son cuerpo, cuerpos que percibo. En la danza para la pantalla esto se altera pues tal percepción de mí y de los otros está mediada por la tecnología. El cuerpo entonces deja de ser una entidad cerrada, con fronteras reconocibles, que ahora se abre y se prolonga hacia el exterior por medio de implementos que lo modifican. Esas múltiples posibilidades de intervención han hecho que veamos al cuerpo ya no como algo individual que define nuestra identidad, sino como un objeto inacabado el cual siempre puede ser mejorado y replanteado, un cuerpo-máquina. No obstante este énfasis de lo corporal que aparece como una premisa de reconocimiento, debería generar “otras formas de pensar lo humano”,¹¹⁶ que nos ligan a nociones como descorporalización, ciberespacio y realidad virtual.¹¹⁷ Ideas que nos hablan de un nuevo tipo de experiencia corporal derivadas de su estatuto tecnológico y que a su vez establecen una nueva praxis de la percepción y que por lo tanto también amplían los criterios con los que relacionamos la percepción con nuestro cuerpo.

Puesto que una imagen carece de cuerpo esta requiere de un medio en el cual corporizarse. El cuerpo-imagen en el videodanza es una ficción dentro de un mundo virtual que nos muestra cuerpos fascinantes, cuyas habilidades y

¹¹⁶ Carrera, Diego y Magali Pastorino (2005) *A qué le llamamos videodanza*. FIVU. Recuperado en www.videodanza.com

¹¹⁷ No es nuestra intención ahondar en estos conceptos pues en este momento nos alejarían de nuestro objeto de estudio, pero creemos necesario precisar de forma breve a que se refieren. El ciberespacio es un *médium* intersubjetivo constituido socialmente, basado en la interacción entre los diversos individuos participantes en un medio comunicativo de carácter tecnológico. Mientras que la realidad virtual es la presencia sensorial en ese medio, basada en la interacción entre un usuario individual y la tecnología. En la realidad virtual surge el problema de la representatividad del cuerpo, ya que ella sólo mantiene una relación con su usuario, no con la totalidad de usuarios. En la realidad virtual lo que existe es una realidad aumentada en la que interactuamos de forma comunitaria, con la cual el cuerpo es susceptible de percibirse en él. Gomes Pinto, José Manuel, *óp. cit.*, pp.223-224.

proporciones sólo existen en imagen. Presenciamos entonces un cuerpo que puede ser transformado, multiplicado o fragmentado; perenne en el tiempo gracias a tecnología y los programas de edición. La fragmentación en este caso no se refiere a que el cuerpo haya sido violentado o desmembrado, sino más bien, que con la filmación de encuadres colocados sobre cierta parte del cuerpo, se busca descontextualizarlo del resto, ya que esta ambigüedad estética entre la forma y su pertinencia a un todo posibilitan su condición metonímica.¹¹⁸ Esta abstracción del cuerpo favorece una lectura de la corporalidad a través de la parcialidad que permite el encuadre.

Uno de los aspectos más discutidos en el videodanza, es si la presencia a cuadro de un cuerpo, es necesaria para considerar a una pieza como tal. Si bien es cierto que el cuerpo en estas obras dejó de ser el medio por el cual se plasma la idea coreográfica y se transformó en una imagen proyectada en la pantalla, este sigue siendo la fuente originaria de la misma, es decir, el soporte desde el cual se aplican y amplifican las posibilidades signicas, al producir una potencia visiva que se logra por lo que no está o no se ve en los cuadros. La ausencia de cuerpo es una forma de manifestarse a favor o en contra del cuerpo. Este alejamiento de lo corporal, proporciona una nueva prueba de la relación entre la percepción de la imagen y la percepción del cuerpo. El desprendimiento del cuerpo o la “fuga” fuera o dentro de él son formas opuestas de tratar con él, y con la posición que se desea asumir. Por lo tanto no tendríamos que considerar si la presencia a cuadro de un cuerpo, es o no necesaria para considerar si una pieza es videodanza; lo que habría que indagar es cuál es la postura que se manifiesta en la obra.

¹¹⁸ Esta representación del cuerpo en un espacio limitado es similar al escorzo empleado en la pintura renacentista, donde el uso de la perspectiva cónica —basada en la limitación y el encuadre—, emula las limitaciones de la visión humana y en este aspecto oculta parte de la información visual a favor de un efecto de profundidad netamente ilusorio. La limitación de la perspectiva cónica no hace sino situar un punto de vista como ordenador jerárquico de los objetos, emulando con ello la precariedad de una mirada concreta y la discriminación de los aspectos que resultan cognitivamente relevantes. Vid. del Río, Víctor (2002) “El cuerpo y la génesis de la perspectiva. Entre el Renacimiento y la imagen digital” en *Estéticas del arte contemporáneo*. Salamanca. Universidad de Salamanca. p. 240.

Si bien es cierto que Cunningham estableció que la esencia misma del movimiento es el cuerpo desplazándose en el tiempo y el espacio, el videodanza nos obliga a reflexionar sobre la centralidad del cuerpo como eje de la espacialidad.

Concluiremos este apartado diciendo que el cuerpo en el videodanza se nos presenta como una metáfora, un símbolo una representación; una imagen que denota aún sin quererlo las posturas ideológicas y políticas de cada creador. Los cuerpos artificiales que surgen dentro de estas obras satisfacen “nuestra utopía *in effigie*”.¹¹⁹ Esta liberación o distanciamiento —como quiera verse— de nuestros cuerpos nos permite reflexionar sobre lo que deseamos, lo que somos y lo que no.

¹¹⁹ Belting, Hans (2012) *Antropología de la imagen*. España. Katz. p. 31.

Capítulo 3: Procesos Creativos.

En el capítulo anterior mencionábamos que tanto creadores como especialistas de diferentes áreas pugnan por esclarecer el campo, a partir de una definición basada en la práctica y el concepto de hibridación, como ejes sobre los que se configuran las relaciones que entabla la danza para la pantalla.

“El videodanza es algo que se define en la práctica” este fue el comentario final de muchos de los participantes y asistentes al festival itinerante de videodanza *Agite y Sirva 2012*. Ya fueran videastas, artistas plásticos, bailarines o público en general esta demanda satisfizo a algunos y provocó a otros. Más allá de si estamos o no de acuerdo con esto, cabe preguntarse ¿en qué consiste dicha práctica?

Para esclarecer esto revisaremos los factores que se suscitan en el fenómeno que estudiamos, como por ejemplo: la pertinencia de la noción de campo cultural en una época de convergencia digital; los espacios regulatorios como son los festivales, las muestras y el *internet*, y por último los procesos creativos, dónde analizaremos cómo se establecen las reglas para su elaboración, en qué medida estas restricciones facilitan o dificultan los procesos, y si acaso, es posible identificar algunas fases o características dentro de los mismos.

Videodanza un campo en construcción.

De acuerdo con Bourdieu un *campo* hace referencia al espacio en el cual se desarrollan las luchas por el poder, ya sea éste social, ideológico, político, artístico, etcétera. Cada campo es en mayor o menor medida autónomo; la posición dominante o dominada de los participantes al interior del campo depende

en algún grado de las reglas específicas del mismo. En el campo cultural, los artistas al interior del mismo, no trabajan de forma aislada, interactúan con los demás agentes e instituciones especializadas en producir arte, exhibirlo, venderlo, valorarlo y apropiárselo. Por tanto, la definición, la valoración y la comprensión del arte se realizan en espacios y circuitos autónomos.

Al respecto García (2009) nos dice:

Esta independencia y autocontención de las prácticas se ha desvanecido. En las sociedades contemporáneas el arte pierde autonomía y la estética ve desconfigurarse su objeto de estudio. El predominio del valor simbólico sobre el económico disminuye a medida que se acentúa la tendencia a mercantilizar la producción cultural. (278)

La modalidad videodanza pugna por ser reconocida por las ramas que le anteceden como un proceso distinto y diferenciado de ellas. Como una práctica que se vale de instancias híbridas de composición, que generan otras maneras de jugar con el tiempo, el espacio y el cuerpo en movimiento. Pero también como un producto cultural al que se accede por medio de pantallas y el cual se intercambia a través de los medios masivos de comunicación y las demás tecnologías de informática; tal intercambio sucede entre ellas, sus audiencias y usuarios.¹²⁰ Esta confluencia de medios modifica nuestros hábitos culturales, pues si antes asistíamos a un lugar para ver danza o cine, ahora para mirar videodanza basta hacerlo desde cualquier lugar, y por medio de cualquiera de los dispositivos tecnológicos que mencionábamos. Esta acción nos integra al mismo tiempo en espectador y cibernauta, pero además abre la posibilidad para que nos tornemos coleccionistas o divulgadores al descargar o difundir el material de la red. Esta serie de interacciones entre los diversos participantes que entran en contacto a través de la red, manifiestan la dependencia del campo videodanza hacia la industria mediática.

¹²⁰ Williams cit. en Orozco Gómez, Guillermo (2009) "Entre pantallas. Nuevos escenarios y roles comunicativos de sus audiencias-usuarios" en *Pensar lo contemporáneo: de la cultura situada a la convergencia tecnológica*. Barcelona. *Anthropos*/UAM-Iztapalapa de México. pp. 288-289.

Por otra parte, la reflexión teórica que podría aumentar el valor simbólico de las obras, queda relegada por muchos de los creadores mexicanos quienes no la consideran útil, ni práctica. De hecho el material que consultamos para la elaboración de este trabajo en su mayoría, ha sido escrito por artistas e investigadores extranjeros. Hasta ahora, el único libro en nuestro país que aborda el tema, es el escrito por Hayde Lachino y Nayeli Benhumea (2012) *Videodanza. De la escena a la pantalla*. En él, se aborda el fenómeno videodanza desde una perspectiva descriptiva, acerca de los elementos que se entrelazan al crear una pieza de este tipo. El mayor aporte de esta publicación es la serie de entrevistas realizadas a los creadores mexicanos, en las que expresan sus opiniones con respecto a algunos aspectos prácticos e ideológicos relacionados con el videodanza. Apreciaciones que en ningún momento son retomadas o analizadas por las autoras en el texto que desarrollan. Hecho que en nuestra opinión, hubiera contribuido a la valoración del trabajo reflexivo, que no sólo sirve para elevar el nivel crítico de las audiencias, sino también para promover la capacidad productiva de los creadores; así como la calidad de sus obras y que estas logren un nivel competitivo internacional. Otro de los aspectos que nos parece relevante de esta publicación, es que a pesar de la creciente mercantilización de los productos culturales, es posible acceder a su contenido de forma sencilla, dado su formato digital y su distribución gratuita en la red.

En nuestro país el videodanza es una práctica que principalmente desarrollan coreógrafos, bailarines, artistas visuales y comunicólogos¹²¹. Quienes en su mayoría no ejercen una crítica especializada, pero demandan talleres, cursos, y lugares de exposición para su trabajo.

En México los foros de exhibición se reducen a dos festivales, algunas muestras y el *internet*. Tanto las muestras de videodanza como los festivales podrían servir como las instituciones que determinen las leyes y el funcionamiento al interior del campo; abriendo con ello la posibilidad de acceder a los

¹²¹ Estos últimos ya sea que posean o no, una formación dancística.

financiamientos (becas) o inversiones, pero ellos mismos luchan por sobrevivir en el campo cultural mexicano.

FEDAME (Festival de Danza y Medios Electrónicos) propuesto por Mariana Arteaga en colaboración con Hayde Lachino se originó en el 2006. Su segunda emisión se realizó en 2009. Su intención era presentarse cada dos años, pero el último registro de actividades que localizamos corresponde al 2011. La selección de las obras en cada presentación corrió a cargo de las directoras del festival, quienes durante las tres emisiones mostraron el trabajo de creadores extranjeros en su mayoría, pues en ese momento eran pocos los creadores mexicanos interesados en esta vertiente. A pesar de ello en 2009 lograron una proyección retrospectiva de las obras de ciertos creadores mexicanos.

Agite y Sirva fundado por Ximena Monroy y Paulina Rucarba surgió en 2009. Desde su aparición y hasta la fecha ha logrado permanecer en forma consecutiva, pero a pesar de su perseverancia aún resulta insuficiente y no logra impactar en la sociedad. Este festival trabaja en continua colaboración con artistas ya sean coreógrafos o videastas quienes conforman el jurado que elige las piezas en cada ocasión. De igual modo cada año se nombra un nuevo jurado, esto se hace con la intención de abrir el campo a distintas propuestas y apreciaciones con respecto a los trabajos recibidos.

Ambos proyectos surgieron de forma independiente, con un carácter itinerante a fin de llegar a la mayor cantidad de espacios dentro del país, y a su vez difundir el trabajo de artistas nacionales hacia el exterior. Los dos festivales coincidieron en la importancia de crear una red de difusión, producción y reflexión en torno a los cruces entre las artes del movimiento y las artes audiovisuales. Entre las actividades que realizan están ciclos de proyecciones, conferencias y talleres. La convocatoria de ambos festivales se realiza por medio de *internet* y no tiene costo. La insuficiencia de recursos, pocos espacios, y políticas culturales deficientes son factores que dificultan las acciones y la permanencia de estos espacios de difusión. Sin embargo la inmediatez, el abaratamiento y un mayor alcance que

permite el *internet* son aspectos utilizados por ambos festivales quienes por medio de sus páginas *web* promocionan sus actividades y los requerimientos para participar.

Las muestras suceden en distintos recintos como foros, salas de cine, bares o en algunas plazas. Por lo general son hechas por los mismos artistas —que deben asumirse como productores y promotores, si quieren que sus obras sean vistas—. O también por gestores independientes que logran por momentos abrir espacios para promover las obras. La publicidad impresa para estos eventos resulta escasa o nula, por lo general se convoca por medio de la red en pequeños circuitos que engloban a los organizadores, los mismos creadores, los invitados de estos, algunos interesados en el tema o bien, uno que otro curioso que de forma fortuita haya topado con la invitación o esté presente en ese lugar.

De esta forma y sin proponérselo, las acciones emprendidas por los directores de festivales y los organizadores de las muestras, han reivindicado la idea de ser ámbitos diferenciados donde las obras son valoradas con criterios estéticos, distantes de los condicionamientos comerciales, en lugar de ser vistos como espacios cuya intención además de elevar la capacidad creativa, productiva y la calidad de las obras, es promover expresiones distintas a las predominantes; que aunque no gusten a la mayoría, buscan considerar la variedad cultural y promover una reflexión sobre el valor cultural de los medios y su participación en esta la diversidad cultural.

Otro de los problemas que enfrenta este campo para lograr su consolidación, es que las políticas culturales establecen reglas separadas para cada campo artístico, pero dada la mixtura del videodanza, no es posible ubicarlo en uno solo de ellos. Por lo que los creadores de videodanza topan con la ineficacia de los organismos públicos cuyos estatutos no consideran la intermedialidad que conlleva la convergencia tecnológica de este tipo de prácticas. de modo tal que se ven obligados a adecuar sus proyectos a las estipulaciones prescritas de uno u otro campo, esperando así ser considerados en alguno de

ellos, o bien optan por no solicitar apoyos. Pese a estas contrariedades, el campo de creación del videodanza es abundante y fértil, como podemos constatarlo en los innumerables videos que vemos en la red y en la creciente participación de creadores mexicanos en festivales nacionales e internacionales.

Comentamos que dada la accesibilidad y lo económico que resulta, el *internet* es un espacio propicio para que los creadores y otros agentes del campo videodanza como los investigadores, promotores y gestores, promuevan sus obras.¹²² Además de las páginas *web*, existen en el ciberespacio otras opciones que sirven como herramientas de comunicación de enlace global como son *You Tube* y *Vimeo* sitios que almacenan y distribuyen videos.¹²³ Ambos sitios ofrecen a los usuarios un acceso libre, publicidad gratuita y la posibilidad de proyectarse a nivel mundial.

Estas nuevas opciones o escenarios que abren las pantallas con sus formatos y lenguajes, facilitan otros modos y roles de interacción comunicativa con sus audiencias; las cuales se definen por su capacidad para el intercambio y la emisión.¹²⁴ Por estas razones es que el *internet* se emplea de forma conveniente como un vehículo para la promoción del videodanza, pero en el que

¹²² Existen páginas *web* muy sencillas que ofrecen una pequeña información sobre la obra y el artista pero hay otros sitios más complejos con mayor apoyo financiero o recursos tecnológicos que incluyen videos, textos, noticias y enlaces a otros sitios *web*. Entre algunos de los ejemplos que podemos citar están: www.agiteysirva.com, www.fedame.org.mx, <http://movimientoenmovimiento.wordpress.com>, www.cabezaenlaluna.net, <http://viviancruz.com>, www.dospesos.org (proyecto de documentación de videodanza en línea), entre muchos más.

¹²³ *Vimeo* mantiene sus contenidos personales y no admite publicidad o cualquier otro contenido que no haya sido generado por el usuario. Además cuenta con una alta tasa de *bits* y resolución para imágenes y videos. Esto facilita subir obras completas que puedan verse en su totalidad y no en partes como sucede en *You tube*, pero sobre todo, que los materiales a los que accedemos en esta página son de mejor calidad.

¹²⁴ Dichas audiencias juegan papeles de usuario, productor o emisor gracias a la interactividad que permiten las pantallas y que trasciende la mera participación simbólica con ellas para situar a las audiencias en tanto que se cumplan otras condiciones de accesibilidad y cultura digital, como posibles creadoras de sus referentes, no sólo como re-creadoras simbólicas de significados o interpretaciones de los referentes producidos y emitidos por otros desde esas pantallas. La interacción con los medios conlleva posibilidades y demandas, como la adquisición de destrezas, desarrollo de competencias y creatividad. Desde esta interconectividad, se crean nuevos significantes y se consumen, se intercambian y se producen nuevos significados. Estar en la red es una manera de ser, distinguible entre otras, con un potencial diferente a otros modos de estar y de ser a la vez. Orozco Gómez, Guillermo, *óp. cit.*, pp. 287-296.

independientemente del alcance y promoción artística, facilita la interacción con otros creadores o interesados del tema; e incluso promueve la participación en trabajos colectivos como fue la creación de la Obra *BEEmine* (2013) de Alfredo Salomón. Quien por medio de su página y las redes sociales convocó a los interesados a integrarse a este trabajo. Salomón es uno de los artistas mexicanos que gusta de la experimentación y el no condicionamiento de sus obras, razón por la que muchos de sus trabajos se realizan por medio de colaboraciones.

Ahora, mientras artistas como Salomón pugnan por mantener su autonomía y la no comercialización, otros integrantes del campo cultural mexicano luchan por hacer del videodanza un producto de consumo masivo. Ejemplo de esto fue el *reality show Video + Danza*, evento organizado en el verano de 2012 por Difusión Cultural UNAM; y transmitido en *internet* por TVUNAM. El premio para el equipo ganador consistió en equipo técnico. El concurso registró a 250 participantes (número que superó lo esperado), de entre los cuales se eligieron diez equipos¹²⁵ integrados por bailarines, músicos, videoartistas y cineastas. El formato fue el mismo que cualquier *reality*, cada equipo debía asumir un reto con reglas establecidas. Los procesos artísticos era monitoreados y al final de la semana se presentaban las obras que eran valoradas por el jurado.¹²⁶ Durante diez sesiones, los ciber-espectadores se acercaron al mundo del videodanza y presenciaron diversos procesos creativos. De acuerdo con sus promotores, la intención de *reality* era impulsar a la danza para la pantalla como un posible género paralelo al cine; y que al igual que en otros países, se pudieran desarrollar festivales con categorías como documental, ficción, registro y animación, entre otras. No obstante en ninguna de las emisiones se hizo alusión a los festivales ya existentes, ya fueran nacionales o extranjeros. A pesar de sus intenciones, una vez terminado el programa no hubo mayor mención o continuidad de este proyecto

¹²⁵ Los equipos elegidos fueron: Corpus danza contemporánea, PezConejo, Escenautas, Enigma dance, Bailarinas Invitadas, Quadrivium, Fósforo escena móvil, Telpochcalli funk, DVD Project y 1.0 Proyecto

¹²⁶ El jurado estuvo integrado por profesionistas de diversas disciplinas como cineastas (Alejandro Gerber, Álvaro Curiel, etc.), coreógrafos (Cora Flores, Vivian Cruz, Magdalena Brezzo, etc.) y videoastas (Fernando Llanos).

por parte de sus organizadores, y en la actualidad es difícil acceder a las piezas producidas e incluso a las obras ganadoras.

En nuestro país carecemos de una industria televisiva interesada en financiar programas de arte como sucede en Inglaterra, Canadá y Estados Unidos; países donde el videodanza se ha beneficiado de las posibilidades económicas y de proyección que esto representa. En contraste, para la realización de estas obras, los artistas en México absorben los costos de producción sin posibilidad de recuperar su inversión o bien recurren a lo que parece ser la única opción, las becas. En este sentido insistimos en que es necesario y urgente modificar en nuestro sistema cultural, ciertas políticas que permitan establecer una modalidad distinta a las existentes, y que sea congruente con la intermedialidad de la convergencia tecnológica característica de esta práctica, a fin de que se facilite la creación y el desarrollo de esta modalidad.

“Haciendo videodanza”¹²⁷: Elaboración y trabajo colectivo.

La creación de un videodanza obedece como todo proceso creativo al surgimiento de una idea y la necesidad de expresarla o comunicarla. Sin embargo su elaboración debe tener consideraciones distintas a la danza escénica, entre las que se encuentran el autoritarismo de la cámara y la reconstrucción coreográfica por medio de la edición.

En términos generales diremos que los aspectos a definir en la creación de un videodanza son: la viabilidad de los espacios en los que se quiere grabar (características físicas del lugar, interiores o exteriores, luz natural o artificial,

¹²⁷ Alusión en español al título del libro *Making video Dance* de Katrina McPherson (2006). El cual es una guía paso a paso sobre la elaboración de un videodanza. Para la autora el proceso de producción de estas obras inicia con una idea e involucran la creación coreográfica específica para la pantalla, el rodaje, la edición y la distribución.

permisos, etcétera); la selección de los intérpretes, junto con el personal técnico que deba intervenir como: camarógrafos, iluminadores, sonidistas y editores;¹²⁸ los recursos técnicos con los que se cuenta, la elección del vestuario, la sonorización, la obtención de recursos financieros y por último dónde se exhibirá el trabajo terminado. Todo esto corresponde a tres aspectos denominados: pre-producción, producción y post-producción.

Se dice que la creación de estas obras configura una relación no jerárquica entre los participantes pues todos contribuyen al proceso. Pero si todos aportan ¿quién toma las decisiones? McPherson (2006) considera que la respuesta no siempre es tan sencilla, debido a que tanto los coreógrafos como los cineastas o videastas están acostumbrados a ser los responsables de su trabajo y a mantener el control total del mismo. Para que estas colaboraciones funcionen es necesario que una sola persona mantenga la visión general de la obra, ordene las acciones y emita la última palabra al momento de tomar decisiones. Este papel lo asume el director —que como ya hemos dicho puede ser el coreógrafo— al coordinar y guiar el trabajo experiencial de los demás. Proceso que sucede en diversas formas pero en el que identificamos dos constantes:

- A partir de un guion de tipo cinematográfico que defina las acciones de los participantes (camarógrafo, bailarín, musicalizador, etc.) de principio a fin, y que a su vez sirva de pauta al editor.

O bien,

- A partir de la improvisación y el azar como ejes que permitan las relaciones entre los participantes incluido el editor.

Cabe aclarar que esto no son formas únicas, pueden presentar variantes y combinaciones entre ellas, pero en cualquiera de los casos, la comunicación clara y continua entre los involucrados resulta un elemento fundamental.

¹²⁸ El lector recordará que ya mencionamos que estas acciones pueden ser ejecutadas por una misma persona o por un equipo de individuos.

El proceso de composición es uno de los aspectos más importantes en los trabajos visuales. En él se incluyen elementos como color, luz, textura, contorno, perspectivas y movimientos junto con la disposición de los objetos y las personas al interior del cuadro. Todo esto marca el propósito e influye en lo que recibe el espectador. En los trabajos audiovisuales incluidos el videodanza este cuadro compuesto se denomina encuadre. El encuadre representa lo que será visto por el espectador. Un rectángulo creado por el lente de la cámara que contiene el espacio, la luz, los sujetos u objetos que desencadenan o complementan la acción. Estos elementos no necesariamente están ubicados al centro del cuadro, pero su disposición tiene la intención de obligar al espectador a ver la escena de una manera determinada. Señalábamos con anterioridad que dirigir la mirada hacia un detalle específico, como un pequeño fragmento del cuerpo en movimiento, pone en juego la imaginación del espectador; pues a menudo aquello que no percibimos o que en este caso se excluye del cuadro, será lo que cree el interés y la fuerza del mismo. Esta disposición y uso del espacio generados por la delimitación del lente de la cámara es distinta a la construcción y percepción del espacio escénico.

La creación de una videodanza está determinada por la preponderancia de la composición visual y videográfica, aunada al movimiento. Por lo que se espera que la cámara no permanezca fija y que a partir de su movilidad, genere elementos estéticos que determinen la forma como será visto el movimiento. La posición y el movimiento de la cámara, en relación con los intérpretes que se ubican en un espacio específico, logran crear una ficción de tridimensionalidad que altera la percepción del espectador, al experimentar el movimiento por medio de una propuesta visual animada. El movimiento de la cámara modifica de forma continua lo que es visto por el espectador. Esto lo hacen los creadores para involucrar al espectador, de manera que se sienta parte de la danza.

Mediante el uso de diferente toma y ángulos, la cámara puede llevar al espectador a lugares que normalmente no podrían alcanzar. La lente entra a la kinesfera — el espacio personal del bailarín y al espacio a su alrededor, que se mueve con ellos

mientras bailan— esto permite centrarse a detalle en un movimiento, con lo que se logra una intimidad inalcanzable en un contexto en vivo.¹²⁹

De manera general diremos que existen dos tipos de movimiento de cámara:

1. La cámara permanece fija en el espacio (a menudo colocada en un trípode), mientras se mueve el objetivo. Por ejemplo, el objetivo se puede mover de forma horizontal de izquierda a derecha, para crear un movimiento llamado "paneo". También puede moverse de arriba hacia abajo, para crear un movimiento vertical llamado *tilting*. O bien puede girar sobre sí aunque esta acción es más fácil con cámara en mano.
2. La cámara viaja a través del espacio. Se puede acercar o alejar de un objeto o de las personas. Puede pasar al frente, detrás o alrededor de estos mismos. Estos movimientos se logran con cámara en mano o bien ayudado por estabilizadores que logren traslaciones suaves y constantes. Los desplazamientos en el espacio sirven también para revelar la ubicación en la que se está filmando. El *zoom* es otro tipo de movimiento de cámara que se puede incorporar a la toma original.

Esto muestra el papel determinante que juega la cámara en la elaboración de un videodanza. Pues es ella la que encuadra el tema, subordina las relaciones, establece las acciones y el cómo estas últimas serán vistas en la pantalla. Es por eso que decimos que todo el proceso está condicionado por la cámara.

El trabajo de filmación tiene por objeto grabar la mayor cantidad de cuadros que registren a los intérpretes y sus acciones, y algunas otras escenas que contengan objetos, escenarios o algún otro detalle que al momento de la edición sirva de enlace o transición entre los distintos planos. Antes de que abordemos el proceso de edición hablemos un poco de qué significa bailar para la cámara.

¹²⁹ "Through the use of different shots and angles, the camera can take the viewer to places they could not usually reach. The lens can enter the dancer's kinesphere—the personal space around them that moves with them as they dance—focusing on a detail of a movement and allowing an intimacy that would be unattainable in a live performance context". McPherson, Katrina (2006) *Making Videodance*. London. Routledge. p. 24 (la traducción es nuestra).

“La frase *coreografía para la pantalla* es una expresión un tanto problemática”,¹³⁰ porque sugiere que esta elaboración difiere de cualquier otro proceso coreográfico. El dilema se intensifica porque suele pensarse que la coreografía es una “organización de pasos de danza en todas direcciones”,¹³¹ lo que equivale a la ejecución y repetición de pasos aprendidos por parte de los intérpretes, en cualquiera de las técnicas de danza. Este prejuicio lleva en ocasiones a que algunos creadores prefieran intérpretes sin formación dancística, pues argumentan que los bailarines carecen de espontaneidad en sus acciones. Desafortunadamente muchos de estos creadores (entre los que incluiremos algunos coreógrafos y bailarines) olvidan o parecen ignorar que coreografiar tiene que ver con un acto de crear y componer a través de cuatro elementos: el diseño, la dinámica, el ritmo y la motivación (Humphrey, 2001: 40-41).

El diseño tiene que ver con dos aspectos el tiempo y el espacio. Ambos son datos objetivos del mundo, están dados por la experiencia y se perciben de forma simultánea. En el caso de los bailarines aprenden a utilizar tanto tiempo y espacio de modo que el tiempo constituye ‘el ahora’ y corresponde a creación de acciones y su desarrollo. Mientras que el espacio establece ‘el aquí’, que es el lugar que ocupa y a partir de ahí lo que le rodea, con ello crea los desplazamientos con los que recorre ese espacio. La dinámica se refiere a la energía empleada para generar movimiento. Mismo que el bailarín adecua para modelar y regular las acciones que se desarrollan, en función de la relación tiempo-espacio. El ritmo tiene que ver con regularidad, simetría, cadencia de acciones, pero también con las pausas, sucesiones u oposiciones entre estas. De hecho la posibilidad de percatarse de estos cambios, llevan consigo un ritmo.¹³² La motivación surge de la idea del coreógrafo o de la intención del trabajo.

¹³⁰ McPherson, Katrina, *óp. cit.*, p.44.

¹³¹ Humphrey, Doris (2001) *El arte de hacer danzas*. México. INBA-CONACULTA. p. 40.

¹³² La repetición da ritmo, marca el tiempo. Percatarse del tiempo es encontrar ritmos. El tiempo y el espacio son incomprensibles sin el ritmo y el movimiento, así como el ritmo hace posibles los modos de ser del hombre y sus expresiones. Jousse cit. en Guzmán (2008) *Revelación del cuerpo. La elocuencia del gesto*. Tesis Doctoral. México. UAM. p. 120.

Si estos cuatro elementos se entrelazan para crear una coreografía, entonces ¿cuál es la especificidad de un movimiento diseñado para la pantalla?

En la práctica, crear un movimiento para la cámara sucede de diversas formas. Una es donde a partir de una idea, se diseñan de manera previa frases de movimiento, una vez determinadas se integra la cámara y se observa qué ángulos resultan más convenientes. Se determina entonces el área a utilizar y los momentos que se quieren resaltar. Ya definidas las acciones y traslaciones de ambos se graba. Otra forma es hacerlo de forma simultánea, mientras los intérpretes desarrollan secuencias de movimiento, el camarógrafo filma. A la par exploran las posibilidades de acción para cada uno y entre ellos. El material reunido puede verse al momento para elegir y determinar el rumbo a seguir, en relación a la idea del creador.¹³³

La particularidad del diseño de movimiento en el videodanza es la creación de las acciones de los intérpretes —que bien pueden ser estructuradas de manera previa o surgidas por algunas técnicas de improvisación— y de los movimientos de la cámara, motivados por aquello que mira el camarógrafo y por la manera en que imagina serán vistos. Ambos movimientos son unidos por el ritmo que determina las interacciones entre ellos. La dinámica al momento se alcanza con la fuerza y energía que el intérprete genera y en las que envuelve al camarógrafo; mientras que en la edición la dinámica se constituye por la continuidad y velocidad de las imágenes. Por lo tanto la especificidad radica en que el diseño de movimiento se inicia durante la grabación y finaliza al ser reconstruido en la edición.

Mcpherson (2006) considera que la edición de estas obras puede hacerse de dos formas: una que mantenga la continuidad de la coreografía original, y que conserve la misma estructura de la danza al presentar de forma secuencial un

¹³³ Por ello es muy importante que la intención del coreógrafo y del director en caso de que no sean el mismo debe quedarle clara al intérprete, para que este sea capaz de crear un movimiento congruente con la propuesta. Esto en caso de que el bailarín o el intérprete tenga la libertad de proponer el movimiento y que este sólo sea dirigido por el coreógrafo/ director. Pues como ya mencionamos también existe la posibilidad de que se tenga una estructura coreográfica diseñada con anterioridad y que él o los intérpretes la adapten y ejecuten en un nuevo espacio.

movimiento tras otro como si se estuviera viendo en un escenario en vivo; y otra que es reordenada en la sala de edición, por medio de la sucesión de planos.¹³⁴ Ambas tienen en común el uso de la cámara, el sonido y los efectos básicos de edición. La diferencia radica en el tratamiento del tiempo y el espacio.

Mientras la primera mantiene una continuidad en el tiempo y en el espacio, perceptible por el curso de las secuencias coreográficas y velocidad que se mantiene en las acciones y en el encadenamiento de los cuadros, la segunda establece una sucesión de planos que pueden ser completamente distintos entre sí. Permittiéndonos experimentar una alteración del espacio al observar diferentes acontecimientos en un mismo lugar; una misma secuencia coreográfica en diversos escenarios; un movimiento visto desde diferentes ángulos; o múltiples planos de manera simultánea. Todas estas imágenes o datos espaciales permiten que el espectador experimente el espacio de un modo distinto— al de cualquier puesta en escena— y viaje por el espacio representado en la pantalla. De esta forma y como ya señalamos, el espacio en el videodanza puede ser discontinuo, imaginario, artificial, deformado, etcétera.

El tratamiento del tiempo opera sobre: el tiempo del discurso y el tiempo de la historia. El primero tiene que ver con la duración de los planos y la frecuencia con la que se nos muestran. El segundo con el transcurso de los acontecimientos y la velocidad con la que estos son presentados (lentos, acelerados en progresión o en reversa).

Ambas variaciones se determinan durante la edición que es la última parte del proceso creativo y que condensa el resultado del diseño visual, la creación coreográfica y el trabajo fílmico. Se ha equiparado a la edición con el acto de coreografiar porque es el momento en el que se configura la obra. Es cuando se eligen y ordenan las imágenes. Se establece un ritmo que las encadene y que

¹³⁴ La conexión entre los diferentes planos y escenas se hace por medio de transiciones electrónicas como el corte directo, la apertura o fundido en negro, las corinillas, la llave de color *croma key* (recurso muy utilizado por Pola Weiss en su momento) y transiciones digitales como compresión de la imagen, barrido, mosaico, *zoom* digital, imagen sobre imagen, etcétera.

permita su fluidez. Este ritmo intuitivo más no inocente¹³⁵ da cuenta del mundo percibido del editor, quien a partir de los elementos empleados en la composición del encuadre (luz, color, gestos, texturas, formas, etc.) y las mínimas variaciones entre ellos, logra crear un encadenamiento que exprese fuerza, energía y vitalidad.

Sin importar si se trata de una obra expresiva o conceptual, es en esta parte del proceso que las historias se construyen, los personajes se nos presentan, los escenarios se develan, y las emociones junto con los sentimientos se crean, apoyados en un elemento clave el sonido.

La sonorización de las piezas de videodanza en muchos casos se da una vez que se ha iniciado el trabajo de edición. Esto obliga a los creadores a reflexionar sobre las imágenes obtenidas, el contexto elegido y el sentido que pretende otorgarles. La sucesión de imágenes puede sugerir un ritmo que nos lleve a una pieza musical en particular. También puede ser que una serie de sonidos creen una forma propia, es decir, un patrón auditivo que forme una base sobre la que se inserten las imágenes. En otras ocasiones, determinada pieza musical servirá como punto de partida para la creación de una pieza visual, el mejor ejemplo de esto son los videos musicales (videoclips).¹³⁶ Pero

¹³⁵ Decimos que este ritmo es intuitivo y no inocente porque de acuerdo con Adriana Guzmán (2013) "El ritmo está en la base de toda nuestra actividad humana; el ritmo es la condición de posibilidad de estar vivo, de ser humanos, pues todo en nosotros es o contiene un sustrato rítmico, desde la respiración, los latidos del corazón, las cinestesia al estar en el mundo, hasta el aprendizaje de una lengua que empieza a ser posible por el reconocimiento de modulaciones, cortes, secuencias, entonaciones, muy lejos aún de todo posible significado. Estar en el mundo es estar entre ritmos y por el ritmo, a tal grado que bien podríamos decir que el mecanismo de funcionamiento que se encuentra en la base de la percepción es el ritmo, incluido, por supuesto, el funcionamiento del aparato intelectual entero que está sometido a los ritmos que nos integran como sujetos en un espacio y un tiempo gracias, en principio, a la percepción que ya es pensamiento". "Cosas del ritmo". Conferencia dictada en VI Congreso Internacional de Ciencias, Artes y Humanidades "El cuerpo descifrado". UAM-Xochimilco. México, 29 de octubre de 2013.

¹³⁶ Los videos musicales se crean y usan como técnicas de *marketing* con la intención de promocionar la venta de grabaciones musicales. Su popularidad creció en los años 80's cuando se instaura MTV un canal temático musical por cable. Su aparición desde la interconexión de cultura pop, historia del arte y economía del marketing es la encarnación del discurso posmoderno tras la muerte de la vanguardia o su versión más populista. Incorporando elementos del video experimental, el videoarte y la animación dentro de un formato comercialmente viable, el videoclip ha hecho fácilmente más por popularizar y promocionar experimentos con visualización y narratividad que todos los esfuerzos previos que combinaron arte y medios

habrá otras en que la estructura rítmica provista por la pista musical ya sea que haya sido compuesta de forma específica para la videodanza o no, sirve como guía para colocar los planos. Cualquiera de estas formas es válida, dependerá del proyecto y de las preferencias del editor que opte por alguna de ellas. Los cambios en la música o la intensidad del sonido al igual que en una coreografía cualquiera pueden ayudar: a enfatizar las acciones, a intensificar el drama o bien, contribuyen al sostenimiento de la trama al mantenerse constante mientras las imágenes cambian.

Una vez terminada la pieza hay que decidir dónde difundirla. Mencionamos que los espacios de exhibición son: el *internet*, las muestras y los festivales nacionales y extranjeros. De hecho los festivales son la principal puerta de acceso al universo videodanza ya que además de difundir las obras, fomentan el debate y posibilitan el encuentro entre creadores noveles y expertos. El creciente interés por esta vertiente es lo que ha hecho que el número de festivales alrededor del mundo se incremente año con año.

En realidad no existen metodologías únicas para la creación de videodanza, cada artista adopta su forma de trabajo a las necesidades y características del proyecto que realiza. Durante el transcurso de nuestra investigación asistimos a cinco talleres de producción de videodanza con diferentes creadores mexicanos, como Octavio Iturbe, Vivian Cruz, Rocío Becerril, Nayeli Benhumea, Alfredo Salomón y Ximena Monroy,¹³⁷ con quienes pudimos constatar que cada uno ha desarrollado un sistema propio, que comparte en dichos cursos. Por ejemplo:

Para Octavio Iturbe lo primero es ubicar los espacios que se utilizaran, luego se observa la luminosidad en distintos momentos del día, para determinar si se

de comunicación. Vid. Sedeño, Ana María (2007) "Narración y Descripción en el Videoclip Musical" en *Razón y Palabra*. Núm. 56, abril-mayo. Recuperado en <http://www.razonypalabra.org.mx/antecedentes/n56/asedeno.html>

¹³⁷ Alfredo Salomón y Ximena Monroy impartieron de forma conjunta el taller de videodanza. Monroy se abocó a los aspectos históricos y conceptuales del videodanza y a la mención de algunos elementos técnicos empleados por el cine, como encuadres y tipo de planos, mientras Salomón se encargó de los aspectos prácticos de la elaboración.

utilizará luz natural o si se necesitará un equipo de iluminación. Después se construyen las secuencias de movimiento, a la par que el camarógrafo elige los ángulos y las escenas que grabará. En su opinión hay que filmar todo lo que se pueda, lo importante es reunir la mayor cantidad de material posible pues esto facilitará el proceso de edición. Para Iturbe no es necesario tener un guion o una historia, aunque puede emplearse, pero considera que en la mayoría de los casos la 'historia' se constituye al momento de editar. Dada su experiencia la sonorización la realiza de muy diversas formas y en función de las necesidades de cada proyecto.

Alfredo Salomón (artista visual) centra su interés en el cuerpo y en cómo es visto. Dada su formación visual, la composición de los cuadros le es muy clara y esto se percibe en sus obras. Para elaborarlas no utiliza un guion pues considera que este coarta su libertad creativa. Su motivación puede venir de una imagen, un concepto, un sentimiento, del espacio mismo o de cualquier idea; a partir de la cual, solicita a sus intérpretes que propongan algún movimiento que ellos o el espacio les sugiera, siempre acorde con la idea original. Salomón espera que las acciones a cuadro sean resueltas por los intérpretes, lo único que les estipula, es el espacio por el que pueden transitar, ya que el movimiento es percibido por su lente. Para lograr una comprensión mutua, invita a los intérpretes a ver de forma continua lo que va grabando, para que quien está al otro lado de la cámara perciba lo que se ve y entienda lo que se busca. Esto refleja su intención de colaboración constante, salvo en la edición que realiza de forma personal. La sonorización de sus trabajos la cede a otros participantes, a quienes les entrega la pieza ya editada, para que a su vez elijan los sonidos o la música que en su opinión concuerden con el trabajo terminado y el proyecto original.

Vivian Cruz (actriz, bailarina, coreógrafa y videoartista) pone énfasis en el movimiento como elemento que entrelaza a ambas disciplinas. Su atención se centra por lo general en los desplazamientos de la cámara, las acciones de los intérpretes, y un sentido del ritmo que entrelaza las imágenes al momento de

editar. Su primera consigna al igual que Iturbe y Salomón es identificar el espacio junto con los efectos que la luz podría tener, y que a su vez influyen en el discurso. En cuanto a las acciones, solicita a los intérpretes que descubran secuencias de movimiento que el espacio les sugiera. Una vez definidas las acciones se investigan los encuadres y desplazamientos de la cámara, es decir, el cómo va a entrar y salir de ese cuerpo, del espacio o de ese cuerpo en el espacio. Para Cruz la construcción de este tipo de cuadros favorece la sucesión de planos al momento de editar, pues logra disimular el cambio entre ellos; proceso que como vimos en el capítulo anterior se relaciona con la idea de montaje tradicional. La integración del sonido al igual que en los otros talleres se realizó durante la edición, aunque Cruz explico que en su opinión puede suceder en diversas formas.

Rocío Becerril (bailarina, coreógrafa, maestra y videoartista) no concibe trabajar sin un guion, para ella las acciones y encuadres deben estar lo más definidos posibles. Claro que siempre hay espacio para la eventualidad, pero en la medida de lo posible las cosas deben estar planeadas. Ella trabaja con ciertas secuencias de movimiento, las cuales pueden ser filmadas de distintos ángulos. Después esta coreografía se baila en un nuevo espacio y se adecua dependiendo del lugar dónde se coloque la cámara. Este nuevo lugar puede proporcionar texturas, colores y luz, elementos plásticos que favorezcan el discurso visual de la idea principal. Para Becerril el montaje o la edición es el momento crucial porque es allí donde tomará forma aquello que se desea comunicar.

Para Nayeli Benhumea (coreógrafa, artista visual y diseñadora gráfica) la videodanza es una coreografía de la mirada, por lo tanto tiene que ver con la manera en que los cuerpos son vistos por medio de la cámara. Para ello propone explorar el cuerpo y los movimientos de cámara primero de manera aislada y luego de forma conjunta. Una vez analizado esto, pidió que se buscara una locación donde a partir de lo aprendido, se incluyeran factores como luz, color, el sentido que podía aportar la inclusión de los objetos que estuvieran en ese lugar e

incluso, el condicionamiento de las acciones dado el lugar escogido. Al igual que en los otros casos la sonorización se hizo a la mitad del proceso de edición, pero a diferencia de los otros talleres hubo tiempo suficiente para experimentar con la obra terminada. Se nos propuso entonces sustituir la pieza musical escogida por otra con un ritmo distinto, a fin de observar cómo esto podía generar un discurso distinto al propósito original.

Talleres de videodanza.

En general el propósito de los talleres de creación de videodanza es familiarizar a los participantes provenientes de distintas disciplinas con los lenguajes y métodos del trabajo de las dos disciplinas que conforman esta dupla.¹³⁸ Se espera que los participantes colaboren en la elaboración de una obra, la cual se presentará al término del curso. Bajo esa premisa y dependiendo del número de asistentes se forman equipos de trabajo, en donde al menos uno de ellos filme, otro edite y uno o varios sean grabados. Los talleres tienen una duración aproximada de 5 o 6 sesiones de 4 horas cada una, tiempo en que se organizan y realizan los procesos de creación, filmación y edición.

La premisa fundamental es explorar la relación espacio/coreografía, en donde el espacio resulta determinante tanto para la creación coreográfica como para el manejo de la cámara. La sugerencia para los que van a ser grabados es analizar los lugares disponibles y elaborar en ellos improvisaciones coreográficas. Mientras que la indicación para quienes van a grabar es observar los efectos de la luz natural, el color, la composición del cuadro para que con esto elijan el lugar dónde ubicarán la cámara. Una vez esclarecido esto se filma.

¹³⁸ Sin embargo en ninguno de los talleres incluso en que impartieron los coreógrafos se habla de qué es coreografía, cuáles son sus elementos y mucho menos de los métodos de improvisación coreográfica.

El éxito de estos encuentros depende de la mediación de los saberes, del deseo de experimentación y de que se establezcan reglas que ambos entiendan. Sin embargo estas colaboraciones no siempre son afortunadas, debido a una falta de comprensión entre las partes. Durante los talleres pudimos notar que las instrucciones de los artistas visuales hacia los bailarines y viceversa, en ocasiones resultan ambiguas o incomprensibles. Fue común oír expresiones como: “no te canses al cabo que sólo va a grabar un pie” o “haz lo que se te ocurra, pero no te muevas tanto”. Creemos que esto se debe a la carencia de experiencia, al desconocimiento del trabajo del otro y a la ausencia de un lenguaje común. Por ejemplo: la relación espacio/coreografía tiene varias complicaciones, una de ellas es la elección de un espacio conjunto. Los artistas visuales para hacer su elección toman en cuenta factores como luz, color, textura y mobiliario sin considerar si estos últimos facilitan o dificultan las acciones propuestas por el intérprete. Éste por su parte está acostumbrado a que se le especifique dónde ubicarse y hasta dónde desplazarse y no considera nada del entorno e incluso hay quienes no interactúan con los objetos a menos que se le diga que puede tocarlo. Derivado de esto surge otro problema, la apreciación del espacio se da de modo distinto. Mientras que para uno es lo que delimita o enmarca la acción, para otro es lo que posibilita su movimiento. Para un bailarín crear un movimiento en relación al espacio tiene que ver con una idea o un sentimiento y no sólo con las posibilidades que la superficie permite. Entonces hay quienes amparados en la experimentación, solicitan a los bailarines un movimiento cualquiera sin más instrucción que “proponme algo” o “juega con el espacio”, (sin entender lo que mencionábamos con anterioridad que todo movimiento necesita una motivación). Ante una petición como la expresada en la segunda frase, los bailarines pueden generar secuencias de movimiento que se salgan de foco continuamente, provocando con ello la frustración de quien filma. Esta diferencia de apreciación puede generar un conflicto entre las partes; que si bien se espera tengan la disposición para dialogar y mediar a lo largo del proyecto, no siempre sucede, pues cada uno espera que el otro ‘entienda’ o deduzca lo que se busca. Así los

bailarines no preguntan y los artistas visuales no se explican. Por eso consideramos que la estrategia empleada por Alfredo Salomón al mostrar a sus intérpretes de manera continua el material que graba, facilita que estos entiendan esta manera de 'ver', y entonces dirijan sus acciones hacia un objetivo claro y ahora sí compartido.

Lo interesante también sería que los artistas visuales exploraran su cuerpo a fin de entender un poco más la importancia de la motivación para la creación del movimiento y no que avalados en la colaboración esperan que los bailarines resuelvan los aspectos técnicos del movimiento sin que ellos intenten comprender qué significa eso. Por ejemplo, muchos de los jóvenes creadores provenientes del área visual tienen una noción poco clara acerca de la coreografía y no toman en cuenta el desgaste físico de los intérpretes, mientras ellos buscan los ángulos convenientes. Esta falta de previsión podría generar disgustos, por lo que artistas como Iturbe y Salomón hicieron hincapié en que las personas que filman expresen a los intérpretes, que están en busca de la toma 'correcta'. Para que los bailarines realicen los movimientos con menor intensidad y una vez definidos los ángulos se proceda a grabar. En palabras de Salomón "cuando los bailarines se cansan se acabó el trabajo fílmico". La razón de esta apreciación se basa en que difícilmente se podría grabar una vez que estos hubieran descansado porque las secuencias de movimiento podrían variar en la forma, cuestión que se logra percibir por el registro previo, pero sobre todo en intensidad que es la que se vincula con el propósito de la obra y cuya modificación podría generar un nuevo sentido. Sin contar que resulta imposible lograr las mismas condiciones de luz, aunque se regrese otro día a la misma hora.

Por su parte los jóvenes creadores provenientes de la disciplina dancística, quienes a pesar de saber que ningún movimiento se ejecuta de la misma manera le restan importancia, a esas variantes. Un problema aún mayor es que por desconocimiento muchos de ellos no prestan atención a su entorno, el cual puede estar desordenado, y distraiga la atención sobre el objeto que se quiere enmarcar.

Tampoco consideran la cantidad y la calidad de la luz, menos dónde está colocada la cámara (punto de vista), ni tampoco los ángulos o los movimientos de ésta; aspectos fundamentales para crear cuadros útiles¹³⁹ al momento de editar.

Una vez terminado el trabajo filmico se inicia el proceso de edición, que consiste en descargar el material grabado a la computadora y homologar los formatos de las imágenes, para después ensamblarlas y sonorizarlas por medio de los programas de edición. Se espera entonces que la persona o personas asignadas a esta tarea, conozcan y manejen dichos programas. Si la elección de las imágenes se hace entre dos o más personas, se requiere de nueva cuenta un consenso para elegir cuáles de esas imágenes resultan pertinentes para construir la pieza. Esto de nueva cuenta resulta problemático, debido a que sin una idea clara, cada persona tiende a escoger las imágenes que le gustan por lo que los procesos se complican. Se dice que el videodanza se crea en la edición, pues es la yuxtaposición de las imágenes la que dota de sentido a la misma. Pero aunque los creadores experimentados lo tengan muy claro, en la mayoría de los talleres no se explica a los participantes que tanto la creación coreográfica y el trabajo filmico deben encaminarse a la creación de sentido, el cual se consolida al momento de la edición. Pareciera más bien que se trata de juntar imágenes, sin una idea en particular, esperando que el sentido surja sólo por unir los planos. En el caso de Octavio Iturbe y dada su experiencia es capaz de emplear el mismo material, ordenarlo de manera distinta y construir piezas con intenciones distintas, pero en el caso de jóvenes creadores puede no entenderse el propósito y producir obras sin un concepto claro. La indicación de Iturbe de grabar todo lo que se pueda tiene que ver con el hecho de que cuando uno sigue un guion se registra material apegado a una idea determinada, pero muchas veces durante el proceso surgen imágenes que no podrían haberse imaginado y mucho menos planeado. Dejarlas fuera sólo porque no fueron previstas sería un absurdo. Este material fortuito puede generar modificaciones que enriquezcan la idea original o que incluso se encaminen hacia una nueva propuesta.

¹³⁹ Con útiles nos referimos a aquellas que tienen un foco definido.

Al inicio de los talleres se solicitó que cada equipo contará con una persona que manejara con soltura los programas de edición,¹⁴⁰ pero que de ser posible, cada uno de los integrantes experimentara con esta parte del proceso. Sin embargo la falta de pericia en los programas de edición de la mayoría de los asistentes, en prácticamente todos los talleres, hizo que el tiempo asignado a esta labor fuera insuficiente. Pocos equipos lograron terminar, por lo que la proyección planeada se realizó con unos cuantos trabajos concluidos y los demás sin acabar. Eso a su vez impidió que se revisaran cada una de las propuestas y que los participantes externaran los problemas a los que se enfrentaron, las dudas que se generaron, y en qué medida los elementos narrativos fueron comprendidos.¹⁴¹ Tampoco se orientó a los participantes sobre el futuro de una obra una vez terminada. Los problemas que se derivan de esto es que los futuros creadores desconocen cuáles son los medios para la difusión de estos trabajos. Solo Ximena Monroy en su momento instruyó de forma breve el sistema de los festivales, nacionales y extranjeros, e invitó a los asistentes a seguir experimentando y a enviar su material a estos espacios. De hecho un par de equipos formados en los talleres de Iturbe y Ximena-Salomón siguieron trabajando juntos, un año después inscribieron sus propuestas en festivales internacionales y lograron su inclusión en un par de ellos.

El problema mayor de la precariedad del tiempo asignado al proceso de edición, es que puede interpretarse a este como un procedimiento para cortar y pegar imágenes, y no que la selección de estas, junto con el trabajo previo, da forma a la idea original y además generan las sensaciones que impactaran al espectador. Creemos que la revisión de los ejercicios al final de los talleres es importante porque fomenta el proceso de análisis del autor con respecto a su obra. Este serviría para que los creadores noveles y experimentados reflexionaran sobre la elección y uso de ciertos elementos dentro de sus obras; y cómo estos

¹⁴⁰ En algunos de los cursos se solicitaba que cada participante contaran con una computadora equipada con *software* de edición. O que cuando menos uno de los integrantes del equipo contará con el equipo necesario.

¹⁴¹ Cabe aclarar que estos elementos no fueron explicados en ninguno de los talleres.

determinan una postura política y una estética personal. Así mismo, consideramos que esto impulsaría el interés por la crítica, que aunque salida del mismo campo, sea capaz de elaborar argumentaciones que sirvan de puente entre la producción y la teorización del videodanza.

En algún momento señalamos que el proceso de creación de las obras que estudiamos utiliza estrategias compartidas, no obstante como pudimos observar en los talleres es necesario ayudar a los estudiantes y futuros creadores a que entiendan cuáles son estas estrategias y cómo usarlas, eso los llevará a meditar sobre el uso de la cámara, qué es la coreografía, qué tiene que ver el montaje, cuáles son los elementos narrativos y cómo se configura el espectador. Para ello deberá considerarse aspectos fundamentales como diseño, composición del cuadro, punto de vista, encuadres, dinámica, ritmo, etcétera además de la creación y utilización de un vocabulario que de claridad sobre estas particularidades.

También mencionamos que la culminación favorable de estos proyectos está ligada al deseo de experimentación de sus participantes, quienes al no concordar con reglas impuestas fluyen de mejor forma; y tras un diálogo claro y constante logran producir un trabajo artístico de manera eficiente y práctica. Pese a esto si queremos mejorar la calidad de las obras de los artistas mexicanos que buscan una proyección internacional, no basta con promover la creación. Es fundamental reflexionar y revisar los procesos creativos, con sus reglas y normas, muchas de las cuales no son comprendidas por lo que demeritan los trabajos. Además es necesario insistir en el papel determinante que juegan los medios en estas interacciones y la urgente necesidad de modificar las políticas culturales, para abrir y expandir este fértil campo en construcción.

A manera de epílogo...

***Montevideodaki* (análisis de obra).**

Una de las preguntas que me hice al asistir a un festival de danza para la pantalla fue ¿qué hace que una obra sea considerada como videodanza? En opinión de Ximena Monroy (directora del festival *Agite y Sirva*) una obra es considerada de esa forma si su creador así lo decide. Y esto es básicamente, porque no se ha logrado una uniformidad de criterios que definan los elementos formales y estéticos, de lo que debería ser una obra de este tipo. Esto se puede observar en los distintos criterios de selección de los festivales de videodanza alrededor del mundo.

Con la investigación que realicé encontré que estas obras tienen ciertos elementos fundamentales: tiempo, espacio, cuerpo y sonido. El ritmo es el factor que los une, los dota de dinamismo y fuerza expresiva. Las estrategias para su creación requieren de una formación visual, coreográfica y de edición, capaz de poner en juego condiciones como luz, color, punto de vista, encuadre, manejo del *software* de edición, así como técnicas de improvisación de movimiento. Entonces, considero que habría que observar el balance e integración de estos aspectos, para que más allá de considerar si una pieza es o no videodanza, pudiéramos interrogar a las obras, de modo que nos den luz en asuntos de contenido, forma o estilo. Estos cuestionamientos servirían para fomentar un intercambio activo de comentarios sustentados, con los que se podrían sentar las bases de la práctica crítica y curatorial en nuestro país.

A partir de una mirada si no inocente, sí interesada en indagar cómo es esto posible, y ubicado como un espectador no del todo inexperto, me propuse analizar una pieza de videodanza. La obra que elegí es *Montevideodaki*¹⁴² (2007) dirigida

¹⁴² Ficha técnica.-Dirección y edición: Octavio Iturbe. Coreografía e interpretación: Hiroaki Umeda. Cámara: Miguel Grompone. Realización: Producciones Sígale. Sonido: S20. Año: 2007

por Octavio Iturbe, y de la que hablaré en breve. En este análisis no mencionaré la intención del autor o de lo que este hubiera querido decir, pues considero que esto obedece a una crítica casi inoperante en nuestros días, mi propósito es indagar a partir de la práctica “cómo es que la obra dice aquello que dice”.¹⁴³

Esta perspectiva me obligó a considerar tanto los procesos de creación como la interpretación del espectador. Lo que a su vez me condujo al modelo de comunicación artística desarrollado por Nicole Everaert-Desmedt (2001, 2008), el cual, parte de la distinción que el pensamiento humano hace de lo real y lo posible (premisa establecida por Kant en *Crítica del Juicio*), y de las tres categorías propuestas por Pierce¹⁴⁴ (a las que considera como necesarias y suficientes para dar cuenta de toda la experiencia humana ya que la primeridad se refiere a la vida *emocional*, la segundidad a la vida *práctica* y la terceridad a la vida intelectual, cultural, social). Everaert-Desmedt estima que para explicar cómo es que el pensamiento diferencia lo posible (*primeridad*) de lo real (*segundidad*), se necesita la intervención de una tercera categoría: el orden simbólico (*terceridad*). De acuerdo con la autora, los humanos vivimos sumergidos en un universo de signos (*terceridad*) y los signos estructuran nuestra forma de pensar, actuar y ser. El

¹⁴³ Calabrese, Omar. (1987) *El lenguaje del arte*. Barcelona. Paidós. p.77.

¹⁴⁴ Para Pierce (1986) percibimos la realidad mediante tres categorías que intervienen de forma simultánea: la primeridad, la segundidad, y la terceridad. La primeridad es la categoría de lo posible, del ser, todo lo que es en su inmediatez, sin relación a nada. Es una cualidad inherente a un cuerpo, sin relación a otra cosa. Lo primero predomina en la sensación, como el dolor, el olor, el sabor, en sí mismos, sin que pensemos o lo relacionemos con algo, es decir los fenómenos se nos aparecen en primera instancia mediante la existencia de sus cualidades, tomando conciencia de que existen esas cualidades. La segundidad es la categoría del hecho actual, aquí y ahora en un espacio y un tiempo. Del hecho individual. Implica la idea de fuerza y la relación causa-efecto: por ejemplo, la dureza es una primeridad, pero la percibimos cuando nos chocamos con una pared, es decir, con una dureza encarnada, contingente. La segundidad consiste en una cosa que actúa sobre otra, es una relación diádica. Solo se puede ejercer la fuerza si hay algo que se resiste, es decir, observamos que se destaca una dualidad, una existencia. La terceridad es la categoría del pensamiento mediador, de la ley. Esta al igual que la primeridad, tiene un grado de generalización, pero son diferentes: la generalidad de la primeridad tiene la posibilidad de encarnarse totalmente, la generalidad de la ley es la posibilidad infinita de encarnarse en hábitos, se lanza hacia un futuro indefinido. Una ley se manifiesta a través de los hechos que la ponen en práctica, es decir una segundidad y esos mismos hechos materializan calidades, es decir primeridad. La terceridad lleva la información a la mente o determina la idea y la corporiza. En la terceridad advertimos el funcionamiento del signo, del proceso semiótico, de los hábitos y convenciones, del orden simbólico, es por eso que Everaert-Desmedt la define como la categoría de la cultura.

pensamiento humano es simbólico por eso es capaz de operar entre lo real y lo posible, tal distinción necesita de un distanciamiento, que nos permita construir una representación de la realidad mediante una interpretación de orden simbólico. Tal razonamiento descansa en unos códigos culturales compartidos que se forman y transforman, a lo largo de los procesos comunicativos.

La obra de arte es una especie de red simbólica donde se ordenan y articulan las unidades de significación. De ahí que el sentido de la obra de arte se halle en su contenido, en la forma y en la estructura (Romeau, 2010).

Vamos por partes, mencioné que la comunicación artística es un suceso que se abre en dos vertientes: uno con la creación de la obra y otro, en cada una de sus recepciones-interpretaciones. El artista en este caso, ante un fenómeno experimenta un aturdimiento ya sea por un sentimiento que lo inquieta o bien, por una sensación de vacío. Se encuentra en un caos de cualidades de sentimientos, que pueden provocarle una idea o bien una noción vaga. Este contacto con lo 'posible', lo lleva a hacer conjeturas sobre aquello que percibe, y quizá lo motive para crear una obra. En este caso tratará de captar de forma sensorial algunas cualidades de ese 'algo', para con esto, dar forma y estructura a una pieza que aún no percibe de forma completa.¹⁴⁵

Everaert-Desmedt sugiere que para hacer conscientes las cualidades de sentimiento, se requiere la intervención del uso de signos (terceridad), dado que dichas cualidades se encuentran en un nivel de primeridad y solo pueden expresarse por medio de signos icónicos,¹⁴⁶ que a su vez nos remiten al objeto en

¹⁴⁵ En palabras de Everaert-Desmedt (2008), el artista capta no lo real, sino lo posible. Para hacerlo real, el artista en su obra, modifica el simbolismo preexistente y elabora un nuevo simbolismo. La consecuencia de la tentativa artística es una nueva percepción de lo real, que resulta de un filtro simbólico modificado. *Vid.* Everaert-Desmedt "Que hace una obra de arte". Recuperado en <http://www.unav.es/gep/EveraertUtopia.html> p. 6.

¹⁴⁶ Un ícono es un representamen cuya cualidad representativa lo hace apto para ser un sustituto de otra cosa a la que es similar. "Un signo puede ser icónico, es decir, puede representar a su objeto predominante por su similitud, con prescindencia de su modo de ser". Si fuera necesario designarlo con un sustantivo, un representamen icónico podría llamarse hipoícono. Cualquier imagen material, como una pintura, es ampliamente convencional en su modo de representación; pero considerada en sí misma, sin necesidad de

un nivel de primeridad. Por lo tanto, una obra de arte es la expresión inteligible de una cualidad de sentimiento sintetizada bajo la forma de un signo.¹⁴⁷

La obra de arte resulta siempre de una tentativa de materializar fuerzas, intensidades virtuales, del orden de la primeridad. El artista se encuentra, en ciertos momentos privilegiados, en contacto directo con la primeridad. Pero, para captar las fuerzas de la primeridad y expresarlas, para darles forma, para comunicarlas, el artista debe construir su propia red simbólica, y por eso tiene que deshacer, más o menos, el simbolismo preexistente.¹⁴⁸

Una vez que el artista termina su trabajo, la obra queda resuelta pero en apertura permanente y constitutiva de sí. Expande su cualidad estética al involucrar al espectador en un espacio de resignificación en el que se construye un diálogo fecundo e interpretativo. Hablemos entonces de qué pasa con el espectador.

El público se enfrenta a la obra de arte con atención, curiosidad o simpatía, junto con las habilidades que posea, para tratar de reconocer e interpretar lo propuesto por el artista y que está plasmado en la obra. Para hacerlo cuenta con tres posibilidades: apropiarlo, leerlo o consumirlo. La primera, la más sencilla es aplicar las redes simbólicas que el sujeto sabe y conoce, a través de mecanismos de asociación (método deductivo); en la segunda el sujeto recrea para el objeto nuevas redes paradigmáticas, en el entendido que el objeto en cuestión funcione como un caso particular en un sistema que desconoce (método inductivo), y la

etiqueta o designación alguna, por lo que podría denominarse un hipoícono. Los hipoíconos pueden ser clasificados a grandes rasgos de acuerdo con el modo de primeridad que comparten. La única manera de comunicar una idea directamente es mediante un ícono; y todas las maneras indirectas para establecerse de dependen del uso de un ícono [...] Vid. Pierce (1986) *La ciencia de la Semiótica*. Buenos Aires. Ediciones Nueva Visión. pp. 46-47 y 276-278.

¹⁴⁷ Anderson, D. cit. en Everaert-Desmedt, Nicole. "Qué hace una obra de arte...". p. 9.

¹⁴⁸ Everaert-Desmedt. (2001) "La comunicación artística: una interpretación peirceana". Recuperado en <http://www.unav.es/gep/Articulos/SRotacion2.html>

tercera es intuir o sospechar qué es el objeto a través de una hipótesis (método abductivo).¹⁴⁹

En las dos primeras el público parte de lo que conoce, pero en la tercera el desconocimiento del objeto introduce suspicacia en el receptor; quién sin contar con categorías o esquemas a los cuales asirse, acude a la imaginación para dar sentido a esa experiencia, (Bruner cit. en Romeau, 2010:6) a modo de articular los mundos propuestos por la obra, y aprehender alguna de las cualidades del objeto para así atribuirle significación.

De manera general, diré que los creadores de videodanza trabajan con imágenes visuales y acústicas (orden de lo simbólico), generadas a partir de una afectación—motivación o movimiento— (orden de lo posible), y a través de diversas estrategias de acción y composición (lo real), elaboran una nueva red de símbolos, los cuales serán percibidos por el espectador, quien a partir de sus estrategias de interpretación recreará esas imágenes.

En el segundo capítulo mencionamos que parte del trabajo de Octavio Iturbe, en relación al videodanza, ha sido el crear una pieza original a partir de una obra escénica elaborada con anterioridad. *Montevideoaki* surge del performance *While going to a condition*, de Hiroaki Umeda,¹⁵⁰ que se presentó por primera vez en *Rencontres Coreographiques Internationales* (Francia) en el año 2002. La puesta en escena es una experiencia visual y sensorial que involucra un dispositivo luminoso, el sonido rítmico de la batería y la presencia de Umeda. Con esta obra el artista pretendía reflexionar sobre la mutabilidad en el consumo de información.

¹⁴⁹ Romeau, Vivian. (2010) "Semiótica y Arte. El papel de la primeridad en los procesos de comunicación estética" en *Razón y Palabra*. Núm. 15 may-jul. Recuperado en www.razonypalabra.org.mx/N/N72/.../11_Romeu_72.pdf p. 6.

¹⁵⁰ Artista multidisciplinar (coreógrafo, bailarín, diseñador de sonido y de iluminación) de origen japonés nacido (1977) trabaja y vive en Tokio. Estudió fotografía en la Universidad de Nihon y empezó a bailar a los 20 años, formándose en ballet clásico y *hip hop*. En el año 2000 funda su propia compañía S 20 y crea las piezas: *Ni* (2001), *While going to a condition* (2002), *Looming* (2003) y *Finore* (2003), todas ellas presentadas en el *Japan Dance Festival*, *Yokohama Dance Collection*, *Uovo e Contemporanea* y *FIND Festival*. Después fue artista residente en la *Chaufferie* de Philippe Decouflé. Para algunos es un representante del *butoh* japonés contemporáneo, pero dada su versatilidad resulta un artista inclasificable que más bien se vincula al performance físico-corporal y visual. Recuperado en www.hiroakiumed.com

Un bombardeo constante en el que en apariencia estamos al tanto de todo, aunque en realidad no sepamos nada. El reto para Iturbe era reconfigurar el universo simbólico propuesto por Hiroaki Umeda y conformar una pieza que expresará las emociones percibidas por Iturbe en primera instancia y de las sugeridas por Umeda en la pieza. El resultado fue una nueva obra cuyo discurso visual y de movimiento se vincula con gran fuerza expresiva a las escenas creadas por el coreógrafo. Por esta razón y a pesar de haberse creado de manera posterior al performance, la obra de Iturbe se integró a la producción original como un elemento más, con el cual Umeda baila y dialoga. No obstante *Montevideoaki* tiene una solidez propia, lo que le ha permitido tener un rumbo independiente sin necesidad de ligarlo a la producción que incitó su existencia. De modo tal que aunque ninguno de nosotros haya observado el performance de Hiroaki Umeda, puede ver la obra de Iturbe sin tener la sensación de que falta algo.

Para crear esta videodanza Iturbe trabajó en complicidad con Hikoarki Umeda y Miguel Grompone quienes aportaron sus saberes y técnicas de composición.

Estrategias de filmación.- Grompone grabó la misma secuencia de movimiento en varios escenarios, con distintos acercamientos y muy poca variación en los ángulos. Los espacios elegidos fueron exteriores: la playa, el muelle, una avenida, y la refinería, lugares característicos de la ciudad de Montevideo. Todas las tomas se hicieron de día. Los planos que utilizó fueron: plano general, plano conjunto, plano americano, medio, medio corto y un *close up* o primer plano.

- El plano general busca dar mayor referencia al contexto que a las personas, objetos o figuras que se graban. En *Montevideoaki* solo hay un plano de este tipo que nos muestra un gran escenario donde la figura de Hiroaki se ve minimizada por su entorno. Este plano destaca la soledad y en este caso la pequeñez del hombre frente al medio.

- Con el plano conjunto se genera un ángulo que cubre la escena. Se busca resaltar una situación y no a un detalle en particular.
- Plano americano.- Abarca de las rodillas hacia arriba. Este tipo de plano se utiliza como puente entre un plano conjunto y un plano medio.
- Con el plano medio (o cintura) se resaltan los aspectos emocionales del intérprete, esto se logra porque el cuerpo del intérprete aparece a la altura de la mirada del espectador.
- El plano medio corto toma la parte alta del cuerpo, la línea inferior del encuadre se ubica a la altura de las axilas, el intérprete ocupa hasta casi un tercio del cuadro, lo que permite la identificación del espectador con el personaje.
- Por último, el primer plano retrata el rostro, agranda el detalle y minimiza el conjunto de la escena. Aquí lo que importa es él intérprete y no el contexto. En la obra solo hay un *close up* que sirve como parteaguas en la obra.

El encuadre: La mayoría de los cuadros se construyeron con los paisajes como fondo, delante de ellos y siempre al centro del cuadro se colocó al intérprete, pero en otros escenarios se prescindió de la presencia de Umeda.

La cámara: Por lo general se mantuvo fija y de frente, con excepción de algunas escenas, donde la cámara se ubicó por debajo de la cintura de Hiroaki y en ángulo ascendente, como en un plano inclinado.

Estrategias coreográficas.- La secuencia coreográfica fue diseñada con anterioridad por Hiroaki Umeda. Los movimientos tienen algunas características de la danza contemporánea y el hip-hop. En ellas se observan los cuatro factores de movimiento propuestos por Laban: flujo, peso-fuerza, espacio y tiempo.¹⁵¹

¹⁵¹ Gayón, Jorge (2011) *El análisis de movimiento (LAMA) en las artes escénicas*. México. CENIDID INBA/CONACULTA.

“Pensar en términos de flujo, es pensar la manera en que se libera o se controla la energía”¹⁵² Tal liberación sucede de forma gradual, viajando de un extremo a otro. En el caso de la secuencia de Umeda el flujo de movimiento se inicia en el centro del cuerpo (en la caja pélvica), por medio de un desequilibrio en la cadera se liberan las articulaciones, empujando la energía hacia las extremidades (brazos, piernas y cabeza), unas veces de forma controlada y otras veces libre. Estas acciones generan ondulaciones.



Estos movimientos sinuosos trazan trayectorias en el espacio que se desarrollan sobre los tres ejes: vertical, horizontal y sagital. Umeda dibuja el espacio sin desplazarse. Sus acciones surgen de adentro hacia afuera o a la inversa; en distintas direcciones que abarcan la totalidad de su kinesfera. Las trayectorias directas e indirectas hacen referencia a la actitud y conexión del intérprete con el espacio.



¹⁵² Laban cit. en Fernández Labra et al. (2010) *Eukinética*. Chile. La Vieja Ciudad. p. 60.

En la primera parte la secuencia coreográfica mantiene un equilibrio entre la energía y la resistencia a la gravedad. Después de forma gradual y progresiva se transforman en movimientos cargados de energía, sin gran afectación de la fuerza de gravedad lo que permite variar la intensidad y producir movimientos acentuados. Las acciones se desarrollan de manera continua y van de la neutralidad, a la aceleración y a la desaceleración. Contienen pausas expresivas que provocan una suspensión con la que se introduce un cambio de ritmo.

Los movimientos controlados, fuertes, directos y sostenidos podemos relacionarlos en cierta forma con la danza *butoh* o bien con la danza contemporánea



y los libres, fuertes, ligeros, indirectos y repentinos con el *hip-hop*.



Estrategias de edición.- La yuxtaposición de imágenes se hizo en mayor medida por medio cortes directos,¹⁵³ además de ciertos efectos digitales como el *zoom*, el

¹⁵³ Corte directo (*cut*) también llamado corte en seco: alude a dos imágenes distintas que se unen de manera directa al seleccionar una imagen u otra, es decir, hace referencia al simple paso de un plano, sin añadidos, a otro con las mismas características. Los planos aislados pueden no dar una idea clara, pero al unirlos,

recorte y la sobre posición de imágenes. El corte directo imprime un carácter dinámico en la asociación de dos situaciones, su principal fuerza expresiva radica en la instantaneidad presente en la obra. Este tipo de enlace conduce la acción, al suprimir aquello que no es necesario para el desarrollo dramático del discurso visual, lo que hace comprensible a los espectadores la evolución espacio-temporal, sin ninguna indicación externa contenida en los planos de edición. También sirve para guiar la mirada del espectador hacia un objetivo específico, ya sea para situarlo, descubrirlo u ocultarlo. Pero sobre todo, estos cortes permiten que el espectador aunque permanezca quieto experimente una sensación de movimiento.

Mencioné que durante el trabajo fílmico, la coreografía se grabó completa pero en escenarios diferentes y con ángulos distintos. Esto facilitó que Iturbe hiciera los empalmes en cualquier punto, y con ello que la sucesión entre imágenes fuera fluida.

Los efectos digitales como el *zoom*, el recorte y la sobre posición de imágenes permitieron crear escenas que no se filmaron tal cual, por ejemplo la escena de la refinería se amplió por medio del *zoom* digital, sobre ella se insertó la figura de Hiroaki, y de esa forma Iturbe produjo un nuevo escenario.

Dentro de las estrategias de edición hay que incluir la sonorización que tiene una función encadenante y una formativa. Por medio de la estructura crea un pulso, una unidad de sentido que sirve de guía rítmico al corte y la sucesión de planos (función encadenante). Su función formativa no visible constituye el aura sensible, emotiva y expresiva con lo que se refuerza el sentido, pues establece un ambiente, intensifica las acciones, o bien va en contra punto de ellas. En este caso

generamos una relación de causa-efecto. Estos cortes pueden ser impactantes y dinámicos, además de asociar instantáneamente dos situaciones, lo que reduce el tiempo de la acción. Existen básicamente tres tipos de cortes directos: 1) corte por continuidad, sirve para dar la idea de desarrollo lineal de los diálogos o acciones. 2) corte relacional, cuando las tomas no tienen una conexión directa o real, mediante la edición, pueden darse la impresión de tener una relación de implicación y 3) corte dinámico, es una transición rápida, que generalmente muestra espacios diferentes pero que guardan cierta relación. Dancyger, Ken (1999) *Técnicas de edición en cine y video*. Barcelona. Gedisa. p. 25.

la pista sonora propuesta por S 20,¹⁵⁴ que se compone de ruidos, zumbidos, acentos y silencios, seguidos de un pulso musical electrónico y el estruendo de lo que pareciera una turbina de avión, sirve para enlazar las escenas, para intensificar las acciones y establecer el ambiente en la obra.

Descripción.-

Tras la presentación de la casa productora (Sígale! Producciones) y los participantes de la obra. Entra el primer cuadro, vemos un paisaje, cubierto de arena y al centro percibimos un hombre que suponemos es Hiroaki Umeda, permanece de pie, inmóvil, con la cabeza hacia abajo y los brazos a sus costados. Viste de forma casual, playera, pantalón holgado y zapatos tenis de color negro. Esta aparente inmovilidad contrasta con el movimiento del viento perceptible por cómo sacude la ropa del intérprete. Se hace un corte y sobre un cuadro negro aparece la frase "*Montevideoaki*". De forma abrupta cambia la escena y vemos a Umeda, más cerca, con la misma actitud, pero ubicado en otro lugar, con el mar y la ciudad al fondo. Esta imagen *flashea* un par de veces y regresa a la primer escena, al intérprete en la arena, parpadea de nuevo y nos traslada al segundo escenario. Permanecemos ahí un instante, el suficiente para percibir que el sonido se intensifica al igual que la ilusión del viento dentro del cuadro. Una nueva transición veloz nos acerca a intérprete, luego nos aleja y nos devuelve donde estábamos. Después de forma vertiginosa aparece una serie de escenas que incluyen lugares, cosas y al mismo Umeda. Esta sucesión culmina en un cuadro en negro y en absoluto silencio. Tras una breve pausa, aparece y desaparece una imagen que tras vacilar unos instantes vemos en su totalidad. Estamos de nuevo frente a Umeda. Mientras la cámara permanece fija, nuestro intérprete comienza a moverse. Esta tranquilidad se rompe por un cambio de escena. Las acciones al interior del cuadro se amplían y trasladan al bailarín a otros espacios y escenarios urbanos. Conforme los movimientos de Umeda se incrementan en rango y

¹⁵⁴ S 20 es el nombre de la compañía de danza fundada por Hiroaki Umeda en el año 2000.

velocidad, la sucesión de los planos se acelera, los diversos encuadres se intercalan dejándonos ver al intérprete, algunas veces cerca y otras a cierta distancia. Esta celeridad culmina con tres cortes y un alto total. El sonido presente desde el inicio, tiene un pulso rítmico y su intensidad varía al igual que las imágenes.

Interpretación.-

El primer plano de la obra nos muestra un hombre solo frente a su entorno. Un medio que día a día depende cada vez más de las nuevas tecnologías. En la actualidad tenemos acceso total a la información y viajamos por el mundo a través de los diversos medios tecnológicos. Sin embargo ese acercamiento nos obliga a cierto letargo, una aparente inmovilidad y soledad. Estos temas están representados en las primeras imágenes de la obra, que nos muestran a Umeda, inerte, anclado al piso, y que a pesar de ello transita por diferentes escenarios gracias a la edición. De hecho esta continuación de planos y el deambular en segundos por diferentes espacios nos recuerda *A Study in Choreography for Camera* (1945) de Maya Deren. Umeda al igual que Beatty mantiene su movimiento como una constante mientras que el entorno cambia. En ambas obras la mirada de la cámara se centra sobre el bailarín, el propósito es mostrar la interacción de los recursos fílmicos que hacen posible las progresiones y movimientos. De esa forma vemos un cuerpo que realiza movimientos imposibles de lograr por sí mismo, y que al extenderse nos atrapa e introduce al interior de la kinesfera del intérprete, para hacernos experimentar además del viaje la turbulencia de sentimientos propuestas por el autor. Tal perturbación logra cierta serenidad con los planos finales, que nos liberan del amalgamamiento con el intérprete, pero que nos dejan una sensación de desarraigo y vacío.

Podríamos pensar que los movimientos ondulantes que realiza Umeda al interior del cuadro, y que al principio son casi imperceptibles, nos hablan de los ritmos internos que rigen la vida (pulsos, latidos, respiraciones), y que pasan inadvertidos por nuestra cotidianidad. O bien del flujo de pulsos electrónicos por medio de los cuales viaja la señal. Visto de este modo, Umeda se descorporaliza y se transforma en las ondas que viajan de un lado a otro. Pero esta imagen nos hace pensar en que nosotros también desaparecemos o nos transformamos cuando accedemos al espacio virtual.

Umeda se desplaza en el espacio por medio de tres ejes (horizontal, vertical y sagital), estas líneas se extienden gracias a la consecución de planos elegidos por Iturbe. Estas rectas que atraviesan el cuerpo del intérprete me recuerdan al Hombre de Vitrubio, al canon de las proporciones humanas y máxima efigie del cuerpo perfecto. El cuerpo-imagen que nos muestra Iturbe es un ideal de aquello que muchas veces perseguimos un cuerpo inagotable y eterno. No obstante esta figura cual espejo nos muestra lo que no somos, e incluso el que este cuerpo-máquina, es vulnerable al entorno tecnológico. Un ambiente donde la variabilidad en el consumo de información sucede a gran velocidad, y cuya instantaneidad nos provoca caos y desasosiego.

Ahora bien los cambios de plano crean una ficción que prolonga los movimientos con los que Umeda dibuja el espacio. Estos ejes que traspasan la escena, bien podrían ilustrar las ideas que de forma continúan cruzan nuestras mentes, pero también como analogía de la intersección de información que se da a través de los medios informativos, donde pareciera que nosotros somos un puerto más en esta *interface* comunicativa.

Y en esta vorágine de ideas porque no decir que este cruce ejemplificado por los movimientos de Umeda y potencializado por la edición de Iturbe, es una muestra clara del arte de nuestro tiempo, un arte atravesado y mediado por dispositivos tecnológicos, cuyas peculiaridades se presentan desde el proceso de creación hasta las fases posteriores como son la exhibición y difusión de las obras.

Ahora que a la idea del arte de nuestro tiempo habría que agregar las dimensiones de temporalidad y movimiento presentes en el arte occidental y en la videodanza. En *Montevideoaki* el tiempo frecuencial en sintonía con las imágenes visuales nos atrapa, da breves descansos y después nos lleva por un viaje tormentoso que al final nos exilia de ese mundo virtual en el que nos había sumergido. Esta concatenación cuyo ritmo se enfatiza por la pista sonora, es lo que provoca la fuerza expresiva de la obra.

Ahora en este torbellino de información sugerido por la misma obra, no podemos pasar por alto la significación entreverada por la conjunción de elementos que sugiere el mismo nombre de la obra **Montevideoaki**. Una sucesión de palabras y una especie de crucigrama donde se atraviesan los conceptos relacionados con el videodanza y con su práctica. Es decir por un lado tenemos **monte** especie de apócope de la palabra montaje, que nos habla de la forma en que antes se denominaba al proceso de edición y que se refiere a la técnica desarrollada por el cine para la creación del discurso visual y su fuerza emotiva, es decir la narrativa fílmica; cuyo elemento central es el tiempo.

Por otro lado el hecho de que esta palabra inicie, refuerza la idea heredada del cine de que el director es el creador de la obra aunque se trate de un trabajo conjunto. En este caso Iturbe encabeza la realización de este proyecto porque es el director pero también el editor, que de acuerdo a los integrantes del campo es quien da forma a la obra.

Después esta la palabra **video** que alude a la labor que realizó Miguel Grompone y que tiene que ver con el proceso de filmación, que incluye la concepción plástica de la obra, y la manera en que los cuerpos en movimiento son vistos. Por lo tanto la noción más importante aquí es el espacio, entendido no como un elemento fijo sino como un componente que adquiere autonomía propia y que cuestiona al espectador sobre los límites de su percepción.

Al final está **aki** especie de sufijo que cita al tercer integrante de esta terna de artistas, Hiroaki Umeda. Un artista multidisciplinar, cuyo trabajo se vincula al performance físico, corporal y visual. Su propuesta de movimiento aunque basada en una puesta escénica previa es reapropiada por la lente de Grompone y los efectos de Iturbe, con lo que se construye una obra nueva. A esta última parte de la triada se liga el concepto de cuerpo y por ende el de movimiento.

Además podríamos agregar que la sucesión de palabras emula el encadenamiento de planos, mismo que hace posible la construcción de la obra.

En fin, podría seguir proponiendo otras interpretaciones pero creo que hasta aquí es claro cómo inferimos, deducimos y lanzamos hipótesis como sugería Evereart-Desmendt para tratar de explicar la red de símbolos propuestos por Iturbe en esta obra, y que si ha sido posible, es debido a que compartimos códigos culturales con el autor.

La revisión que se hizo de las estrategias de composición empleadas por Iturbe, Grompone y Umeda nos proporciona cierta claridad sobre los aspectos formales y de elaboración de estas piezas. Con lo que podemos entender “cómo es que la obra dice aquello que dice”. Además la identificación de lo que significa la utilización del corte directo en el proceso de edición nos permite entender cómo es que Iturbe construye la estética de sus piezas y con lo cual se define su estilo.

Como mencione al principio, la intención de este análisis no era determinar si esta pieza es o no videodanza, sino era revisar la integración y balance entre los elementos y las estrategias de composición. En este caso la obra de Iturbe tiene un perfecto balance entre todos sus elementos. Pero su revisión nos sirvió para ejemplificar tal combinación.

Sin lugar a dudas *Montevideoaki* habla de nuestro tiempo, una era industrial y tecnológica, saturada de estímulos de diversa índole que distorsionan nuestra percepción, alteran e incluso bloquean nuestros sentidos. La obra de Iturbe trata del desconcierto, la celeridad y la desesperación con que vivimos, pero sobre todo

de la mutabilidad y fugacidad que conllevan los medios de comunicación actual. La propuesta de Iturbe nos confronta y cuestiona sobre si en verdad habitamos todos esos espacios o al igual que las imágenes de la pantalla nos desmaterializamos y nos perdemos en este universo de información.

Conclusiones

La vinculación entre danza y nuevas tecnologías como la digital han permitido el desarrollo del videodanza, una práctica artística que se caracteriza por el uso e incorporación de estrategias provenientes de cada una de las disciplinas que conforman esta dupla.

En los últimos años se ha difundido el término videodanza, así como otras categorías similares, para designar un campo artístico relativamente autónomo, cuyos orígenes pueden rastrearse desde fines del siglo XIX y en los primeros años del siglo XX. Período en el que encontramos artistas que experimentaron en mayor o menor medida, en la intersección de estos dos lenguajes: audiovisual y danza, nos referimos a Fuller, Berkeley, Maya Deren, Cunningham, Fluxus, Pola Weiss, etcétera, quienes respectivamente, con sus ideas generaron una forma distinta de pensar acerca del medio, de la disciplina artística y de las posibilidades de apropiación del movimiento por medio de la cámara.

En este sentido, el videodanza se sitúa en la intersección de estos saberes, que posibilita nuevos abordajes creativos y promueve la creación de nuevos conceptos e ideas.

Entre estos conceptos está el de pensarlo como un arte atravesado. Un híbrido, cuya mezcla de procedimientos y técnicas se sirve de conocimientos específicos de las disciplinas que le anteceden. Con ellos se logra un producto u objeto mediado por la tecnología y formado por elementos de distinta naturaleza. Es decir, los elementos que integran una obra de videodanza son: cuerpo, espacio y tiempo. Los tres están presentes tanto en la danza como en las artes visuales, empero la diferencia estriba en la forma en que estos son vistos a través del lente de la cámara.

Para lograr esto, los creadores se ven obligados a transformar sus estrategias de composición, en pro de consolidar una propuesta única y difícil de clasificar. Pero como pudimos ver, por lo que se refiere a nuestro país, esta falta de especificidad dificulta y en ocasiones imposibilita el acceso a las becas de creación o a los apoyos económicos que otorgan las instituciones culturales; esto se debe a que las políticas culturales existentes, establecen que los proyectos se asignen de acuerdo a un género específico. Sin embargo las obras de videodanza se caracterizan por trascender los límites y atravesar las prácticas, por lo tanto para que esta variedad artística pueda desarrollarse y mejorar consideramos que se necesita crear una modalidad distinta a las existentes, y que sea congruente con la intermedialidad de la convergencia tecnológica que caracteriza a estas obras, para que entonces puedan obtener algún financiamiento.

Pensamos que quizá lo pertinente entonces sería proponer una definición, no para que imponga ciertos parámetros que terminen por extinguir la creación, sino más bien una que proporcione pautas que posibiliten la exploración, fomenten la creación e inciten de forma permanente a los creadores, a llevar esta práctica artística a los límites de sí misma.

Tal enunciación debía contemplar la demanda de todos los involucrados en este campo joven, y es que esta debe basarse en la práctica. La cual no solo tiene que ver con los canales de difusión, sino también con el conocimiento y aplicación de ciertas estrategias para la creación, que requieren de una formación visual, coreográfica y de edición capaz de poner en juego condiciones como luz, color, punto de vista, encuadre, manejo del *software* de edición, así como técnicas de improvisación de movimiento. En ese sentido revisamos las distintas propuestas elaboradas por diversos creadores y una vez que las estudiamos pudimos concluir, que el videodanza es un espacio de búsqueda, abierto a la experimentación que analiza el cuerpo en movimiento en relación al espacio-tiempo, juega con la imagen técnica e indaga sobre otras formas de configuración de la recepción que se elaboran dentro del mismo proceso de creación.

A pesar de los esfuerzos realizados por gestores, productores y creadores esta modalidad no logra afianzarse en nuestro país. Esto se debe en gran parte por la falta de apoyo y recursos económicos para su elaboración, pues en la mayoría de los casos estas piezas surgen de la colaboración no remunerada de los participantes, quienes se complacen con obtener un crédito que aparezca a cuadro, pero también porque los canales para su distribución son insuficientes, se reducen a algunas muestras, dos festivales *Agite y Sirva* y *FEDAME* (este último con actividades suspendidas) y el *internet*.

A esto hay que agregar el reiterado malinchismo de diversos gestores o empleados culturales, quienes consideran que las propuestas mexicanas no tienen calidad suficiente para competir en el mercado internacional. Pues suelen comparar las producciones nacionales con las que se realizan en el extranjero, principalmente en Europa, sin entender que en nuestro país se carece de una industria televisiva o cultural que fomente la creación de estas piezas. La elaboración depende como ya dijimos de los recursos prácticos y económicos de los propios creadores.

Además está el hecho de que las instituciones educativas de arte le restan importancia a la formación de creadores en esta especialidad, ya que la Licenciatura en coreografía, que se imparte en la ENDCyC, es la única carrera artística que contempla esta modalidad y la ubica como una materia que se cursa durante el último año. Tiempo que podría ser suficiente para abordar los diferentes aspectos que implican estas obras, pero que en la realidad sólo se aboca a los aspectos prácticos y se dejan de lado la perspectiva teórica, que en nuestra opinión permitiría a los creadores noveles una mejor comprensión de este quehacer y las posibilidades de proyección para estos trabajos.

Es entonces que los talleres que ofrecen los creadores de videodanza, nacionales o extranjeros, en espacios alternativos o dentro de los mismos festivales, se tornan la única posibilidad de instrucción para los interesados en esta práctica. Sin embargo el formato en que están diseñados tiene una duración

muy corta, cinco o seis sesiones de cuatro horas cada una, lo que provoca que en mayor medida los instructores se aboquen a los aspectos prácticos como el diseño de movimiento y los procesos de filmación y edición, sin que en realidad haya una explicación detallada de la implicación en la construcción del discurso visual, que representan cada uno de estos momentos.

Por otra parte, en estos cursos no se hace hincapié en que la culminación favorable de estos proyectos está ligada al deseo de experimentación de sus participantes, junto con un diálogo claro y constante, el cual en algunos casos es difícil de lograr, pues existe de raíz un desconocimiento de los saberes de las artes que integran estas propuestas, así como la falta de un vocabulario que de claridad sobre esas particularidades.

Por si fuera poco, en muchos de estos laboratorios tampoco se orienta sobre lo que sigue tras la elaboración de una pieza de videodanza, en el mejor de los casos se mencionan los festivales en nuestro país y algunos extranjeros en los que podrían participar, sin aclarar del todo en qué consiste los parámetros para presentarse.

En nuestra opinión, esto no es más que un reflejo de la manera en que el videodanza desde su auge en los años noventa, se ha venido desarrollando en nuestro país, una exaltada promoción de la práctica y un rechazo o relego de la sistematización del conocimiento. Es momento de que esto cambie, de que se incentive la investigación y la crítica, ya que esta puede contribuir a una discusión acerca del sentido, la forma, o contenido de las obras. Sabemos que no hay una metodología única, pero que independientemente de la que se elijan, debe normalizarse un vocabulario que exprese las particularidades de las estrategias que integran esta práctica, así como enfatizar la importancia que tienen estas para la elaboración del discurso visual y la configuración del espectador. Estas medidas dentro de la creación junto con una mejor promoción, una mayor difusión y políticas culturales eficientes, podrían lograr la tan anhelada consolidación del campo del videodanza en México.

Hemos concluido este trabajo respondiendo a las interrogantes que nos planteamos al principio, pero conscientes de que no se ha dicho todo, quedan muchos pendientes y nuevos cuestionamientos que nos lanzan hacia otras direcciones, que en el mejor de los casos derivaran en nuevos proyectos de investigación, pero queremos pensar que con este esfuerzo hemos logrado ser partícipes de este *campo en construcción*.

Bibliografía

- Abad Cortés, Ana. (2004) *Historia del ballet y de la danza moderna*. Madrid. Alianza.
- Alcázar, Josefina. (2011) *La cuarta dimensión del teatro. Tiempo, espacio y video en la escena moderna*. México. INBA.
- Baigorri Ballarín, Laura. (1997) *El video y las vanguardias históricas*. Barcelona. Universitat de Barcelona.
- _____. (2008) *Historia crítica del video en Latinoamérica*. Recuperado en <http://www.videoarde.org>
- Barthes, Roland. (1983) *Ensayos Críticos*. Barcelona. Six Barral.
- _____. (2007) *La muerte del autor*. Recuperado en <http://bibliotecaignorancia.blogspot.com/2009/11/roland-barthes-la-muerte-del-autor.html#.UyfLKdCFDIU>
- Belting, Hans. (2012) *Antropología de la imagen*. España. Katz.
- Benet, Vicente J. (1999) "Capítulo 9: El montaje" en *Un siglo en sombras. Introducción a la historia y la estética del cine*. Valencia. Ediciones de la Miranda. pp. 221-235.
- Benjamin Walter. (2003) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México. Ítaca.
- Brannigan, Erin. (2011) *Dancefilm. Choreography and the Movie Image*. New York. Oxford University Press Inc.
- Bozal Fernández, Valeriano ed. (1997) *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*. Vol. II. Madrid. Visor.
- Calabrese, Omar. (1987) *El lenguaje del arte*. Barcelona. Paidós.

Carrera, Diego. Comp. (2009) *Estudios sobre danza en la universidad*. Montevideo Instituto “Escuela Nacional de Bellas Artes”. Recuperado en <http://cuerpoytecnologia.wordpress.com/>

Carrera Diego y Magali Pastorino (2005). *A qué le llamamos videodanza*. FIVU. Recuperado en www.videodanza.com

Cordero, Ana Ma. (1989) *Diccionario de términos cinematográficos*. México. UNAM.

Cooper, Ann. (2006) *Resurrecting the Future* ciclo de conferencias sobre *Screendance* dentro del *American Dance Festival*. 7 de julio. Recuperado en <http://www.dvpg.net/essays.html>

Cunningham, Merce. (1970). “La coreografía y la danza”. Fragmento de una entrevista realizada a Merce Cunningham en los años 70 por Grossman. Recuperada en <http://primashermanas.wordpress.com/merce-cunningham/>

Cunill, Inmaculada. (1999) *El significado del espejo en las instalaciones y las videoinstalaciones*. Recuperado en <http://huespedes.cica.es/aliens/gittcus/espejo.html>

Dancyger, Ken. (1999) *Técnicas de edición en cine y video*. Barcelona. Gedisa.

De Micheli, Mario. (1979) *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Madrid. Alianza.

Deleuze, Gilles. (1996) *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona. Paidós.

Derrida Jacques. (1990) Entrevista “Las artes del espacio” por Peter Brunette y David Wills en Laguna Beach, California. Abril 28, 1990. Recuperada en: <http://www.egs.edu/faculty/jacques-derrida/articles/las-artes-del-espacio/>

Diccionario soviético de filosofía. (1995) Montevideo. Ediciones Pueblos Unidos. Recuperado en www.filosofia.org/enc/ros/arte.htm

Dodds, Sherril. (2004) *Dance on screen*. New York. Palgrave Macmillan.

Dopico Aneiros, Ma. Dolores. (2003) *Práctica artística en la Era de Internet. Net Art en sus formas colectivas*. Tesis doctoral. Universidad de Vigo. Recuperado en http://www.sitioweb.com/lola_dopico/

Everaert-Desmedt, Nicole. (2001) "La comunicación artística: una interpretación peirceana" en *Signos en Rotación*. Año III, n° 181. Recuperado en <http://www.unav.es/gep/Articulos/SRotacion2.html>

._____ (2008) "¿Qué hace una obra de arte? Un modelo peirceano de la creatividad artística" en *Utopía y Praxis Latinoamericana* vol. 13, núm. 40, enero-marzo. Recuperado en: <http://www.unav.es/gep/EveraertUtopia.html> pp. 83-97.

Fernández Labra, Rodrigo et al. (2010) *Eukinetica*. Chile. La Vieja Ciudad.

Foucault, Michele. (1983) *Qué es un autor*. Trad. Gorina Yturbe. Argentina. Littoral. Núm. 9 (París) doi.148.206.53.230/revistasuam/dialectica/include/getdoc.php?... pp. 35-71.

Fullati, Octavio. (2002) *El siglo posmoderno (1900-2001)*. Barcelona. Crítica.

García Canclini, Néstor. (1990) *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la Modernidad*. México. Grijalbo.

._____ (2003) *Notas recientes sobre la hibridación*. Recuperado en <http://www.sibetrans.com/trans/a209/noticias-recientes-sobre-la-hibridacion>
Recuperado 6 febrero de 2012.

._____ (2009) "Los campos culturales en la era de convergencia tecnológica" en *Pensar lo contemporáneo de la cultura situada en la convergencia tecnológica*. Miguel Ángel Aguilar et al. (Coord.) Barcelona. Anthropos/ UAM-Iztapalapa de México. pp. 227-285.

Gayón Jorge. (2011) *El análisis de movimiento (LAMA) en las artes escénicas*. México. CENIDID-INBA/CONACULTA.

Guadarrama, Yolanda. Entrevista. "Movimiento en Movimiento busca promover adicción a la videodanza" por Jorge Caballero. *La Jornada*. Jueves 18 de abril de 2013.

Guevara Meza, C. (2011) *Conciencia periférica y modernidades alternativas en América Latina*. México: Conaculta/INBA/Cenidiap.

Guzmán, Adriana. (2008) *Revelación del cuerpo. La elocuencia del gesto*. Tesis Doctoral. México. UAM.

_____. (2013) "Cosas del ritmo". VI Congreso Internacional de Ciencias, Artes y Humanidades "El cuerpo descifrado". UAM-Xochimilco. México, 29 de octubre.

Haslem, Wendy. (2002) *Maya Deren: The High Priestess of Experimental Cinema*. Recuperado en <http://sensesofcinema.com/2002/great-directors/deren-2/>

Hernández Miranda, Dante. (2000) *Pola Weiss: Pionera del Videoarte en México*. Primera edición. Veracruz. Editado por Comunidad Morelos S.A de C.V.

Hernández Sánchez, Domingo ed. (2002) *Estéticas del arte contemporáneo*. Salamanca. Universidad de Salamanca.

Hinojosa Cordova, Lucila. (2003) *El cine mexicano: de lo global a lo local*. México. Trillas.

Humphrey, Doris (2001) *El arte de hacer danzas*. México. INBA-CONACULTA.

Irati, Antonio. (2001) *Autoría y cultura posmoderna*. Recuperado en http://bvs.sld.cu/revistas/aci/vol9_s_01/sci13100.htm

Lachino, Hayde. (s.f) *La historia intermitente de la videodanza en México*. Recuperado en www.videodanza.com/textos/vd%20mexico.pdf

- Lachino, Hayde y Nayeli Benumeha. (2012) *Videodanza De la escena a la pantalla*. México. UNAM.
- Lozoya, Jorge Alberto. (1992) *Cine mexicano*. México. IMCINE.
- McPherson Katrina. (2006) *Making Videodance*. London. Routledge.
- Martínez Pimentel, Ludmila Celina. (2008) *El cuerpo híbrido en la danza: transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. Análisis teórico y propuestas experimentales*. Tesis Doctoral. Valencia. Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado en <http://riunet.upv.es/handle/10251/3838?show=full>
- Mendiola, Salvador et al. (2001) "El ritual amoroso de la bruja eléctrica" en *Revista de Estudios de Arte y Estética*. N° 54. México. UNAM. pp. 147-167.
- Mendoza, María Cristina. (2009) *Danza, cámara... ¡Rizoma!* en revista DCO. No.11. enero. México. Editorial independiente. pp. 51-53.
- Minter, Sarah. (2008) *Video en Latinoamérica. Una historia crítica*, Laura Baigorri (ed.) Brumaria n.10. Madrid. AECID. Recuperado en <http://www.videoarde.org>
- Montecinos Oliva, Paula. (2013) "Rupturismo y metamorfosis" en *De poéticas culturales*. Número Especial-Impreso. Argentina. Revolución en pantalla. pp. 17-21.
- Muñoz, Brisa. (2006a) *Cuerpo y video*. Recuperado en <http://www.escaner.cl/escaner81/ensayo.html>
- _____. (2006b) *Videodanza un no-lugar*. Recuperado en: http://www.videodanza.com/textos/videodanza_brisamunoz.pdf
- _____. (2008) en *Videodanza la mirada que baila* Recuperado en <http://www.elciudadano.cl/2008/08/18/2636/videodanza-la-mirada-que-baila/>.

Núñez Camallea, Noel L. (2005) *Diccionario de informática*. La Habana. Científico-técnica.

Orozco Gómez, Guillermo. (2009) "Entre pantallas. Nuevos escenarios y roles comunicativos de sus audiencias-usuarios" en *Pensar lo contemporáneo: de la cultura situada a la convergencia tecnológica*. Barcelona. *Anthropos/UAM-Iztapalapa de México*. pp. 287-296.

Pech, Cynthia. (2006) "Género, representación y nuevas tecnologías: mujeres y video en México" en *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*. vol. XLVIII, núm. 197, mayo-agosto. México. UNAM. pp. 95-104.

Pedrozo Lara, Lucina Itzel. (2011) *Realización del programa piloto: danza butoh, ensayo visual sobre el cuerpo en movimiento*. Tesina. México. UNAM.

Pérez Montfort, Ricardo. (2007) *Expresiones populares y estereotipos culturales en México. Siglos XIX y XX*. Diez ensayos, México, CIESAS, Publicaciones de la Casa Chata.

Pérez, Ornia. (1991) *El arte del video. Introducción a la historia del video experimental*. Barcelona. RTVE. Ediciones del Serbal.

Pérez Wilson, Simon. (2008) *Cuerpos Híbridos Cuerpos Tecnológicos Cuerpos Naturales. Loie Fuller-Isadora Duncan. Aspectos y Consideraciones de un campo* Recuperado en http://postdance_files.wordpress.com/2008/05/Loie-fuller.pdf

Pierce, Charles Sanders. (1986) *La Ciencia de la semiótica*. Buenos Aires. Ediciones Nueva Visión.

Piñon, Alida. (2012) "Quién es quién en la videodanza". *El Universal*. 22 de agosto. Cultura. Recuperado en <http://www.eluniversal.com.mx/cultura/69595.html>

Rebolledo, Carolina. (2010) *Maya Deren_ visiones de un artista integral*. Recuperado en <http://www.35milímetros.org/2010/07/maya-deren>

Reyes, Aurelio de los. (1983) *Cine y sociedad en México 1896-1930*. México. Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM.

Rodríguez, Alonso. (1995) *Video Danza otro bastardo en la familia*. Recuperado en <http://www.roalonso.net/es/videoarte/bastardo.php>

Rodríguez Magda, Rosa Ma. (2004) *Transmodernidad*. España. Anthropos.

Rodríguez Mattalía, Lorena. (2008) *Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*. Valencia. Universidad Politécnica de Valencia.

_____. (2011) *Videografía y arte: indagaciones sobre la imagen en movimiento*. Castilla. ARS UNE.

Romeau, Vivian. (2010) "Semiótica y Arte. El papel de la primeridad en los procesos de comunicación estética" en *Razón y Palabra*. Núm. 15 may-jul. Recuperado en www.razonypalabra.org.mx/N/N72/.../11_Romeu_72.pdf

Rosenberg, Douglas. (2006) "Video Space: A Site for Choreography". Recuperado en <http://douglas-rosenberg.com/essays.html>

Rosseti Ricapito, Laura. (2011) *Videoarte del cine experimental al arte total*. México. UAM.

Sadoul, Georges. (1971) *El cine de Dziga Vértov*. México. Era.

Saldivia Maldonado, Zenobio. (2008) "La interdisciplinariedad, método holístico cognoscitivo" en *Revista Semestral Humanidades y Educación*, 2(4), diciembre. Recuperado en <http://www.educacionyhumanidades.cl> pp. 57 – 60.

Sedeño, Ana María. (2007) "Narración y Descripción en el Videoclip Musical" en *Razón y Palabra*. Núm. 56, abril-mayo. Recuperado en <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n56/asedeno.html>

Sperling, Silvina y Susana Temperley Comp. (2010) *Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de Videodanza*. Buenos Aires. Guadalquivir-CCEBA.

Torres, Edna. (1997) *El Videoarte en México el caso de Pola Weiss*. Tesis de Licenciatura. México. UNAM.

Velázquez, Manuel. (2009) *Posmodernismo. El arte híbrido*. Recuperado en: <http://manuelvelazqueztorres.blogspot.mx>

Páginas *web* consultadas:

<http://danzadigital.com>

<http://movimientoenmovimiento.wordpress.com>

<http://vivianacruz.com>

<http://www.dvpg.net/essays.html>

<http://www.polaweiss.mx>

www.agiteysirva.com

www.cabezaenlaluna.net

www.dospesos.org

www.fedame.org.mx