



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

LA CREACIÓN ESCÉNICA A TRAVÉS DE LA
HIBRIDACIÓN ARTÍSTICA: SPLEEN, EL REFLEJO DE LA
SOCIEDAD DEL CANSANCIO EN UNA PIEZA ESCÉNICA
DE ARTES VIVAS.

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Producción Artística

AUTOR/A: Ferrándiz Sarazúa, Juan Manuel

Tutor/a: Zarraga Llorens, Josefa María

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022



La creación escénica a través de la hibridación
artística. *Spleen*, el reflejo de la sociedad del
cansancio en una pieza escénica de artes vivas



Trabajo Final de Máster

Juan Manuel Ferrándiz Sarazúa
Tutora: Josefa María Zárraga Llorens
Máster en Producción Artística
Facultad de Bellas Artes de San Carlos.
Universitat Politècnica de València.
Julio - 2022



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



MÁSTER en
PRODUCCIÓN ARTÍSTICA
Universitat Politècnica de València



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

Resumen

Spleen es una pieza de artes vivas en la que intervienen la danza, la performance, la instalación audiovisual, el arte sonoro y el Dj en escena. Busca experimentar con diferentes posibilidades de creación escénica, utilizando otros espacios escénicos no convencionales y mostrarlos en escena gracias a una cámara en directo.

Con el objetivo de analizar su proceso creativo en el que interviene un equipo multidisciplinar, pretende ampliar las posibilidades de la creación escénica utilizando la danza como elemento base, que mantenga una conversación activa y constante con los elementos audiovisuales que dan lugar a la instalación que forma el espacio escénico.

Utilizando la búsqueda y estudio de referentes escénicos y conceptuales, aspira analizar las nuevas actitudes escénicas en las que se resignifica la figura del DJ fuera del club y presente en el espacio escénico, y la aparición de nuevos lenguajes de danza en las propuestas escénicas. Constituyendo la danza urbana como una de las corrientes más significativas de las tendencias actuales en las artes escénicas y visuales.

La pieza se realiza a través de la creación de diferentes trabajos audiovisuales y posteriormente la intervención del cuerpo en ellos a través de ensayos y pruebas entre todo el equipo que forma la propuesta.

Palabras clave: danza; hibridación; creación; escénica; artes vivas; instalación; audiovisual; dj;

Abstract

Spleen is a live art piece involving dance, performance, audiovisual installation, sound art and a DJ on stage. It seeks to experiment with different possibilities of stage creation, using other non-conventional stage spaces and showing them on stage thanks to a live camera.

To analyze its creative process in which a multidisciplinary team is involved, it seeks to expand the possibilities of stage creation using dance as a base element, which maintains an active and constant conversation with the audiovisual elements that give rise to the installation that forms the stage space.

Using the search and study of scenic and conceptual references, it aims to analyze the new scenic attitudes in which the figure of the DJ is re-signified outside the club and present in the scenic space and the appearance of new dance languages in the

scenic proposals. Constituting urban dance as one of the most significant currents of current trends in the performing and visual arts.

The piece is made through creating different audiovisual works and later the intervention of the body through rehearsals and tests among the team that makes up the proposal.

Keywords:

dance; hybridization; creation; scenic; live arts; installation; audiovisual; DJ

Resum

Spleen és una peça d'arts vives en la qual intervenen la dansa, la performance, la instal·lació audiovisual, l'art sonor i el Dj en escena. Cerca experimentar amb diferents possibilitats de creació escènica, utilitzant altres espais escènics no convencionals i mostrar-los en escena gràcies a una cambra en directe.

Amb l'objectiu d'analitzar el seu procés creatiu en el qual intervé un equip multidisciplinari, pretén ampliar les possibilitats de la creació escènica utilitzant la dansa com a element base, que mantinga una conversa activa i constant amb els elements audiovisuals que donen lloc a la instal·lació que forma l'espai escènic.

Utilitzant la cerca i estudi de referents escènics i conceptuals, aspira analitzar les noves actituds escèniques en les quals es resignifica la figura del Dj fora del club i present en l'espai escènic, i l'aparició de nous llenguatges de dansa en les propostes escèniques. Constituint la dansa urbana com una dels corrents més significatius de les tendències actuals en les arts escèniques i visuals.

La peça es realitza a través de la creació de diferents treballs audiovisuals i posteriorment la intervenció del cos en ells a través d'assajos i proves entre tot l'equip que forma la proposta.

Paraules clau:

dansa; hibridació; creació; escènica; arts vives; instal·lació; audiovisual; DJ

Índice

1. Introducción	5
1.1 Motivaciones.....	5
1.2 Objetivos.....	6
1.3 Metodología.....	7
2. Marco Teórico	8
2.1 La fuerte llegada de la danza urbana. De la calle al teatro.....	8
2.1.1 Inicios de la danza urbana en España.....	8
2.1.2 La danza urbana de los últimos años: Nuevos lenguajes y espacios. De la calle al teatro.....	11
2.1.3 Referentes escénicos provenientes de la danza urbana.....	15
2.2 Del <i>Spleen</i> de Baudelaire a <i>La Sociedad del Cansancio</i> de Byung Chul Hann.....	20
2.3 Las nuevas actitudes en la escena contemporánea.....	24
2.3.1 <i>No-Fi</i> de Mauro Molina.....	24
2.3.2 <i>Cruising</i> de la Compañía Alejandría	27
3. Proceso Creativo de <i>Spleen</i>	31
3.1 Fase Pre-Ensayos.....	31
3.1.1 Iniciando en el proceso desde un <i>solo</i> : <i>Spleen</i> en el festival <i>Hop</i>	31
3.1.2 Arte sonoro: <i>Cuadros Urbanos</i>	32
3.1.3 Videoarte: <i>Cerofobia</i>	34
3.1.4 La instalación audiovisual: <i>Aproximaciones al Spleen</i>	38
3.2 Fase Ensayos: El Diario.....	39
3.2.1 Febrero.....	39
3.2.2 Marzo.....	40
3.2.3 Abril.....	41
3.2.4 Mayo.....	42
3.2.5 Junio.....	42
4. <i>Spleen</i>	43
4.1 Descripción de la obra.....	43
5. Conclusión	47
6. Referencias Bibliográficas	48
7. Índice de ilustraciones	49
8. Anexos	50

1. Introducción

1.1 Motivaciones

Uno de los motivos de querer iniciar los estudios en el Master en Producción Artística de la UPV, fue poder enlazar mis conocimientos previos en danza contemporánea y comunicación audiovisual, además de adquirir nuevas herramientas que me ayudaran a enfrentar mi primera pieza como creador escénico.

Tenía claro que desde el primer momento tendría el foco puesto en *Spleen*¹ y utilizaría las competencias de las diferentes asignaturas para orientar este trabajo.

Mis años como intérprete me han llevado a trabajar con diferentes creadores locales y nacionales. Me ha dado la posibilidad de poder fijarme en los diferentes modos de creación para poder analizar los puntos que me parecen interesantes y los que no, atendiendo a las causas para poder conocerme mejor como creador.

Todos estos creadores tenían un equipo en el que mayoritariamente se componía por personas relacionadas únicamente con la danza. Esto me hacía sentir que había una parte que no se estaba explorando y que todavía, sobre todo en Valencia estaba siendo poco común formar equipos híbridos con conocimientos diferentes pero complementarios.

En algunos casos pude trabajar en un proyecto en relación con artistas plásticos, pero estos no formaban parte del proceso creativo. Se les encargaban ciertas obras (Videos, esculturas, ilustraciones) y con estas obras trabajábamos nosotros a priori o a posteriori, se perdía la posibilidad de estar todos en el proceso creativo y que los diferentes lenguajes de verdad se combinaran unos con otros.

Por lo tanto, me di cuenta de que quería que mi línea de trabajo a la hora de abordar un proceso creativo hacia lo escénico estuviera representado por artistas de diferentes lenguajes. Y por esto, también decidí matricularme al Máster para conocer de cerca la formación de los artistas plásticos y aprender de la metodología de este campo, que es bastante diferente a la metodología de los artistas escénicos.

Como fuente de motivación, tengo la pretensión de crear una compañía de artes vivas en Valencia, entendiendo el campo de las artes vivas como un formato escénico que trabaje entre las fronteras entre las disciplinas artísticas y que presente una nueva manera de ver el arte y experimentar con el cuerpo. Bajo mi punto de vista, Valencia se encuentra en un periodo de cierto estancamiento en el que casi no suceden proyectos emergentes que tengan un cierto peso y que se desarrollen en el tiempo suficiente para constituir una investigación.

Otro foco de acción importante fue la aceptación de *Spleen* dentro de las residencias de creación de Teatro Circulo. La idea fue enviada y fue aceptada dentro de esta subvención para creadores escénicos emergentes, por lo tanto, decidí llevarla a cabo. La pieza se estrenará el 21 y 22 de septiembre de 2022.

Son muchos los factores que he podido experimentar estos años que considero que tienen que ver con este caso. Creo que las propuestas emergentes son necesarias para

¹ En este caso, hago referencia a *Spleen*, la pieza escénica trabajada en este TFM que comparte nombre con el concepto de *Spleen* de Baudelaire, que será tratado en el apartado 2.2.

que el panorama artístico de una ciudad evolucione, además de poder dar oportunidades a que todos los miembros del equipo puedan desarrollarse en un mismo proyecto, formando un equipo, más que un estamento jerarquizado.

Otra de las principales motivaciones para elegir este TFM y optar al master ha sido mi voluntad de investigar. Aunque considero que en el arte plástico está mucho más asumido que toda práctica artística es una investigación, en el arte escénico todavía hay una distancia considerable entre la creación y la investigación. La investigación sigue viéndose como algo muy específico y alejado de la práctica artística.

En España hay pocos creadores, incluso profesores que hayan realizado un doctorado de investigación en arte, una de mis intenciones a largo plazo sería poder continuar la investigación que inicio en este TFM, en un Doctorado, pudiendo ampliarla, profundizarla y contribuir al campo de investigación de arte.

Pudiendo hablar desde la danza para contribuir a que la danza en España se relacione con otras artes con mayor organicidad y otorgarle mayor rigor investigativo a la hora de realizar un proceso creativo.

1.2. Objetivos

Objetivos generales

- Crear una pieza escénica a través de la hibridación artística entre la danza, la performance, el arte sonoro, el video y la instalación audiovisual.
- Experimentar con el uso del espacio en la representación escénica, buscando la utilización de los nuevos espacios escenográficos
- Experimentar con el cuerpo a través de la intervención de este en diferentes instalaciones sensitivas
- Estudiar diferentes referentes para otorgar una base conceptual a la propuesta escénica.
- Analizar diferentes propuestas escénicas contemporáneas atendiendo a la incorporación de nuevos lenguajes y a diferentes modos de experimentación.

Objetivos específicos

- Reflexionar sobre la figura del DJ en escena. Su resignificación al transitar del ambiente *clubbing*² al ambiente escénico

² Término anglosajón, gerundio de *club*, utilizado en un registro coloquial para hacer referencia al conjunto de actividades, propuestas musicales y ambientes que tienen que ver con el entorno nocturno y los espacios donde se realizan.

- Analizar el movimiento en la danza prestando atención a la pluralidad de lenguajes y tendencias que forman el equipo de trabajo: Interrelación entre danza urbana y danza contemporánea
- Reflexionar sobre los diferentes efectos psicológicos producidos por las consecuencias de la *sociedad del cansancio* y su representación escénica.
- Crear un equipo de trabajo que pueda continuar su práctica artística después de la finalización de este trabajo escénico.

1.3 Metodología

Mi trabajo busca aproximarse al estado de la cuestión sobre creación escénica que se aborda en el TFM a través de un trabajo teórico y un trabajo práctico. En cada uno de ellos utilizo un tipo de metodología. Pretende investigar sobre el arte mediante referencias, y a través del arte mediante la práctica artística.

En la línea teórica busco adquirir un contexto teórico que me permita conocer el recorrido de las artes del movimiento en las últimas décadas y sus últimas aportaciones escénicas cercanas a la línea de investigación de esta práctica artística.

En la línea práctica busco poner en acción las diferentes preguntas de investigación que surgen cuando conformo esta contextualización. Cuestiones que se activan a través de la práctica artística, buscando que la misma práctica las resuelva o reformule.

Por lo tanto, en la parte teórica utilizo la lectura, estudio y análisis de diferentes secciones teóricas, además de utilizar una investigación cualitativa para acercarme en mayor profundidad a las cuestiones que más me interesan. Es el caso del recurso de la entrevista en ciertos creadores escénicos contemporáneos.

En la parte práctica, utilizo los ensayos. Un método de prueba y error utilizando diferentes pautas, consignas y pruebas escénicas en relación con el cuerpo, el espacio y la interrelación de los diferentes elementos audiovisuales.

En el caso de *Spleen*, al buscar que el cuerpo siempre pueda crear a través de una instalación audiovisual y una conversación con el lenguaje audiovisual, los ensayos siempre deben prepararse antes de la llegada de los intérpretes para conformar el espacio de trabajo.

Esta preparación, comenzó antes de los ensayos. Se realizaron diferentes trabajos audiovisuales en diferentes asignaturas del Master, que posteriormente se utilizaron para las diferentes instalaciones audiovisuales de las sesiones de ensayo.

Se crearon diferentes piezas de videoarte, de arte sonoro y se compuso una instalación audiovisual que tuvo su prueba de montaje y realización al final de dicha asignatura. Esta primera prueba de instalación audiovisual terminaría siendo una de las escenas de *Spleen*

Respecto a los ensayos, tuvieron una duración de febrero a junio. Simultáneamente se redactaba un diario de ensayos para recopilar las diferentes sensaciones, preguntas y hallazgos de los componentes de la compañía.

El diario también era utilizado para obtener información sobre qué tipo de propuestas eran más útiles para los intérpretes y cuales obtenían mejores resultados para la investigación.

2. Marco teórico

2.1 La danza urbana en España: Orígenes y llegada a la danza escénica

En este capítulo, me centró en las referencias que conforman, la parte de cuerpo en torno a la relación cuerpo-espacio, que es el núcleo de la investigación de este trabajo.

2.1.1 Inicios de la danza urbana en España

En este apartado, me centraré en los orígenes de la danza urbana en España. Concretamente en las técnicas que utilizan en su lenguaje de movimiento los intérpretes de *Spleen*: Breaking, Popping y Waacking³. Posteriormente en el siguiente apartado hablaré del Electro-dance y el Concepto experimental. Sitúo la investigación en la creación, concretamente en España para establecer una mayor conexión entre las referencias y los estilos coreográficos de los intérpretes. También haré una pequeña introducción sobre el concepto de danza urbana y el tratamiento que tiene en la actualidad.

El termino danza urbana engloba las diferentes técnicas mencionadas anteriormente, aun así, todavía continúa siendo un término polémico debido al gran número de discusiones y teorías acerca de los diferentes lenguajes de danza urbana que pertenecen, o no, al mismo.

La diversidad de los subgéneros que encontramos en la danza urbana ha producido que muchos subgéneros que han aparecido años después del nacimiento del término a finales del siglo XX, estén en tela de juicio sobre su posible inclusión.

Para hablar etimológicamente del mismo, debemos hacer referencia al término urbano, ligado a la ciudad. “Una danza que se baile en ella, para ella y con ella” (Ballarín M. 2019)

En la introducción del libro *Historia de la Danza. Volumen III: Danzas Urbanas* (2019) encontramos la siguiente aclaración:

Podemos asumir que cuando alguien en el presente utiliza este término se refiere a las ciudades actuales, tal y como las conocemos, en mayor o menor medida estandarizadas mundialmente desde mediados del siglo XX, densamente pobladas y

³ Estos términos, hacen referencia a las tres técnicas de danza urbana que se explicarán en este apartado, respecto a su origen e inclusión en España.

globalizadas, nutridas por la inmigración y el comercio nacional e internacional, sede de industrias e instituciones de todo tipo y también epicentro de sus propias problemáticas específicas, urbanísticas, sociológicas, políticas, económicas, demográficas o logísticas, apreciablemente similares para la gran mayoría de ciudades del mundo contemporáneo. Con decir "Danza Urbana" podemos suponer que se está haciendo referencia a danzas que tengan que ver muy directamente y en concreto con este tipo de ciudades. (Ballarín M. 2019, p.12)

Como se afirma en esta cita, el término danza urbana está estrechamente relacionado con ser una práctica artística que ha nacido practicándose en la calle. Con gran influencia en el entorno urbano, y por lo tanto alejado de las instituciones artísticas establecidas.

En sus primeros años, era una danza con gran carga social. En Estados Unidos, en las últimas décadas del siglo XX, se practicaba en los barrios bajos y en fiestas auto gestionadas donde incluso podía servir para ser un tipo de conversación entre las bandas callejeras. Siendo un sustituto de la violencia física.

En España no fue diferente. Los principales barrios obreros de las grandes urbes del país fueron testigo de los principales grupos de danzas urbanas, que, influenciados por el ejército estadounidense que se encontraba en las bases militares, comenzarían a conocer y practicar estas danzas.

Las bases aéreas de Zaragoza, Torrejón de Ardoz (Madrid), Morón (Sevilla) y Rota(Cádiz) fueron los núcleos de expansión de la cultura Hip Hop y la danza urbana en España.

En el caso de Barcelona, la entrada cultural se produciría a través de los medios audiovisuales:

Hay un cierto consenso en que el inicio de todo se fecha en el año 1984. En Barcelona fue en el periodo de primavera/verano y, más detalladamente, con la llegada masiva de la cultura Hip Hop a través de los medios informativos y de entretenimiento, las películas de cine y la radio (Kapi 2019, p.162)

Hubo una trayectoria muy diferente para cada tipo de danza urbana. Podemos encontrar el ejemplo con los casos del *Breaking*, *Popping* y *Waacking*.

Sin duda el *Breaking* fue el que tuvo una mayor aceptación y desarrollo inmediato en el España. Esta danza comenzó a aparecer rápidamente en los programas televisivos de España debido a su virtuosismo y uso de acrobacias, herramientas usadas para captar la atención de los espectadores.

El b-boying o b-girling (break dance) es un baile que fue desarrollado en Nueva York, principalmente por afroamericanos y latinos, en el barrio del Bronx y en Brooklyn, que consiste en una serie de movimientos que se pueden dividir en estas clases: *toprock* (baile de arriba), *downrock* o *footworks* (juego de pies en el suelo o en cuclillas), *power moves* (movimientos acrobáticos normalmente giratorios) y *freezes* (posiciones estáticas, normalmente acrobáticas y en equilibrio)(Manzano, R. 2019 p.100)

Los principales grupos de breaking pioneros del país, fueron invitados a numerosos programas de televisión a realizar actuaciones. Uno de ellos, con más relevancia, fue el caso del programa *Tocata* (1983-1987)

Indiscutiblemente el principal escaparate que tuvo el breaking cara a un público muy concreto: los jóvenes de entre quince y veinticinco años a los que estaba dirigido *Tocata*. En ese programa, emitido entre 1983 y 1987, se popularizó el formato del videoclip y se presentó el breaking como una tendencia más de la mano de corrientes novedosas para la recién estrenada democracia, como el punk, heavy metal o las jóvenes estrellas de la movida madrileña (Ballarín, M. 2019, p.207)

A pesar de su rápida expansión. España siempre se encontró con un gran retraso cultural sobre la danza urbana respecto a Estados Unidos. Aun así, reproduce el mismo proceso ocurrido en el continente americano. Primero captó la atención la danza urbana, pero posteriormente el protagonismo pasó hacia la música, que era bastante más fácil de mercantilizar. "Las ideas en el mundo de la danza viajan muy lentamente, porque es una profesión artesanal. La danza es difícil de mercantilizar. Eso es algo bueno y malo a la vez" (Paul Langland, 2015)

El break dance tiene diferentes particularidades atendiendo a cada comunidad autónoma, los grupos tenían sus diferentes métodos de práctica. En este contexto son importante las *jams* que se organizaban anualmente en diferentes ciudades del país, que constituían, un importante encuentro de intercambio cultural entre bailarines de break dance urbanos de diferentes ciudades.

En el caso del *Popping*, la inclusión ha sido mucho menos notoria respecto a la del *breakdance*. Las comunidades de bailarines han sido más minoritarias en el país.

Es un baile perteneciente a los funk styles que se basa en la contracción rítmica de los músculos con el beat de la música, creando efectos visuales irreales y mezclando diferentes posturas o estilos de baile. Su origen, se acepta mayoritariamente que fue creado en los setenta por el bailarín Boogalo Sam en la ciudad de Fresno, California. (Manzano, R. 2019 p.94)

Aun así, el *Popping* ha sido uno de los estilos de danza urbana que más ha repercutido en la evolución de la danza contemporánea de los últimos años. Aportándole numerosas pautas y cualidades de movimiento que han sido puestas en práctica: disociación minimalista, contracciones sobre el ritmo, uso del *staccato* musical a través del cuerpo, etc.

También es significativo el movimiento inverso de compañías asentadas y reconocidas en la danza contemporánea que han querido implementar, en sus repertorios y elencos, técnicas y bailarines provenientes de las danzas urbanas. Ejemplo por antonomasia de ello podría serlo el llamado método Kova, el rico vocabulario coreográfico que el colectivo *La Veronal* (Barcelona) ha ido desarrollando a lo largo de su recorrido, bebiendo entre muchas otras fuentes, de los registros y códigos de danzas urbanas como el *Popping* (Ballarín M. 2019 p.303)

Y el caso del *Waacking* en España es todavía más diferente. A pesar de ser una danza urbana originada en la calle, rápidamente ha cambiado de espacio de acción y se ha consolidado como una danza ligada al *clubbing*.

Una danza ligada a la cultura *Ballroom*, Silvi ManneQueen, una de las pioneras de este movimiento en España explica que la escena ballroom se consolida como un espacio de aceptación y visibilización de comunidades negras, latinas y homosexuales, en el que la formación de *houses* juega un papel decisivo.

Pepper LaBeija, pionera de esta cultura, y Dorian Corey establecen su respuesta respecto a las *houses*:

Una *House* puede denominarse una familia, donde existe la figura de la madre o del padre, el que da consejos y sirve de guía para la vida y la escena ballroom a todos aquellos que no tienen una verdadera familia, ya que han sido rechazados por las suyas por el hecho de pertenecer al colectivo LGTB (Documental *Paris is Burning*, 1990)

Pero pese a este fuerte inicio en Estados Unidos. La escena *Waacking* en España es bastante virgen. Sus inicios se remontan en 2009 a través de workshops y shows, pero no sería hasta 2014 donde aparecerían los primeros eventos ballroom en España. En 2018, se crearía *Madrid Ballroom Scene* "Un espacio para el intercambio de información de eventos, workshops, imágenes y todo lo relacionado con la cultura ballroom" (ManneQueen S. 2019)

Los principales estilos de la danza urbana llegaron a España de manera ya diluida y bastante hibridada entre sí. A partir de los 2000, las danzas comenzarían a fusionarse entre sí, a inspirarse de otras propuestas musicales y a empezar a interesarse en otros espacios de acción.

Esto dará pie a nuevos estilos de danzas urbanas y a la presencia de estos en los espacios escénicos.

2.1.2. La danza urbana de los últimos años: Nuevos lenguajes y nuevos espacios. De la calle al teatro

Este apartado continúa tratando las diferentes técnicas que forman parte del lenguaje de movimiento trabajado en *Spleen*. En este caso me centraré en el electro-dance y el experimental, técnicas nuevas que aparecen en los 2.000 y revolucionan la danza urbana al otorgarle nuevas metodologías y nuevos espacios de exhibición.

También introduciré los inicios de la institucionalización de la danza urbana, sus primeros pasos hacia la actividad escénica en España. El experimental tuvo gran importancia en este hecho, debido al cambio de mentalidad que supone en los intérpretes de danza urbana.

A partir de los años 2.000, numerosas técnicas de movimiento comienzan a ligarse y a integrarse en la danza urbana en España. Es el caso del *vogue*, que pese a estar muy popularizado en el resto de Europa, en España todavía no tenía demasiada representación. También es el caso de otras danzas urbanas que entonces serían menos populares como el *twerk* o el *electro-dance*.

El *electro-dance* es una técnica de danza que se origina en los clubs, promovida por la música electrónica y techno. “Su danza se presenta con una rápida, energética y frenética dinámica de movimiento basada principalmente en la técnica de los brazos. Esta se asemeja a la de otros estilos urbanos como por ejemplo el Voguing o Waacking” (Aznar, I. p.330)

En estos años, la cultura Hip Hop y por lo tanto la danza urbana, estaban comenzando a aparecer en otros espacios de acción, el club fue un nuevo espacio en el que la danza urbana obtuvo presencia y esto significó la hibridación con las técnicas jóvenes que estaban apareciendo. Hubo una fusión entre los movimientos inspirados por la música de los clubs y el pequeño bagaje que traían consigo las danzas urbanas. Estas danzas del milenio traían consigo nuevas inspiraciones musicales y formas de abordar el ritmo pero no dejaban de lado la base de las técnicas de danza urbana que ya llevaban unas décadas de desarrollo.

Esta hibridación dancística se debió al alto impacto que tuvo la introducción de la cultura Hip Hop en estas nuevas tendencias musicales del electro house. Como ha sucedido en otras danzas urbanas nacientes de la cultura club, ha pasado a formar parte de la danza urbana, y en la actualidad, se visibiliza en las calles de nuestras ciudades junto con otros discursos urbanos (Aznar, I. 2019 p.331)

La difusión del electro-dance se produce de manera diferente a las técnicas que habíamos abordado en el apartado anterior, pues, debido a su contexto temporal y a la difusión del internet, la técnica se populariza a través de YouTube. Varios videos musicales, que tuvieron su impacto debido al repertorio musical y a la nueva propuesta de movimiento, fueron los responsables de popularizar la técnica de un modo tan rápido como el que internet permitía. “Una de las primeras visualizaciones de electro dance que se hacen en YouTube es cuando el danzante Jey Jey se grabó bailando en el garaje de su casa, en noviembre del año 2006” (Aznar, I. p.332)

Pese a tener pocos años de desarrollo, el electro-dance ha conseguido sentar sus bases sobre su propia metodología de movimiento y en los últimos años, han sido varios los creadores que hemos visto que recurren a esta técnica para enriquecer su repertorio personal o aportar nuevos registros de movimiento a las propuestas escénicas del momento. Uno de los casos más notorios, es el caso de Blanca Li, con sus piezas *Elektro Kif* (2010) y *Elektrik* (2017).

En el caso del experimental, es un término complicado que tiene diferentes líneas de discusión. Por un lado, se considera el experimental como una técnica nueva dentro de las danzas urbanas. Por otro lado, es considerado un carácter que se encuentra intrínseco en todas las técnicas que pertenecen a las danzas urbanas.

Lo importante de este término para este apartado, es la hibridación que supone con otras técnicas, principalmente la danza contemporánea, y su repercusión, ya que favorece la inclusión en el ámbito escénico y el uso de nuevas metodologías de trabajo.

El llamado Experimental ha sido el estilo, o grupos de estilos a través del cual las danzas urbanas se han abierto hacia los lenguajes de las danzas contemporáneas en general, creando territorios coreográficos híbridos e innovadores en nombre de la

originalidad, autenticidad y , precisamente, la experimentalidad (Ballarín, M. 2019 p. 297)

Pese a que las primeras técnicas de la danza urbana provienen de una herencia y fusión de diferentes danzas resultado de los barrios bajos de Estados Unidos y por lo tanto de su riqueza cultural. Cuando estas técnicas se asentaron, indirectamente conformaron una metodología rígida.

En el caso del breaking por ejemplo, la propuesta musical siempre tenía que ver con el breakbeat o con diferentes géneros del Hip Hop. La técnica siempre se abordaba con un tempo rápido, y con participaciones de los bailarines en torno a 30 segundos o 1 minuto como máximo.

Esta metodología que en un momento estuvo tan cerrada, no tardó en buscar una etiqueta para aquellos bailarines de alguna técnica urbana que utilizaran otro espacio sonoro u otras cualidades de movimiento alejadas a las habituales. En el mismo caso del breaking, un intérprete bailando con música clásica y realizando una acción de 5 minutos, ya sería etiquetado como propuesta experimental.

Pues, en un primer momento, fue una etiqueta para aquellos bailarines que quisieron buscar nuevos métodos para la técnica urbana que ya llevaban unos años practicando en la calle. A esto se le puede sumar, la búsqueda de una profesionalización a través de buscar integrarse en las instituciones escénicas. También la formación en la danza contemporánea y el hallazgo de observar que la danza urbana y danza contemporánea tienen muchas peculiaridades e intenciones en común.

Un ejemplo sería la *Judson Church*, un espacio que utilizaron los bailarines del postmodernismo de la danza contemporánea con intenciones de experimentar, alejarse de los códigos de movimiento establecidos, e hibridar con las artes plásticas. Al mismo tiempo sucederían las *Block Parties* de Nueva York, que además de su significación social, fueron espacios donde se experimentaba con nuevos códigos a través de la hibridación y el conocimiento de otras técnicas de movimiento como los ritmos latinos, capoeira, artes marciales, etc. Estas *jams* dieron inicio a los primeros movimientos de danza urbana.

Aunque una primera generación entre bailarines de danza urbana y bailarines de danza contemporánea sí estuvo dividida. Es normal que las generaciones posteriores hayan estudiado danzas urbanas, pero después hayan querido ir más allá y experimentar con las bases aprendidas, en muchos casos formándose también en danza contemporánea y fusionando sus experiencias corporales en diferentes técnicas y estilos, es decir, su experiencia personal.

Lo experimental, por tanto, puede entenderse por oposición directa a los convencionalismos de un canon idealizado y asiduamente replicado. De ahí que el uso de este término muestre una recurrente insistencia en lo nuevo, disruptivo y alternativo, pero así mismo en lo emocionante, lo corporal, lo inconsciente, lo espontáneo, lo natural o lo orgánico por contraste con lo amanerado y artificioso o lo mediado por prejuicios varios. Estos rasgos se aplicarían no solo a la ejecución de este tipo de danza, sino también a su recepción por parte de un público específico (Ballarín, M. 2019 p.301)

La danza contemporánea ha sido tan fundamental porque ha dado numerosas herramientas a la danza urbana que sobre todo han sido utilizadas por los bailarines de la técnica experimental. Un caso referencial es el de Merce Cunningham, quien realiza la *choreography by chance*, una técnica compositiva destinada al azar, “para abandonar la idea expresiva de una danza que debe contar historias o transmitir emociones, en la cual las secuencias estructurales entre movimientos eran asignadas por procedimientos aleatorios” (Ballarín, M. 2019 p.299)

Otra influencia relevante sería la técnica *release*. Una técnica que se centró con minuciosidad en el estudio metodológico y formal de la relación entre la técnica el cuerpo, entre los aspectos mentales y los físicos de la danza, o entre el bailarín y las distintas cualidades de movimiento. Cualidades de movimiento que tienen que ver con la fluidez, estudio espacial, economía de la energía y la improvisación.

Todas ellas, pero sobre todo la improvisación, la cual ya estaba muy utilizada y asentada en las danzas urbanas, se posiciona como una de las bases de la técnica experimental. Pues, la técnica experimental trabaja e investiga corporalmente a través de la improvisación. Si en las danzas urbanas más tradicionales la improvisación siempre era mediante unos movimientos establecidos y unos ritmos musicales concretos, en la técnica experimental, esta improvisación se realiza con todo tipo de estímulos, incluso llegando a la relación con las artes plásticas, buscando que la instalación, el audiovisual y otras disciplinas confeccionen espacios sensitivos que ayuden al cuerpo a trabajar desde un lugar nuevo.

Creando una metodología experiencial, que a través de la experiencia, cree nuevos parámetros corporales. “Lo que todas las acepciones tendrían en común sería, por tanto, la intención de romper con la convencionalidad, para, a través de la práctica artística, descubrir, fundar o avanzar hacia nuevos territorios creativos” (Ballarín, M. p.299)

Respecto a su modo de difusión, son relevantes los eventos culturales de danza urbana destinados a la técnica experimental. El principal de ellos es el *Juste Debout* (Francia) quien crea esta categoría para, como explica Ballarín, recoger todos los lenguajes y estilos que se encontraban, a causa de su carácter hibridado, en una posición difícil de catalogar respecto al resto de técnicas urbanas que participan en estos eventos.



Figura 1. Final del evento *Juste Debout* (París).

Francia no solo sería referencia en la creación de eventos culturales que dieran la posibilidad de la creación de nuevas técnicas y estilos, sino que también fue referente

en la institucionalización de las danzas urbanas y en el transcurso de la calle a los escenarios:

Francia es un país en el cual las danzas urbanas están tan integradas en las instituciones como lo está la danza contemporánea. Allí hace tiempo se dieron cuenta del gran valor cultural y social de las danzas Hip Hop (Ventosa, D. p.269)

Como afirma Ventosa, entre el año 1997 y 1999 comenzaría la danza urbana a integrarse en la programación de las salas de teatro y festivales de danza. Fue una primera etapa de descubrimiento y de novedad, las propuestas que se exponían de danza urbana se encontraban en su forma más elemental. Aunque, esto dio pie a la posibilidad de sinergias que ayudaron a que la danza urbana colaborara con coreógrafos, directores y artistas con mucha más trayectoria en el panorama escénico.

Las dos primeras décadas de los años 2.000 conformarían todo tipo de colaboraciones y traería consigo diferentes propuestas de creadores escénicos que originalmente venían de la danza urbana: Co-Lapso, Iron Skulls, Dani Panullo, Circle of trust, entre otros.

Paralelamente, también comienzan a surgir diferentes intérpretes que acabaron trabajando con las compañías de danza más relevantes e internacionales de los últimos años: Alejandro Moya, Akira Yoshida, Miguel Ballabriga, entre otros. Estos aportaron a su trabajo corporal en danza contemporánea, todo su bagaje anterior con la danza urbana, y las diferentes herramientas que habían adquirido.

Por último, cabe destacar, la presencia de festivales de danza en España que dan cabida a las propuestas escénicas de este tipo de creadores, además de potenciar las propuestas emergentes. Es el caso del festival *Hop* (Barcelona) principal festival dedicado a creadores escénicos que son originarios o trabajan junto a las danzas urbanas. Otros festivales serían *Trayectos* (Zaragoza), Festival Grec (*Barcelona*) y *Quincegotas* (La Coruña).

2.1.3. Referentes escénicos provenientes de la danza urbana

En este apartado voy a realizar una pequeña cartografía general sobre los principales creadores escénicos que trabajan con el lenguaje de las danzas urbanas en sus diferentes expresiones. De nuevo, centrado geográficamente en España y en los artistas que han sido pioneros en la introducción de la danza urbana en los espacios escénicos.

También nombraré, diferentes intérpretes que combinaron su trayectoria en el ámbito urbano con la colaboración con diferentes compañías de danza internacionales y de gran trayectoria. Estos artistas crearon un estilo hibridado entre la danza contemporánea y la danza urbana que llegó a ser tendencia en ambos frentes.

Para este apartado he trabajado con las webs de las compañías y con dossieres y trabajos inéditos que he conseguido contactando con los creadores. Mi objetivo es clarificar el *statement* de cada compañía y el uso que se realiza de las diferentes herramientas que la experiencia en danza urbana les ha podido suponer.

El primer creador del que voy a hablar es Dani Panullo. Originario de Río Negro (Argentina) se forma en danza y teatro y llega a España en los 80. Se inspira de la

movida madrileña y de las diferentes propuestas artísticas que están sucediendo durante esa década. “El origen de todo lo que hago es el cabaret, que para mí es el gran lenguaje” (Pannullo D., Pastor C. (2019) *Discurso total*. https://elpais.com/ccaa/2019/12/20/madrid/1576839980_813944.html).

Una de sus intenciones que tuvo claras desde el principio fue la integración en la escena de todo elemento que hasta entonces no era común encontrar en la escena madrileña.

Reacomodó el concepto del cabaret a sus propias necesidades, y empezó a surgir un estilo que parecía negarse a serlo. Uno que sorbía de todo lo que le interesaba, que era mucho. La moda, fascinación que persiste. El teatro y la performance. Y ya no era que manifestara obsesión por la danza contemporánea sino por toda la danza. La del escenario, la de la pista de baile, la del salón y las del tablao y la verbena. La de calle, muy especialmente. Su conexión con la cultura urbana es todavía hoy rasgo fundamental (Pannullo D. (2004) *Bio compañía Dani Pannullo*. <http://www.danipannullo.com/bio.html>)

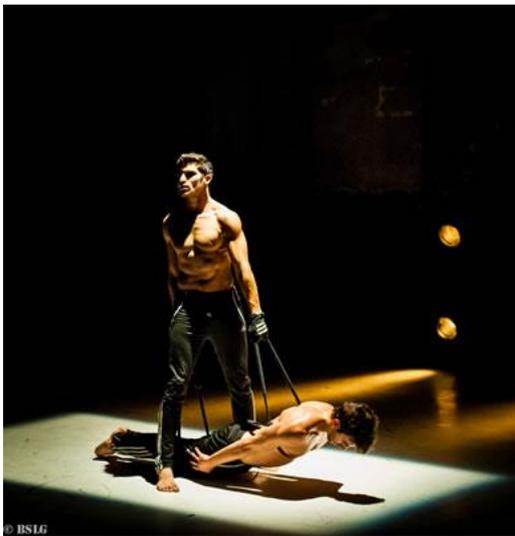


Figura 2. *Avalanche* de Dani Pannullo

Su fascinación por la danza urbana, concretamente el breaking, comienza en 1999 cuando se aleja de la escena underground del cabaret en espacios no convencionales y empieza a trabajar en teatros. Este hecho es importante porque contribuye a la profesionalización de las danzas urbanas, los bailarines que trabajaron con él se dieron cuenta de las posibilidades escénicas del *breaking* y la mayoría de ellos comenzó a formarse en conservatorios y en estudios reglados, lo que les llevó a profesionalizarse en pocos años. Algunos de ellos creando compañía propia y otros trabajando con compañías internacionales.

Había necesidad de canalizar todo aquello, así que en 1999, a un año escaso para el cambio de milenio, fundó Dani Pannullo Dance Theatre Co., su propia plataforma y laboratorio de investigaciones, donde no ha parado de crear, siempre a un paso por delante de lo que va a venir, siempre intuyendo lo que se va a imponer. Todas sus propuestas, que superan ya la veintena, responden a una investigación, a una necesidad, a un momento concreto de su vida. El hip hop, sus variantes y evoluciones, sus corrientes y tendencias, han dado el salto de la calle a lo escénico en muchas de sus creaciones. (Pannullo D. (2004) *Bio compañía Dani Pannullo*. <http://www.danipannullo.com/bio.html>)

Entre sus obras, que son bastante numerosas, destaca *Desordances* (2006-2010) *Avalanche* (2012), *Pájaro de fuego* (2013), *Atlas – Map of moves* (2018) y *Expulsión*,

Dance Riot (2021). Estas piezas han conseguido girar por cantidad de países de Europa, Latinoamérica, Oriente medio y el norte de África.

Otra compañía relevante es Circle of Trust. Compañía de danza formada principalmente por bailarines de breaking de Zaragoza. Comienza su trayectoria en 2002 y rápidamente se integra en el ámbito escénico nacional, participando en festivales de renombre como Trayectos (Zaragoza) o Fira Tarrega (Cataluña), entre otros.

La propuesta escénica de Circle of Trust trabaja con el código de movimiento del breakdance y pese tener claro el registro de movimiento y no hibridar demasiado entre diferentes técnicas, si pretende trabajar con la técnica experimental y crear nuevos códigos de movimiento a través de estímulos visuales. Por ello, recurrieron a la incorporación de la instalación audiovisual en escena.

Es importante la colaboración de Circle of Trust y Logela Multimedia, una compañía que trabaja con la instalación audiovisual, el video arte y el video-jockey. "Logela Multimedia, ha sido parte fundamental en las producciones de Circle of Trust, la combinación de ambas genera lo que autodenominan danza multimedia" (Ventosa D. p.276)



Figura 3. *Nagare* de Circle of Trust

Encontramos en su repertorio obras como *Klonk (2004)* *Divenire (2013)* y *Nagare (2015)*, entre otras. Jordi Vilaseca se incorporó en el equipo como director artístico a partir de 2013 en el proceso creativo de *Divenire*, a partir de entonces ha sido una figura fundamental para la organización de la hibridación audiovisual-danza que conforma la identidad de Circle of Trust.

Otra de las compañías, que comparte con Circle of Trust, la manera de originarse, es Iron Skulls. Compañía que comenzó siendo una *crew* de breaking ligada a las competiciones y años después dio el salto a los escenarios. Otra de las características que Circle of Trust y Iron Skulls comparten y les diferencia de propuestas como la de Dani Pannullo, es el caso de funcionar como un colectivo de co-fundadores donde no

hay un coreógrafo que lidera, sino que las creaciones suelen ser creaciones colectivas apoyadas por una dirección artística.

Esto es importante porque el breaking tuvo diferentes competiciones en formato show. En estas, las *crews* de breaking, montaban shows de 10 minutos de duración. Ensayadas en la calle y a menudo sin demasiado conocimiento escénico, aun así, era un ejercicio que a muchas *crews* europeas les hizo plantearse la posibilidad de profundizar más en la actividad escénica. Una de las competiciones más importantes del formato show fue *Battle of the Year*. (Francia)

Iron Skulls fue una de las *crews* que más participaciones presentaba en este tipo de shows. Es una compañía que pese a formarse de manera estable en 2012-2013, ha presentado gran cantidad de propuestas en diferentes formatos. Los miembros de la compañía trabajan en conjunto, pero también con diferentes solos o dúos, en los que colaboran de diferentes maneras el resto de la compañía.

Los miembros de la compañía de danza provienen de diversos orígenes, incluidos el breakdance, el hip-hop, la danza contemporánea y las acrobacias, y se inspiran en diversas disciplinas, incluidas las artes marciales, la producción musical, el diseño y la moda. Esta mezcla ecléctica de influencias le da al grupo su estilo distintivo y su sed de aportes creativos de otras disciplinas les brinda una gran cantidad de caminos para explorar y el conocimiento necesario para implementar sus producciones cada vez más ambiciosas'. (Iron Skulls (2012) *Sobre nosotros* <http://ironskulls.universobboy.es/iron-skulls-co/about-us/>)

Entre sus piezas, destaca *Sinestesia* (2013) , *Nur* (2014), *No sin mis Huesos* (2016) entre otras. Estas obras han girado por Europa y Latinoamérica y han obtenido diferentes premios en certámenes coreográficos.



Figura 4. Una de las imágenes de portada de la web de Iron Skulls

Iron Skulls también dirige gran parte de su práctica artística a la organización de talleres. Talleres como *Theatrical Breakin*, donde exponen su metodología de trabajo partiendo de los lenguajes de movimiento originarios del colectivo.

Trabajaremos en el desarrollo de herramientas que ayuden a romper o desdibujar los límites, algo por lo que la empresa es conocida. El objetivo es encontrar un espacio de encuentro entre la danza urbana, la danza contemporánea, el Butoh y las artes marciales. (Iron Skulls (2012) *Talleres de trabajo* <http://ironskulls.universobboy.es/workshops/theatrical-breakin-2/>)

El último de los creadores que voy a mencionar en este apartado es Miguel Ballarín, creador de la compañía Co-Lapso. Esta compañía madrileña es uno de los ejemplos de las propuestas escénicas emergentes que provienen de bailarines urbanos más jóvenes que los mencionados anteriormente. Una generación que ha vivido la danza urbana de manera diferente, que ha tenido claro que la danza urbana ya no es como fue en los inicios y hay que aceptar la evolución que sucede.

El manierismo por el que se pretende que un *blancata clasemediano* europeo, bombardeado sin piedad por el Spotify de su *smartphone* con anuncios de los Cuarenta Principales pueda compartir alguna identidad con un neoyorquino puertorriqueño de los setenta, que escuchaba James Brown en la radio y llevaba los bolsillos del pantalón (heredado de su hermano) dados la vuelta para que no le atracasen es sencillamente ridículo. Por eso no tengo ningún interés en “subir el *break* a un escenario” ni tan siquiera considerarme a mí mismo como *bboy* (Ballarín M. , Darger HJ, (2017) *Hablamos con el coreógrafo que lleva el break a la categoría de danza contemporánea* https://elpais.com/elpais/2017/03/17/tentaciones/1489752436_814531.html)

Esta declaración de intenciones que Ballarín expresa en esta entrevista, deja ver que estas nuevas generaciones, ya no buscan tanto ser fieles a las bases y metodologías iniciales de la danza urbana, si no utilizar su experiencia personal tanto en las danzas urbanas como en otras disciplinas para producir artísticamente de manera menos categórica. No hay tanto apego a las etiquetas y clasificaciones.

Esta intención sigue encontrándose en la propia definición de su compañía. “compañía imprecisa de danzas urbanas contemporáneas que investiga, crea y co-opera con cuerpos que se mueven felices mientras quieran, puedan y duren” (Ballarín M. (2022) *Info* <https://co-lapso.com/info/>)

Ballarín se interesa en el ambiente *clubbing* y en los diferentes rituales dancísticos que en estos espacios nocturnos encontramos. Ejemplo de ello es su pieza *Hardstyle* (2022), que actualmente se encuentra en proceso creativo y buscará mostrar en el escenario, las diferentes danzas que aparecen en las fiestas de música electrónica.

A pesar de su corta trayectoria, que inicia en 2017, encontramos diferentes propuestas que han conseguido introducirse rápidamente en las instituciones escénicas del país. Destaca *Inventario* (2021) *Sal de mi cuerpo* (2019) y *Cenotafio* (2018), entre otras.

Para *Spleen*, estos creadores escénicos, han sido referencia directa debido a su tratamiento con el cuerpo, ya que todos parten de cuerpos de diferentes técnicas de las danzas urbanas, además, hay una relación directa con el camino hacia la institucionalización partiendo de un arte callejero.

2.2. Del *Spleen* de Baudelaire a *La Sociedad del Cansancio* de Byung Chul Han

En este capítulo, pretendo abordar el marco conceptual de *Spleen*. Apoyado en el propio concepto del *Spleen* de Baudelaire y su relación con *La sociedad del cansancio* de Byung Chul Han. Utilizando como espacio principal, la ciudad contemporánea, el escenario de contexto de ambos autores.

Esta lectura y análisis ha desarrollado la creación de diferentes paisajes audiovisuales, ambientes sonoros y la búsqueda de un tipo de corporalidad durante el desarrollo de la obra.

Partiendo del *Spleen* de *Las flores del mal* de Baudelaire. Es el concepto base de la actitud artística de Charles Baudelaire. Este poeta, inmerso en la modernidad francesa, experimentó los cambios sociales y las promesas truncadas de un prometido progreso, ocasionándole una sensación de insatisfacción y hastío que acompañaría su práctica artística.

El siglo XIX estuvo marcado por los cambios que trajo la modernidad, un momento de contradicciones que crea un contexto que Baudelaire reflejaría en sus escritos. Un término que en los siglos XVI y XVII ya sería tratado por varios pensadores:

Los protagonistas franceses de la *Querelle* de los siglos XVI y XVII emplearon el adjetivo *moderne* en el sentido de *contemporáneo*, el mismo que tenía en bajo latín. En Italia, Alessandro Tassoni llegó a usar el sustantivo *modernità*, pero solo como sinónimo de contemporaneidad por oposición a antigüedad (Acierno S. y Baquero J. 2021, p.58)

Pero fue precisamente la contradicción que presentaba la propia modernidad lo que causa uno de los conflictos entre los que el poeta se encuentra, un espacio intermedio de opiniones aparentemente contrapuestas que generan un contexto lleno de confusión:

En Baudelaire, como quería mostrar Benjamin, se encarnan todas las tensiones y contradicciones del siglo XIX. Quiere vivir con un pie en el mundo postmetafísico pero mantener el otro en el metafísico. Quiere ser un hombre sin ilusiones, pero sin caer en la ilusión moderna del progreso y de sus instituciones, que critica ferozmente. Quiere ser moderno, pero sin dejarse arrastrar por una modernidad amenazante. Por eso su modernidad es una modernidad relativa (Acierno S. y Baquero J. 2021, p.68)

En la obra *El pintor de la vida moderna* de Charles Baudelaire, encontramos un mensaje que, para muchos autores, podría estar totalmente renovado y potencialmente actualizable a nuestra sociedad contemporánea. Baudelaire alude a la autodestrucción que supone su contexto social. Años más tarde, Byung Chul Han también apuntaría en *La sociedad del cansancio*, refiriéndose a la sociedad posmoderna, a esta autodestrucción provocada por el individuo posmoderno.

La crisis de la modernidad vendría de manera inmediata y artistas como Baudelaire, se sumaron a la autocrítica, la introspección y la autodestrucción que podía suponer:

Como ha escrito Alain Touraine, todos los fragmentos rotos de la modernidad llevan consigo a la vez la marca de la modernidad y de su crisis. Todo, en nuestra cultura y nuestra sociedad, está marcado por esa ambigüedad. Todo es moderno y antimoderno, hasta tal punto que no exageraríamos diciendo que el indicio más claro de modernidad es el mensaje antimoderno que emite. La modernidad es autocrítica y autodestructiva (Acierno S. y Baquero J. 2021. p.69)

Como consecuencia, Baudelaire escribe sobre el *Spleen*, el Hastío, sus intentos de huida y los fracasos que resulta. El *Spleen*, lejos de un término que tenga que ver con el aburrimiento, incide en considerarse una de las consecuencias más notables de los efectos de la modernidad:

El spleen es hastío, tedio, melancolía. Algunos autores han hablado de “aburrimiento”, pero esto apenas roza la superficie. Esa “Angustia atroz y despótica”, que no puede haber sido objetivada en la obra sino mediante la experiencia del shock jamás podría ser “aburrida”. Y la experiencia del spleen que se hace mundo a través de la obra de Baudelaire solo puede ser provocada en –y por– la modernidad. (León I. 2020. *Dialéctica del Spleen en Charles Baudelaire*. Cartaphilus nº18. p.175)

Byung Chul Han afirma el paso de la sociedad de control de Foucault al paso de la sociedad del rendimiento. Se contextualiza en una sociedad posmoderna, y por lo tanto, el *Spleen* se reformula y las formas de evasión y consecuencias también.

Si bien el contexto de Baudelaire estuvo regido por la obediencia, es decir, una sociedad de control como la denominaría Foucault. Para Byung Chul Han, esta sociedad de control comenzaría a desaparecer para convertirse en una sociedad del rendimiento, donde no hacen falta factores externos que controlen a los individuos, sino que son ellos mismos los que se autocontrolan y autoexigen. Promovidos por influencias externas donde la tecnología tendría un papel importante.

El sujeto en la modernidad tardía al que se le exigen rendimientos no desempeña ningún trabajo obligado. Sus máximas no son la obediencia, la ley, ni el cumplimiento de deber, si no la libertad y la voluntariedad. Lo que más espera del trabajo es una ganancia en términos de placer. Tampoco actúa por mandato ajeno. Más bien se escucha sobre todo a sí mismo. Al fin y al cabo, tiene que ser empresario de sí mismo. Así es como se desembaraza de la negatividad del otro imperante. Pero este liberarse del otro no es solo emancipador y liberador. La fatídica dialéctica de la libertad hace que tal liberación se trueque en nuevas coerciones. (Chul Han B. 2022 p.80)

Han, en palabras de Alain Ehrenberg, sitúa la depresión en el paso de la sociedad del control a la sociedad del cansancio. Pues, “Ehrenberg considera la depresión como la expresión patológica del fracaso del hombre tardomoderno de devenir del mismo” (Chul Han B. p.28)

El cambio de sociedad también traería un cambio en el verbo modal a utilizar. El verbo modal *deber* sería sustituido por el verbo modal *poder*. La excesiva necesidad de aportar rendimientos sustituye a aportarlos por obligación. Esto terminaría

desarrollando un tedio constante, y una sociedad marcada por la ansiedad, la depresión y otros problemas psicológicos. “Con la depresión se rompen todos los vínculos, incluso el vínculo consigo mismo” (Chul Han B. p.87)

La autorrealización, que está plagada de mensajes de falso positivismo que alientan al individuo a sentir que puede asumir esos ritmos de vida, terminaría relacionándose con la autodestrucción. Pues, la constante inseguridad en todos los aspectos de la sociedad del cansancio, provocan que la autorrealización no pueda llegar a lograrse. La autodestrucción termina surgiendo de la insistencia e implicación obsesivas que el individuo realiza para alcanzar la libertad y la seguridad.

Y tanto en la sociedad de Baudelaire como en la de Chul Han, encontramos el entorno urbano como principal espacio de acción. Pues, la ciudad es el escenario principal de la sociedad del control y la sociedad del cansancio.

Baudelaire hablaba de los elementos urbanos del París del siglo XIX en su obra. Especialmente en su grupo de poemas *Cuadros de la ciudad de París* de *Las flores del mal*. La ciudad empezaría a ser ese entorno donde da lugar el miedo. El miedo que estaría formando las bases del individuo y que se mostraría a través de varias caras: Miedo a lo desconocido, miedo a la diferencia, miedo a perder el empleo, miedo a la exclusión, etc.

Bauman también ubica la ciudad como eje de las problemáticas relacionadas con el miedo y el peligro:

Podríamos decir que las fuentes del peligro se han trasladado al corazón mismo de la ciudad. Los amigos, los enemigos y, sobre todo, los extraños (esos seres esquivos y misteriosos que tan pronto pueden ser amigos como enemigos nuestros), se mezclan actualmente en las calles de la ciudad y las comparten codo con codo. La guerra contra la inseguridad, los peligros y los riesgos se libra ahora en el interior de la ciudad, y es dentro de ella donde se definen campos de batalla y se trazan las líneas del frente (Bauman Z. 2005. p.99)

Además, Bauman también reflexiona sobre la relación entre el miedo y el tedio. Nos plantea cuestiones sobre el control en el entorno urbano y como esto puede afectar a su naturaleza:

La inseguridad genera temor, por lo que no es de extrañar que la guerra contra la inseguridad figure en un lugar preponderante en la lista de prioridades del urbanista (cuando menos, los planificadores urbanos piensan – y, si se les pregunta, insisten – que como tal debe figurar) El problema, no obstante es que cuando desaparece la inseguridad, también están condenadas a desaparecer de las calles de la ciudad la espontaneidad, la flexibilidad, la capacidad para sorprender y la promesa de aventuras, que son los principales atractivos de la vida urbana. La alternativa a la inseguridad no es el paraíso de la tranquilidad sino el infierno de aburrimiento. ¿Es posible vencer el miedo y al mismo tiempo, escapar al tedio? (Bauman Z. 2005. p.104)

Del mismo modo que la obra de Baudelaire tenía una intensidad *In crescendo* y los intentos de evasión cada vez eran más desesperados. El mismo caso ascendente

podemos encontrar en Chul Han respecto a las consecuencias de la sociedad del cansancio:

El sujeto que se ve forzado a aportar rendimientos y que termina quedando extenuado y siendo depresivo, por así decirlo, acaba desazonado de sí mismo. Se siente cansado, hastiado de sí y harto de pelear contra sí mismo. Totalmente incapaz de salir de sí mismo, de estar afuera, de confiar en el otro y en el mundo, se obceca consigo mismo, lo cual conduce, paradójicamente, a la horadación y el vaciamiento del yo. Se encierra en una rueda de Hámster que gira cada vez más rápido sobre sí misma. (Chul Han B. 2022. P.86-87)

Tanto Chul Han como Baudelaire terminan sus obras con unas conclusiones desazonadoras. Dos tipos de sociedades fallidas, en un entorno urbano plagado de miedo, tedio y lucha varios intentos de evasión que terminan fallidos, planteando la única vía de escape posible, la muerte, provocada por la autoexplotación y la autodestrucción:

A partir de un determinado nivel de producción, la autoexplotación se vuelve esencialmente más eficaz y de mucho mayor rendimiento que la explotación a cargo de otros, porque viene acompañada de la sensación de libertad. La sociedad del rendimiento es una sociedad de la autoexplotación. El sujeto obligado a aportar rendimientos se explota a sí mismo hasta quemarse del todo (burnout). En ello se desarrolla una autoagresividad que rara vez no se recrudece hasta llevar al suicidio. (Chul Han B. 2022. p.95)

La promesa del progreso ha terminado siendo un fracaso y el cambio de la sociedad del control del modernismo de Baudelaire a la sociedad del cansancio del posmodernismo de Byung Chul Han ha terminado significando cambiar al verdugo, pero vivir la misma sentencia.

El concepto de *Spleen* de Baudelaire y su resignificación y relación en *La sociedad del cansancio* de Bauman marca la base conceptual de la pieza escénica de este trabajo.

A la hora de crear diferentes instalaciones audiovisuales que pudieran crear ambientes emocionales concretos tuvimos en cuenta esta base, además, aportó diferentes consignas de movimiento, que pensábamos que aportaría al cuerpo la cualidad concreta para representar este paisaje emocional.

En las diferentes escenas de *Spleen*, pieza escénica de este TFM, encontramos algunas de las temáticas presentes en estos autores, es el caso de escenas como la de *Multitasking*⁴ y su relación con la auto exigencia, la escena *cuadros urbanos* por su relación con los diferentes elementos sensitivos de la ciudad contemporánea y su impacto, o la escena *El ideal del cuerpo*, por su relación con la búsqueda del ideal y la frustración y tedio que provoca esta búsqueda constante.

De estas escenas y del resto de escenas de *Spleen*, hablaré en mayor profundidad en el apartado 4.

⁴ Anglicismo, hace referencia al concepto *multitarea*. Es una aparente capacidad humana para realizar más de una tarea o actividad al mismo tiempo. La multitarea puede ocasionar pérdida de tiempo debido al cambio de contexto humano y aparentemente causar más errores debido a una atención insuficiente.

2.3. Las nuevas actitudes en la escena contemporánea

Por último, para terminar con el capítulo del marco teórico. Una vez citadas las referencias en torno al cuerpo y al concepto de la propuesta escénica, me ubico en torno al espacio, mencionando dos propuestas escénicas que he podido presenciar en vivo, y que han significado referencias directas por la manera de abordar el espacio e intervenir al mismo con el cuerpo y los diferentes lenguajes hibridados.

Este capítulo ha tenido una metodología específica, ya que la búsqueda de información se ha definido a través de entrevistas directas con los creadores de estas dos compañías.

Busqué este tipo de contacto directo, para poder indagar en el proceso creativo y en las cuestiones que estaba trabajando en *Spleen*. Partir de información de primera mano de estos dos creadores, era un buen punto de partida para empezar a trabajar en los ensayos.

2.3.1 *No-Fi* de Mauro Molina

Mauro Molina es un director escénico proveniente de Argentina que se instaló en España hace unos pocos años. Dentro de su gran trayectoria, ha experimentado todo tipo de formatos escénicos, además de todo tipo de maneras de entender el teatro. Su pieza *No-Fi* fue representada en Valencia, en Teatro Circulo en septiembre de 2021.

El equipo de trabajo estaba formado por el director escénico, que también cubría la función de técnico, el intérprete y el músico. Este pequeño elenco realizaba diferentes funciones de producción dentro del mismo proyecto.

Esta pieza es un claro ejemplo de la hibridación entre diferentes lenguajes de una manera orgánica y fluida, además de una muestra de cómo se pueden utilizar los aparatos tecnológicos para experimentar con nuevos espacios escenográficos. Adoptando recursos del cine y de los medios audiovisuales para poder enseñar caras ocultas de un espacio teatral, pudiendo indagar con mayor profundidad con los diferentes elementos escenográficos.

Somos seres de esta época, y representar teatro de otra época no me motivaba tanto como poder estar en la búsqueda permanente, me encuentro en la búsqueda de un lenguaje (Molina M. 2022. *Entrevista a Mauro Molina*)

Si bien, este autor, deja claro que quiere indagar con una metodología más ligada a la cuestión contemporánea, alejada del teatro clásico. En esta pieza, encontramos diferentes elementos que se conjugan: Teatro textual, instalación, performance, videoarte y danza.



Figura 5. *No-Fi* de Mauro Molina

Y en estos elementos, encontramos una de las características técnicas más significativas de *No-Fi*: La cámara en directo. Un recurso que estaría presente toda la obra y que nos aportaría nuevos puntos de vista de la escena, además de convertirse en la ventana a las partes más íntimas de la misma:

Siempre me interesó la cámara, también me formé en cine. Sobre todo, la cámara en directo, hay algo en la cámara en directo que hace que se multipliquen las interpretaciones del espectador. Me interesa sacar al espectador como su palabra dice, expectante, sin que se mueva de su silla (Molina M. 2022. *Entrevista a Mauro Molina*)

La búsqueda de la imagen en directo y la cámara que nos muestra espacios ocultos, convive con la presencia del técnico que la ópera dentro del espacio escénico. Una figura que en las artes escénicas suele esconderse y que Mauro decide enseñar:

Busco que el espectador haga las menos concesiones posibles. El espectador parte de una concesión, pero existe la posibilidad de mostrarle las acciones en escena, mostrando el teatro, algunos autores lo llaman metateatro. Romper con la representación y estar en un estado de presentación, estando en directo y desvelando los recursos del teatro (Molina M. 2022. *Entrevista a Mauro Molina*)

Dos consideraciones que tiene en cuenta el autor en su obra, tienen que ver con la verdad y el presente. La muestra del proceso en escena alude a la relación sincera con el espectador y por lo tanto con la verdad. La cámara en directo, alude al presente.

La obra partía de mucha ficción, necesitaba un anclaje de lo real, de lo que está pasando aquí y ahora, y ese anclaje tenía que ver con el técnico en escena, al mismo tiempo ejecutante de los artificios de la obra, me parece un ejercicio sincero en relación al espectador (Molina M. 2022. *Entrevista a Mauro Molina*)

Pero a pesar de encontrar un elemento, que aunque normalmente sea ocultado, está presente en escena. Encontramos la antítesis con la figura del músico. Pues, el músico si es un elemento que suele estar visible en escena. En este caso, el autor decide taparlo a través de una de las cortinas donde se proyectan las imágenes, sigue estando presente en escena pero tapado. Solo accedemos a él a través de las imágenes de la cámara en directo, esto tendría que ver con otro de los objetivos del proyecto:

El músico estaba ahí todo el tiempo pero estaba velado. Me interesaba la idea de velo porque hay algo que el espectador quiere ver más allá, una idea de que el espectador quiera ver más de lo que hay. Generar un espacio oculto dentro del espacio de representación (Molina M. 2022. *Entrevista a Mauro Molina*)

La articulación de conceptos que trata *No-Fi*, que constantemente se encuentra en los diferentes elementos y acciones de la obra lleva a la incorporación de elementos de la performance:

Uno de los hallazgos de *No-Fi* tiene que ver con el tiempo. Pablo, uno de los co-creadores de la compañía *El conde de torrefiel* dice que el tiempo es como un arma, es el arma del teatro. Otro hallazgo, sin duda, tiene que ver con el presente, el encuentro con el presente permanentemente relacionado con la incorporación de lo visual en escena. En este riesgo entra la performance, el presente empieza a abrir fisuras dentro de la obra y uno pierde la autoridad sobre la misma, ya que llega un momento en el que la obra manda sobre sí misma, se debe utilizar una construcción flexible para dar espacio a que puedan suceder nuevas acciones que solo pueden ocurrir a través del juego con el presente. Cuanto menos se controla, más vivo está el teatro (Molina M. 2022. *Entrevista a Mauro Molina*)

No-Fi ha sido referencia directa para *Spleen* por varios motivos. Cuando fui a ver la representación, me encontraba en el mismo espacio escénico en el que yo mismo un año después presentaría mi propuesta. *No-Fi* fue un excelente ejemplo de mostrar las diferentes posibilidades que el espacio y los lados ocultos del mismo podían ofrecer. Además, la búsqueda de un paisaje sensitivo concreto, era llevada a través de un lenguaje híbrido y al igual que en *Spleen* se buscaba combinarlos atendiendo a la base conceptual de origen.

Por último, la referencia más directa ha sido la incorporación de cámaras en directo que jueguen con el presente, y como dice Mauro, dejen entrar lo performático. En *Spleen* no se han utilizado cámaras de seguridad, como es el caso de *No-Fi*, pero se han utilizado diferentes soportes audiovisuales que permitan mostrar nuevos espacios y acciones en tiempo real.

Al trabajar en un formato de artes vivas, consideramos que es necesario dejar ciertos momentos de la obra al presente, a pesar de los riesgos que conlleva, puede ser el camino a trabajar con la autenticidad y la relación transparente con el espectador.

2.3.2 Cruising de la Compañía Alejandría

Alejandro Campos, más conocido en el panorama artístico como Alejandría, es un artista visual y escénico de Madrid, que ha transitado por diferentes lenguajes y disciplinas del mundo del arte antes de encontrar el arte escénico y comenzar a utilizar la hibridación como base de su trabajo.

Cruising es una de sus piezas escénicas más recientes, es la segunda parte de la *Trilogía de la noche*, fue representada en el festival de artes escénicas *Russafa Escénica* en septiembre de 2020. Es una pieza escénica que trabaja con diferentes lenguajes como la instalación, el video, el espacio sonoro a través de un dj set en directo, las artes circenses y la performance.

El equipo está compuesto por el director, también dj en escena, un artista circense, una madame bdsm y doce performers.

Alejandro comenzó su trayectoria a través de la facultad de bellas artes de la Universidad Complutense de Madrid. Afirma tener una trayectoria bastante académica y clásica que pese a generarle una buena base, le suscitó buscar separarse de ella con el tiempo:

Tengo un *background* muy clásico, que por un lado viene de la mano de muchos referentes que tengo a la hora de crear, pero también ha sido un punto de partida del que me he ido distanciando con el tiempo (Campos A. *Entrevista a Alejandría*. 2022)

Este distanciamiento comenzaría nada más finalizar la carrera. Alejandro trabajaría con diferentes colectivos, donde pudo descubrir nuevos lenguajes que en su formación académica no pudo experimentar, uno de los más significativos para su carrera fue *El banquete*:

Después de la carrera de bellas artes, estuve años produciendo obras por mi cuenta y trabajé con el colectivo *El banquete*, en este colectivo jugábamos con las artes visuales pero desde diferentes disciplinas, comenzamos a trabajar desde la investigación (Campos A. *Entrevista a Alejandría*. 2022)

Fue entonces cuando se dio cuenta de que le inspiraba trabajar con diferentes lenguajes artísticos, comienza a trabajar con la hibridación. Comienzan los primeros procesos de introspección para descubrirse y posicionarse como artista:

No era capaz de comprometerme únicamente con una disciplina, algo que envidiaba de muchos compañeros de la carrera. Cada proyecto era una experiencia nueva. Me ha motivado a la hora de crear pero me ha limitado cuando he sentido la necesidad de definirme como artista (Campos. A. *Entrevista a Alejandría*. 2022)

Es entonces cuando interviene el trabajo del cuerpo en su práctica "Las artes escénicas me parecían muy seductoras. Después de trabajar con lo académico, trabajar con el cuerpo era romper con muchas barreras que tenía construidas como persona y artista" (Campos A. 2022)

A la intervención del cuerpo se le suma su práctica a través de la fotografía, trayectoria que sería relevante en su práctica escénica. Desde sus inicios le ha interesado el cuerpo, no solo en su representación en el espacio sino en su representación a través de la fotografía, siempre con fijación en el desnudo y el ambiente de la noche.

Durante varios años relaciona fotografía y arte escénico, pero siempre se ha sentido más cómodo creando desde lo escénico, ya que es un lugar donde puede hibridar con mayor libertad. La fotografía era utilizada como síntesis espontánea y rápida, de un proceso que, en el caso de lo escénico, necesitaba una producción mucho más compleja.

Las artes escénicas eran un producto que me seducía mucho, pero la infraestructura para una pieza escénica es muy compleja, hace que el proceso sea muy lento y que dependa de instituciones y un equipo bastante grande. Al mismo tiempo buscaba otro tipo de práctica artística más fresca, que cumpliera con mi creatividad de manera más inmediata, esto lo cumplía con la fotografía (Campos A. *Entrevista a Alejandría*. 2022)

Uno de los motivos de decidir trabajar con sus herramientas como artista visual directamente con lo escénico, fue el rechazo al mercado del arte al que se tuvo que enfrentar en sus primeros años como creador:

La mayoría de alumnos de bellas artes tiene claro que su futuro está en la galería y vender obra. Yo aspiré a ello en los primeros años, pero no me sentía nada a gusto. Siento que hay una tendencia muy clara de lo que funciona en esos parámetros comerciales y me da mucha rabia, me distancio mucho de ese universo. Yo ahora voy a una exposición y me siento estafado como espectador. En el 99% de exposiciones a las que veo, siento que el formato no comulga con lo contemporáneo realmente. Para mí el arte te tiene que remover, te tiene que evocar algo, en una exposición me aburro, y eso es todo lo contrario que quiero provocar como artista. (Campos A. *Entrevista a Alejandría*. 2022)



Foto María Caparrós

Figura 6. Cruising de Alejandría Cinque

Su inclusión en el arte escénico le brinda nuevas posibilidades creativas. Se da cuenta de que es el escenario perfecto para poder trabajar su identidad a través de todos los lenguajes que han significado su trayectoria, como cita en la entrevista, es un cajón de sastre donde todo puede entrar.

Pero dentro de esta libertad creativa, tiene en cuenta su relación con el espectador. Piensa que el espectador tiene que ser seducido y arrastrado al ambiente que propone. Para él, las experiencias inmersivas son un buen método para poder hacer que el espectador empatice con la obra, sin tener en cuenta su rango intelectual o conocimiento previo de los códigos utilizados:

Aun así, aunque podamos jugar con todo tipo de lenguajes, las instituciones deben entender lo que haces y aunque juegues con lo experimental, debes tener en cuenta al público. No solo puedes hablar a tus colegas de profesión sino a todo tipo de público. Las artes escénicas pueden tener esa complejidad conceptual, pero al ser una experiencia inmersiva, puedes conseguir que alguien que no entienda nada de lo que estas contando la disfrute igual, gracias a poder integrarlo en una experiencia sensitiva (Campos A. *Entrevista con Alejandría*. 2022)

En *Cruising*, al igual que en *No-Fi*, encontramos la presencia del director en escena realizando procedimientos técnicos en directo. En este caso, el director realiza un dj set en directo que conforma el espacio sonoro de la propuesta. El dj es un elemento fundamental y simbólico del ambiente *clubbing* al que Alejandro quiere acercarse en esta obra:

Mi interés por lo musical cada vez es mayor, la música es uno de los elementos protagonistas en mi trabajo escénico. Está totalmente ligado al mundo de la noche y a mi vida personal, soy promotor de fiestas y dj. Utilizo lo escénico para compactar de manera natural todos los elementos personales con los que me gusta trabajar. El espacio sonoro es donde converge mi trayectoria personal y artística (Campos A. *Entrevista con Alejandría*. 2022)

El interés por la noche vendría desde los inicios académicos en la facultad, donde comenzaría a explorarla y a trabajar en ella. Ambiente que siempre estaría presente en su vida y que fue necesario incorporar a la hora de abordar la creación. El autor observa la noche como un espacio ritualístico y prohibido donde se llevan a cabo acciones ocultas para la sociedad. También lo observa como un lugar de reivindicación de muchos colectivos minoritarios donde se pueden dar nuevas posibilidades creativas.

Incluso antes de trabajar con lo escénico, realice varios proyectos ambientados en la escena club. A la vez que estudiaba bellas artes, descubría la noche de Madrid. Una explosión de estímulos constante desde la facultad y el mundo *clubbing*, yo que venía desde Torrejón de Ardoz, donde no tenía ningún tipo de estímulo. En la noche descubrí mucha inspiración. Decidí introducir mis experiencias personales en la noche en los conocimientos de la facultad y viceversa (Campos A. *Entrevista a Alejandría*. 2022)

Cruising busca ser una pieza que genere impacto, y exponga en un espacio escénico las diferentes realidades ocultas del mundo de la noche. A través de un espacio sonoro de música electrónica, una agresividad en el trabajo del cuerpo y unas visuales potentes, busca crear un ambiente nocturno, de rechazo a los códigos morales establecidos y sobretodo de muestra de identidad y liberación.

A mí, generar reacción sea buena o mala es algo que me interesa. No me gusta que mi producción sea anodina a la hora de ser consumida. En *Cruising* hablo de unas prácticas corporales y sexuales que la sociedad rechaza, me parece totalmente normal que haya gente que le cause rechazo (Campos A. *Entrevista a Alejandría*. 2022)

Cruising ha sido una de las referencias más directas para *Spleen*. La incorporación del Dj en directo y la búsqueda del ambiente clubbing, que en algunos momentos ha estado presente en *Spleen*, son dos de los elementos clave de la propuesta. También es relevante la manera de arriesgar con diferentes imágenes y ambientes propuestos.



Figura 7. Alejandría en un dj live set en el Teatro Pradillo (Madrid)

3. Proceso creativo de *Spleen*

3.1. Fase pre-ensayos

La fase pre-ensayos abarca el periodo entre octubre de 2021 y enero de 2022. Contiene una serie de trabajos que se realizaron de manera previa al comienzo de los ensayos con todo el equipo de *Spleen*.

Estas creaciones, forman las primeras aproximaciones a la línea de investigación que se profundizaría en la fase ensayos.

Los trabajos se pueden dividir en trabajo con el cuerpo y trabajo con el audiovisual. *Aproximaciones a Spleen* es la pieza de danza que forma la parte del trabajo con el cuerpo. *Cuadros urbanos* y *Cerofobia* son los trabajos que forman parte del trabajo con el audiovisual. Estos dos últimos convergerían en una instalación audiovisual.

Los proyectos de la parte audiovisual fueron trabajos finales de diferentes asignaturas del Master: *Paisaje y territorio: La mirada y la huella*, *Lenguaje de video en la práctica artística e instalación audiovisual*.

Posteriormente, el resto de asignaturas del master se relacionarían en mayor o menor medida con *Spleen*, para optimizar el tiempo de trabajo y no desfocalizarse del objetivo principal del curso.

Tanto *Aproximaciones a Spleen*, como la instalación audiovisual resultante de la mezcla de *Cuadros Urbanos* y *Cerofobia* (con la integración de un cuerpo), terminarían resultando dos de las escenas de la propuesta escénica final.

3.1.1. Adentrándome en el proceso desde un solo: *Spleen* en el festival *Hop (Barcelona)*

Los inicios de la pieza escénica se producen de manera casi contradictoria con los objetivos y los principios del producto final que se tenía en mente. Pues, la pieza comienza siendo un solo, y por lo tanto, siendo un trabajo individual y autónomo.

Se comienza a trabajar un solo sabiendo que seguidamente iba a convertirse en una pieza grupal, híbrida y con diferentes elementos escénicos de iluminación, video y sonido. *Spleen* en su versión solo, no tenía ningún elemento escenográfico más que el cuerpo y ningún elemento de sonido más allá del que se había preproducido para iniciar los ensayos.

Spleen en su versión solo, tuvo un proceso creativo de un mes. Las primeras sesiones fueron la creación musical, para delimitar el tiempo. También para buscar la sensación corporal concreta ya que el material era conseguido a través de la improvisación con una serie de pautas. El espacio sonoro iba a ser clave para llegar a unas cualidades o texturas corporales concretas.

La línea de investigación era la transformación, deformación y adaptación de las principales figuras del breakdance, en otro contexto sonoro, espacial y corporal. Experimentando con estas figuras hasta convertirlas en movimientos con otra cualidad, llegando a nuevas posibilidades físicas.

Sobre todo con la figura del *Baby Freeze*, una de las posiciones base del breakdance. Después de un periodo de observación y análisis de numerosos videos y entrenamientos en directo, me di cuenta de que era una de las posiciones que más se repetía.



Figura 8. *Aproximaciones a Spleen* (Festival Hop, 2021) Una de las variaciones del *Baby Freeze*



Figura 9. Bboy Lego realizando un *Baby Freeze* en los estudios de Red Bull

Por lo tanto, a nivel visual era uno de los iconos del breakdance tanto para los bailarines que lo practican como para el resto de público y espectadores.

En este solo, trabajaba con el *Baby freeze* y lo utilizaba siempre de punto de partida para encontrar otras posiciones y dinámicas de movimiento. Buscaba mostrar en escena la resignificación de una pose a través de las posibles variaciones que el espacio, la organización corporal y la angulosidad podían ofrecer.

Se buscaba llegar a los límites del encorsetamiento de las figuras preestablecidas pero a la vez hacer que estas sirvieran de estímulo para mostrar la resignificación de un código establecido de danza a través de los diferentes usos del sonido, el espacio y el cuerpo.

La motivación era la presentación de este solo el 6 de noviembre de 2021 en el Festival de Danza *Hop* (Barcelona)

El procesó resultó en un solo de 15 minutos de duración. Con un único intérprete que se autodirigía y producía el espacio sonoro.

La representación en Barcelona sirvió para crear un pequeño repertorio y una investigación corporal iniciada, sería el primer trabajo que realizaría con los bailarines en cuanto a investigación corporal, una vez comenzaran los ensayos.

3.1.2. Arte sonoro: *Cuadros Urbanos*

Cuadros Urbanos fue el trabajo final de la asignatura *Paisaje y Territorio, la mirada y la huella*. Es una pieza de arte sonoro que trabaja con los sonidos de la cotidianidad urbana para formar un paisaje sensitivo, un paisaje sonoro que desemboque en un bucle con los diferentes estímulos sonoros que están presentes en nuestra cotidianidad.

Desde los sonidos ambiente de la ciudad contemporánea, hasta los sonidos tecnológicos, pasando por los sonidos que nosotros mismos emitimos, la pieza muestra en un fragmento de tiempo mucho más reducido, el cómputo sonoro en la ciudad urbana en 24 horas.

Transita por los diferentes escenarios de la ciudad contemporánea y las obligadas transiciones entre estos, que se encuentran plagadas de sonidos.

Tiene una duración de 8 minutos y 16 segundos. Creada en el programa *Studio One*, programa de producción musical que permite la creación, manipulación y edición sonora. Se realizó a través de 48 canales de audio.

La pieza pretende retratar un paisaje sonoro sobre el *Spleen* contemporáneo provocado por la saturación que está presente en la esencia de muchos de los sonidos que engloban nuestro día a día. Los sonidos de la ciudad contemporánea tecnológica, plagada de estímulos sonoros que nos obligan a accionar inconscientemente y nos perjudican de manera invisible.

Los sonidos se estructuran en un *collage* y se manipula su velocidad y mezcla para que varios sonidos simultáneos formen varios significados. La pieza tiene diferentes partes en su estructura, centrándose en los diferentes espacios de la ciudad urbana contemporánea, y las transiciones entre estos espacios, donde es inevitable transitar por las mismas calles que forman conexiones entre estos espacios.

- A. El Hogar (sonidos que marcan el tiempo, acciones a contrarreloj)
- B. Transición al lugar de trabajo (Paseo sonoro urbano, ruidos que provocan estrés, el transporte público, la espera y las prisas)
- C. El lugar de trabajo (Sonidos de aparatos tecnológicos, concepción lenta de paso del tiempo, voces de personas que se entrecruzan y se tapan entre sí)
- D. Transición al Club y vía de escape (Paseo sonoro urbano, audios de teléfonos móviles, sonidos tecnológicos)
- E. El club (Música alta que no favorece la comunicación, sonidos graves que traspasan las puertas de un baño)
- F. Transición de vuelta al hogar (Camino inverso al sucedido en todo el día, sensación temporal más rápida, cansancio acumulado)
- G. El Hogar (Fin de la jornada e inicio de la siguiente con el mismo sonido que la inicia: el despertador. Sensación de Bucle.

El proceso de *Cuadros Urbanos* empezó con la descarga de archivos de diferentes bancos de sonido y la selección de los sonidos que podían formar parte de la pieza. A continuación, se clasificaban atendiendo a las tipologías mencionadas anteriormente de la A a la G y se ordenaban provisionalmente.

Una vez hecha esta selección, escuché los diferentes sonidos con un equalizador y analizaba las diferentes ondas que provocaban, estas ondas me permitieron hacer clasificaciones de sonidos, además de juntar los que podían mezclarse, en algunos casos haciendo cambios de agudos y graves.



Figura 10. Ecuilización de onda realizada en el programa Studio One

Visualización de *Cuadros Urbanos*:

<https://soundcloud.com/manel-ferrandiz-sarazua/cuadros-urbanos>

3.1.3. Videoarte: *Cerofobia*

Cerofobia es una pieza de videoarte continuación de *Cuadros Urbanos*, pieza de arte sonoro que se inició en la asignatura de *Paisaje y territorio: La mirada y la huella* y que continuaría en la asignatura *Lenguaje de video en la práctica artística*.

La pieza habla sobre el bucle temporal en el que nos encontramos, un bucle formado por sonidos, acciones y diferentes caminos que se repiten de manera invisible.

Cerofobia es una pieza de videoarte que tiene una duración de 8 minutos y 16 segundos. Se alternan imágenes de un reloj digital con planos del entorno urbano. Se utiliza la sobreexposición, el bucle temporal y la cámara lenta, entre otros recursos para buscar fines expresivos.

Para su análisis voy a dividir la pieza en diferentes partes: El Hogar, el ascensor, el entorno urbano, la oficina, el espacio tecnológico, el club y la vuelta al hogar.

La pieza comienza y finaliza con la misma secuencia de imágenes, buscando darle a todo el video la sensación cíclica incluso dejando la posibilidad de repetirse en bucle.



Figura 11. Fotograma de *Cerofobia*. Escena: El Hogar

La pieza comienza con la primera parte, el Hogar. Comienza con la imagen de un reloj digital que marca las 05:00 y con el efecto de sonido de una alarma, la imagen realiza un parpadeo para simular ser una alarma de despertador. Esta imagen se repite dos veces. Posteriormente entra una imagen de un plano detalle de una puerta con el sonido de un interruptor, que sigue con el sonido de otra puerta en movimiento y la imagen de otra puerta en movimiento, en plano detalle.

A continuación, entran tres efectos de sonido de ducha, microondas y cafetera hirviendo y se superponen diferentes imágenes de plantas a cámara lenta. Casi acabando el sonido del café hirviendo, entra un conteo de reloj que viene acompañado de imágenes del reloj digital que avanza hacia delante del 5:18 al 5:23.

La diferencia con el primer reloj, es que esta vez el reloj es más pequeño y se encuentra con las imágenes de las plantas de fondo. Cuando el reloj marca el 5:23 se paraliza y a continuación entra en un bucle entre 5:22 y 5:23. Este recurso volverá a aparecer en el video buscando mostrar la desesperación del tiempo.

La primera parte termina con el sonido de un timbre que acompaña la imagen en oscuro, y de nuevo el sonido de abrir la puerta, con otra textura de puerta en plano detalle.

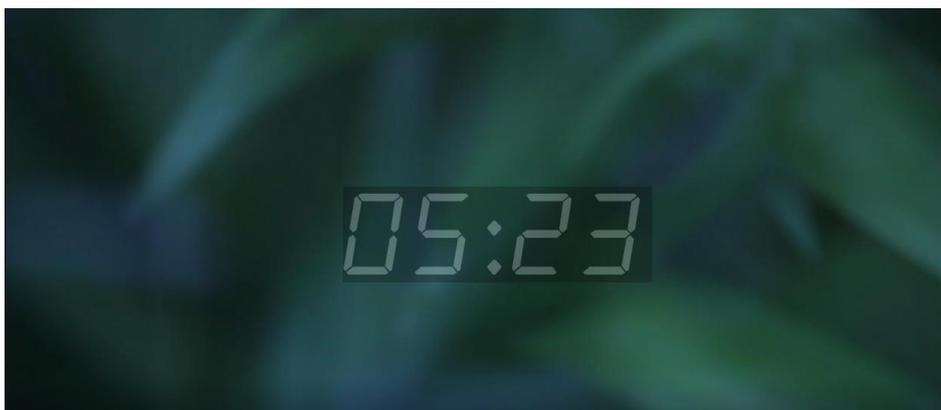


Figura 12. Fotograma de *Cerofobia*. Escena: El Hogar.

La segunda escena es la del ascensor. Esta escena se repetirá en la escena final de la vuelta al hogar pero con bastantes diferencias, ya que en la escena final, las imágenes son mucho más rápidas y distorsionadas.

Con un sonido de fondo de los diferentes sonidos provocados por un ascensor, se muestran imágenes de diferentes números tecnológicos encontrados en un ascensor, que inician en 8 y terminan su cuenta atrás en 0.

Esta escena corta acaba con la entrada de un sonido urbano grabado en la ciudad, donde iniciara la escena del entorno urbano.

La tercera escena es la del espacio urbano. En esta se mezclan diferentes sonidos e imágenes urbanos y tiene dos partes: La calle y el subterráneo.

En la parte de la calle, las imágenes de las transiciones por la calle se mezclan con audios grabados en un trayecto urbano. En la parte del subterráneo, se mezclan diferentes sonidos de un metro con el conteo del reloj, en esta parte la imagen es mucho más abstracta, con un plano detalle de un punto de luz que se superpone con otro, e intenta ser un “respiro” visual de las imágenes anteriores. El metro es tratado como un no-lugar, un espacio marcado completamente por el tiempo, sus prisas y sus esperas.

La cuarta escena es la de la oficina. Sobre sonidos ambiente de voces y diversos sonidos tecnológicos, se utilizan imágenes sobreexpuestas de las rejas de un balcón, buscando dar el significado de encontrarse en un espacio retenido. Después entra de nuevo el conteo del reloj, iniciando a las 08:01, que comienza a ir hacia delante y hacia atrás hasta que se paraliza mientras el conteo se reanuda.

Cuando el conteo finaliza, la hora cambia a 14:00, buscando mostrar la paradoja temporal de sentir que el tiempo está paralizado, pero a la vez este mostrarse con velocidad y funcionar sin pausas.

La quinta escena es la del espacio tecnológico. En ella, vuelven los sonidos urbanos en los que se entrelazan diferentes sonidos de notificaciones de whatsapp. El 14:00 se superpone con diferentes relojes digitales que hacen que parezca que se encuentra roto.



Figura 13. Fotograma de *Cerofobia*. Escena: El espacio tecnológico

Sucesivamente van entrando diferentes audios de whatsapp que se superponen imposibilitando una escucha inteligible, al mismo tiempo que la imagen funciona de la misma manera, superponiendo numerosas citas y partes de una escritura dadaísta. Se forma una saturación de voces y letras, que termina con un pequeño silencio y una pequeña voz que marca la transición entre la quinta y sexta escena con una imagen de una textura de una pared.



Figura 14. Fotograma de *Cerofobia*. Escena: El club

La sexta y penúltima escena es la del club. El espacio de la sociedad del cansancio de evasión y anestesia para poder sobrellevar la auto exigencia y la sobreexplotación. El sonido está formado por una canción de tecno mezclada con un sonido ambiente de voces de personas. Después de unos segundos, suena el sonido de una puerta y con un efecto de filtro, el sonido se queda solamente con los graves, simulando el sonido que se escucharía desde el baño de una discoteca. Un lugar íntimo dentro de un lugar público, lugar donde se realizan la mayoría de actividades de evasión como el uso de las drogas.

Las imágenes de esta escena son planos detalle de diferentes luces que se superponen con diferentes zooms para formar una imagen abstracta e hipnotizante. Más tarde se superpone una imagen mía grabando con la cámara en un espejo y esa imagen va ganando opacidad mientras el sonido va cayendo.

La idea de mostrarme a mí en este punto de la pieza era mostrar al artista dentro de su obra y aludir al viaje introspectivo que está sucediendo en el viaje temporal que está sucediendo. También apunta sobre la falsa introspección que se puede conseguir con esta evasión.

La séptima y última escena es la de la vuelta al hogar. En términos de sonido, recuerda a algunos sonidos de la escena del espacio urbano, del ascensor y del hogar. Se utilizan los mismos sonidos e imágenes para mostrar la vuelta a ese momento temporal y el aparente fin del ciclo. Las imágenes son más desenfocadas y quemadas para aportar dinamismo. Este ciclo termina de nuevo con la misma alarma del principio, enfatizando en el bucle temporal, la narrativa circular, y en la posibilidad de que el video pueda reproducirse en bucle.

Link de Cerofobia:

<https://www.youtube.com/watch?v=zW0pDYeqziY&t=403s>

3.1.4. La instalación audiovisual: *Aproximaciones al Spleen*

Cuadros Urbanos y *Cerofobia* convergieron en una instalación audiovisual. Esta era la primera prueba de este trabajo en el que integraría cuerpo e instalación audiovisual.

La primera parte consistía en crear la instalación audiovisual, después se buscaría que el intérprete entrara en dicho ambiente, y a partir de diferentes consignas de movimiento se formara la conversación entre el cuerpo y el espacio audiovisual.



Figura 15. Práctica final de la asignatura Instalación Audiovisual. *Aproximaciones al spleen*

La instalación estaba formada por una mesa Dj que emitía el sonido del video en directo sobre el que se realizarían efectos junto a un proyector colgado en el techo que proyecta sobre el suelo, simulando una luz cenital del espacio escénico.

Por lo tanto, el espacio quedaba a oscuras, excepto el cuadrado de video de *Cerofobia* sincronizado auditivamente con *Cuadros Urbanos*, el Intérprete siempre se encontraba dentro de este cuadrado, y con su cuerpo y diferentes dinámicas de movimiento aportaba diferentes texturas al video. Se utilizaba ropa blanca para que la proyección penetrara el cuerpo.



Figura 16. Práctica final de la asignatura Instalación Audiovisual. *Aproximaciones al spleen*

Una vez lista la instalación audiovisual, se realizaron tres prácticas durante los meses de diciembre y enero. La primera práctica consistía en realizar varias improvisaciones del intérprete dentro de esta instalación, para observar que estrategias utilizaba el cuerpo para integrarse. Se anotaron, se pusieron en común y se fijó una estructura flexible.

Boris Orihuela Pérez, miembro de la pieza escénica *Spleen* fue el intérprete que realizó esta prueba. La instalación Audiovisual se realizó en la Project Room A-2-9 y fue mostrada a los componentes de la asignatura del Master de Instalación Audiovisual.

Esta prueba terminó fijando una de las primeras metodologías a utilizar en los ensayos. Se empezaron a crear previamente todos los ambientes audiovisuales de la pieza, y las estrategias previas que el cuerpo adoptaría para entrar en ellas, aunque en algunos de estos ambientes, la creación buscaría ser simultánea.

Visualización de la instalación audiovisual:

https://www.youtube.com/watch?v=aPgVVPrpXwE&list=UUclzePbBsg_9Ta6FbaDcHMg&index=2

3.2. Fase ensayos: El diario

La fase ensayos ocupa temporalmente desde febrero hasta junio de 2022. Son los meses en los que, a partir de las referencias conceptuales, de cuerpo y de espacio además de los diferentes trabajos previos, se comienzan a poner en práctica en un formato de ensayos, diferentes consignas y pruebas respecto a la intervención del cuerpo en el proceso creativo.

Para este capítulo, trabajé a través de un diario de creación en el que cada día anotaba diferentes hallazgos y problemáticas para documentar el proceso, mostraré de forma sintética la evolución que el proyecto tuvo mes a mes.

En el apartado anexos, he incorporado un calendario que resume en forma de tabla, los principales ensayos, especificando tiempo, espacio y contenido.

Los ensayos se realizaron en la escuela de danza *Línea de Baile (Valencia)* y el espacio *A contar Mentiras (Valencia)*.

3.2.1. Febrero



Figura 17. Ensayo de *Spleen*

Febrero fue el primer mes de los ensayos de *Spleen*. Una vez finalizado el primer cuatrimestre del Master, y por lo tanto, la mayoría de los trabajos que formaban la fase pre-ensayos y la reproducción de la pieza, el siguiente paso era reunir al equipo de trabajo.

Con intención de ir en sintonía con el planteamiento del foco de investigación de este trabajo, busqué que el grupo, dentro de sus roles, pudiera participar de manera activa en la creación, teniendo como objetivo una creación colectiva dentro de las personas que participan dentro y fuera de la escena.

En la parte de cuerpo, busqué intérpretes de danza que vinieran de las danzas urbanas y después se hayan formado en danza contemporánea, a estos tres intérpretes les sumé un intérprete que viniera de la performance y el arte drag.

Para la dirección de las visuales, se contó con una artista que trabajara con el *vjing*, disciplina visual que trabaja con el tratamiento y proyección del video en directo. Respecto a la dirección escenográfica se contó con una artista que viniera de la instalación, la escultura y la performance, ya que así era como se planteaba el espacio escénico.

Por último, entró al equipo una artista de fotografía y video que sería sustancial para desempeñar roles como la creación del teaser, cartelera e imagen del proyecto.

Una vez ya creado este grupo, se realizaron varias reuniones en las que se hablaba del proyecto, tanto de sus condiciones económicas, necesidades y compromisos como de su línea de investigación, contenido conceptual y objetivos a largo plazo.

Por último, se realizaron varios ensayos en los que, el cuerpo entró en contacto con las primeras instalaciones que se pusieron en práctica en esta relación cuerpo-espacio. Usé los primeros días para observar y poder recoger las consignas que funcionaban para estrechar esta relación.

3.2.2. Marzo



Figura 18. Ensayo de *Spleen*

Marzo fue un mes muy provechoso en el que después de varios ensayos, se consiguió tener los primeros cuatro ambientes de la pieza: La escena *Lip Sync*⁵, la escena *Multitasking*, la escena *Cuadros urbanos* y la escena *El ideal del cuerpo*, de las que hablaré con mayor detenimiento en el capítulo 4.

Fue el mes de ensayos más largos, ya que había que acudir al espacio antes a preparar la instalación audiovisual de ese día. El cuerpo intervenía a través de la improvisación y la dirección desde fuera se encargaba de organizar las acciones y darles mayor coherencia con el resto de las escenas.

También se probaron diferentes ambientes y posibles escenas que terminaron por desecharse, a pesar de ello, sirvieron para que las metodologías de los intérpretes y de los artistas visuales se acercasen a una mayor compenetración.

Por último, en relación a la escena *multitasking*, se realizó una sesión de grabación en uno de los plató de la UPV para recoger grabaciones de imágenes que se proyectarían en dicha escena.

3.2.3. Abril



Figura 19. Ensayo de *Spleen*

Abril estuvo enfocado en compaginar la creación escénica con diferentes aspectos de producción enfocados en la grabación de la pieza que se realizaría en junio. Organizamos las necesidades técnicas y solucionamos diferentes problemáticas que se estaban presentando, al ser un equipo que trabaja con numerosos aparatos en escena, necesitábamos tener en cuenta estas necesidades.

También fue un momento de pensar en los planes de futuro del proyecto. Ya que, en la escena valenciana, lo más habitual es que una pieza deje de representarse después de su semana de estreno, comenzamos a buscar diferentes festivales y residencias artísticas que encajaran con el proyecto.

⁵ Término anglosajón que hace referencia a una de las puestas en escena mas comunes en el ambiente *drag*, sincronización de movimientos labiales con vocales habladas o cantadas.

Usamos uno de los ensayos para grabar un teaser que enviaríamos a propuestas como *Circuito bucles*, *festival Hop* y *Graners de creació*.

El resto de ensayos se dedicaron en seguir explorando los ambientes creados, darles continuidad a través del trabajo con las transiciones y además, empezamos la escena del *tiempo*, que continuaría desarrollándose en Mayo.

3.2.4. Mayo



Figuras 20 y 21. Práctica final de la asignatura *Instalación: Espacio e Intervención*.

Mayo fue un mes en el que los ensayos se articularon con los trabajos finales de varias asignaturas. Algunas de las escenas de *Spleen* fueron puestas en práctica en los trabajos finales de las asignaturas *La ciudad y el miedo*, *Instalación: Espacio e intervención* y *Performance y videodanza*.

Esta puesta en común, sirvió para tener una retroalimentación de ideas con compañeras artistas y ver si nuestros objetivos se estaban cumpliendo.

También finalizamos la escena *Tiempo*, la escena *Clubbing* y la escena *Lip Sync final* dando por creadas todas las escenas de la propuesta escénica.

Se prestó especial atención a las transiciones entre escenas ya que junio sería un mes dedicado a grabar y a ensayos finales.

3.2.5. Junio

Junio fue el último mes de ensayos de *Spleen*. Se realizaron varios ensayos para concretar todas las escenas y se probaron varios pases generales para realizar cambios en las transiciones.

En este mes intervino el técnico de iluminación con el que trabajaríamos tanto en la grabación como en el estreno de septiembre, por lo tanto, también se creó el diseño de luces.

A finales de mes se produjo la grabación de la pieza en Teatro Circulo, el mismo espacio escénico en el que estrenaríamos meses después.

Debido a las condiciones técnicas específicas, ya que el día de la grabación solo teníamos una mañana para montar, ensayar y grabar. Tuvimos que prescindir para la

grabación de algunos de los recursos de la pieza, por falta de tiempo de montaje, concretamente del proyector cenital que se colgaba en el techo.

Cabe destacar que la grabación presentada es un pase general de *Spleen*, teniendo en cuenta las características técnicas del día de la grabación, además de que la pieza, a pesar de estar terminada, todavía tenía meses por delante para seguir desarrollándose hasta el estreno en septiembre.

4. *Spleen*

En este apartado voy a utilizar el video de la grabación de *Spleen* para realizar una descripción de la pieza dividida por escenas. Como se ha explicado en el apartado anterior, la grabación muestra una versión de la pieza que todavía continúa en evolución hasta el estreno de septiembre, además, por motivos técnicos, respecto a la parte audiovisual, algunos recursos no pudieron realizarse debido al tiempo tan escueto de la propia grabación.

4.1. Descripción de la obra

Visualización de *Spleen*: <https://www.youtube.com/watch?v=W94ryzXlzSk>

Spleen es una pieza escénica de 40 minutos de duración. La grabación se ha realizado en Teatro Circulo, el 21 de junio de 2022. En el equipo de trabajo, formaron parte Heidi Nataly Prada, Patricia Soto, Boris Orihuela, Jessica Castellón, David San, Elisa Ramón, Eva torres y Manel Ferrándiz.

El espacio está constituido por una mesa al fondo, en la que se encuentra la mesa dj, la mesa vj y los ordenadores para mezclar en directo el video y el sonido. Dos paneles laterales sobre los que proyectar, y una alfombra blanca sobre la que se proyectará con el proyector en el techo en el estreno. A través de la técnica audiovisual del *mapping*⁶, se pretende crear diferentes espacios audiovisuales utilizando estos elementos, pudiendo crear profundidad, texturas y diferentes espacios dentro del mismo.

Dos características de la pieza que no están presentes en la grabación son el proyector colgado en el techo, que forma una proyección hacia el suelo simulando un foco cenital y la proyección hacia la pared del fondo, que pese a si estar en la versión del 21 de junio, no consiguió captarse en la grabación. Aun así, en la descripción hablaré de estos elementos y de los cambios que se tuvieron que realizar para esta versión.

La primera escena es la del *Archivo* (00:00-03:54), esta escena consta de un solo de Manel, un extracto de *Aproximaciones a Spleen*, pieza presentada en Barcelona, que se

⁶ Es una técnica audiovisual que utiliza el patrimonio como pantalla de proyección gigantesca en 3D. Cuando se realiza correctamente, el resultado final es una instalación de proyección dinámica de grandes dimensiones que trasciende la proyección de un vídeo convencional.

muestra al inicio de la pieza con intención de mostrar el material de archivo corporal del que se ha iniciado para *Spleen*.

En esta escena no hay relación audiovisual y el espacio sonoro es una producción musical preproducida. Cuando el solo finaliza, Manel acude a la mesa donde se encuentra la mezcla de audio y video en directo.

La segunda escena es la del *Lip Sync*. (03:54-06:52). A través de un solo de David San, a quien citaré como Venus Noi, su nombre como *drag queen*, se muestra un *Lip Sync*. Las *drags* suelen realizar sus propuestas escénicas en clubs a través de este formato, se utilizan diferentes canciones y las *drags* realizan pequeñas intervenciones escénicas en las que mezclan gestualidad, interpretación y danza.



Figura 22. *Spleen*. Escena: *Lip Sync*

El espacio sonoro de este solo es la canción de Madonna *Girl Gone Wild* (2012), elegida por ser una canción reconocible y un tipo de cita a través del sonido. El video acompaña a la drag intentando acompañar escénicamente esta intervención, la intención era la de mostrar a una artista *drag* en un espacio escénico, pero utilizando las herramientas características de una *drag* dentro del club: Las luces y visuales enfocadas a la artista y focalizar sus acciones y la atención de la artista hacia el público, entre otras.

La tercera escena es la del *Maquillaje*. (06:52-09:30). En esta escena, Venus se va al camerino después de su *Lip Sync*, y el cambio de propuesta sonora marca la transición hacia este ambiente. Mientras Jessica y Boris comienzan un dúo, utilizando como consigna de movimiento los *tics nerviosos*, se proyectan sobre los paneles, videos de metamorfosis de insectos, en un sentido inverso, al mismo tiempo se proyecta sobre el fondo la imagen de una cámara en directo que está colocada en el camerino y muestra, durante toda la escena, a Venus quitándose el maquillaje y desprendiéndose de las diferentes capas que se había incorporado en la piel para su intervención.

La cuarta escena es la del *Ideal del cuerpo*. (09:30-15:38). En esta escena, volvemos a recurrir al archivo, en relación con el cuerpo. Pues, Elisa comenzó en la danza a través de la danza clásica, intentamos recrear los diferentes elementos de la danza clásica en escena, utilizando una mezcla de cuerpos, pues queríamos observar y mostrar la respuesta de cuerpos diferentes ante un mismo estímulo que en este caso, presenta un código muy definido.

La escena comienza, mostrando una variación de *allegro* de danza clásica. El sonido comienza un *loop*⁷ que se relaciona con el *loop* de movimiento, hasta que ambos finalizan. A continuación, se repite la misma



Figura 23. *Spleen*. Escena: *El ideal del cuerpo*

⁷ Es un anglicismo que se emplea en música electroacústica. Consiste en uno o varios *samples* sincronizados que ocupan generalmente uno o varios compases musicales exactos y son grabados o reproducidos enlazados en secuencia una vez tras otra dando sensación de continuidad. El término se puede traducir como "bucle".

propuesta musical, y la misma variación es realizada por un muñeco, este video es proyectado en los paneles.

Una vez finaliza el video del muñeco, se realiza una variación de repertorio de danza clásica, que es reproducida por Elisa, Boris y Jessica. Teniendo en cuenta que son tres cuerpos muy diferentes y que se acercan a la danza clásica de maneras muy diferentes, realizan la variación, pudiendo mostrar en escena las diferencias corporales y el error, algo que normalmente se ha encontrado opacado en lo escénico.

Después de la variación, para finalizar la escena, Elisa realiza un solo a través de varias consignas de movimiento sobre las que transita la deformación de diferentes posiciones de la danza clásica, también se busca experimentar con las cualidades físicas que se utilizan en estas posiciones, pero sin acudir a ellas a través de una intención formal.

La quinta escena es la del *Multitasking* (15:38-19:00). Comienza con una intervención de Jessica en la que muestra diferentes acciones, en los paneles se proyectan las mismas acciones a la vez que se muestran. La propuesta sonora va aumentando el tempo y las acciones comienzan a subir de velocidad hasta el punto de que no pueden mostrarse totalmente, al final llegan a interrelacionarse. Finalmente, estas acciones derivan a diferentes movimientos que forman un solo a la vez que se mezclan los diferentes videos en directo.



Figuras 24 y 25. *Spleen*. Escena: *Multitasking*

La sexta escena es la de *Cuadros Urbanos* (19:00-27:46) es la escena resultante de la prueba de instalación audiovisual que se realizó en la asignatura de *Instalación audiovisual* y que acogía las propuestas de video y sonido resultantes de las asignaturas *Lenguaje de video en la práctica artística* y *Paisaje y territorio: La mirada y la huella*. Aunque es una escena de la que he hablado con mayor detenimiento en el apartado 3, en este caso, al no poder tener el proyector colgado en el techo, se tuvo que hacer una adaptación rápida el mismo día de la grabación. El video forma un cuadrado en el suelo, el cuadrado sobre el que se encuentra el cuerpo y sirve para

formar diferentes texturas con el video. El cuerpo responde a los estímulos sonoros y visuales que aluden a un conjunto de materiales audiovisuales que tienen que ver con los estímulos que nos acompañan en el día a día y forman el paisaje de la *sociedad del cansancio*.

La séptima escena es la del *Tiempo* (27:46-33:20). En esta escena la propuesta visual debía cubrir todo el espacio escénico, utilizando los paneles crearía diferentes planos de profundidad. Las proyecciones estarían compuestas por diferentes relojes digitales, que al ocupar todo el espacio escénico crearían una instalación inmersiva, en la que los cuerpos experimentarían con diferentes consignas de movimiento que aluden a la temporalidad, al engranaje, lo liviano y la repetición. Para esta grabación no se pudo recubrir todo el espacio con la proyección, además, el proyector colocado en el techo, realizaba una propuesta de relojes digitales, que cambiaba sus parámetros atendiendo a la intensidad de los cuerpos, buscando una relación cuerpo-audiovisual que dependiera de una conversación entre los dos elementos en directo.



Figura 26. *Spleen*. Escena: *El Club*

La octava escena es la del *Club* (33:20-38:00) En esta escena se busca incorporar al espacio escénico los diferentes elementos característicos del club, el espacio sonoro a través del dj set y la música electrónica, el cuerpo que interviene a través del electro, una de las danzas más ligadas al ambiente *clubbing*, las visuales contribuyen a formar este espacio a través del uso del color y la luz estroboscópica. En esta escena, también se pretendía mostrar de nuevo la cámara en directo, Venus en el *hall* del teatro comenzaría una intervención que sería proyectada, esto último se incorporará en el estreno de septiembre. Además, el dj set en el que todos nos encontramos en la mesa, se plantea que tenga una duración mayor.

La novena y última escena es la del *Lip Sync Final* (38:00-40:00) Venus vuelve a escena con el vestuario y maquillaje quitado. La propuesta musical de su intervención es la misma que en su primera intervención, para a través del sonido crear conexión entre las mismas. Venus realiza su *Lip Sync*, esta vez recogiendo diferentes consignas de movimiento que se han utilizado en la pieza, se buscaba una lejanía considerable de la primera intervención. Si bien la primera busca trabajar con la elegancia y la puesta en escena característica del *drag*, esta busca ser cruda, mostrando el cuerpo sin capas externas, iluminación o visuales que lo adornen.



Figura 27. *Spleen*. Escena: *Lip Sync Final*

5. Conclusión

Teniendo como referencia las motivaciones, objetivos y metodologías utilizadas en este trabajo, y revisitándolas después de los meses de proceso, considero que hay diferentes sensaciones respecto a la práctica artística y a la línea de investigación.

Por un lado, la práctica artística, que era bastante ambiciosa respecto al tiempo planteado, se ha resuelto correctamente y pese a sus contratiempos, se ha podido llevar a escena el proyecto planteado.

Por otro lado, la línea de investigación que se ha iniciado en este trabajo, la relación cuerpo y espacio audiovisual, y el uso de metodologías comunes para llegar a un consenso creativo en común, considero que se ha trabajado y ha estado presente en los diferentes momentos del proceso de trabajo, pero aun así, necesitaría mayor tiempo para poder abordar esta línea de investigación con mayor profundidad.

Como dije en la introducción, uno de los objetivos personales era el de crear un colectivo escénico y una línea de investigación que pudiera seguir abordándose en el futuro, abriendo la posibilidad de un doctorado y una continuidad en la práctica artística. Para mí, ha sido relevante poder encontrar mi hueco como artista dentro del panorama escénico de las artes vivas de la ciudad, es un punto de inicio pero que he podido empezar con mucha fuerza gracias al rigor que demanda una tesis de Máster.

Queda una motivación a seguir trabajando con diferentes proyectos que comenzaré a iniciar a corto plazo, teniendo en cuenta los diferentes hallazgos que se han encontrado en este proyecto: el enriquecimiento que produce el trabajo colectivo con un grupo híbrido, la búsqueda de la creación colectiva y horizontal en la que todos los miembros participen de manera activa y la inclusión de elementos como el dj, el *vjing* y la cultura *drag* en el espacio escénico.

Por último, me gustaría recalcar las complicaciones que se encuentran a la hora de planificar un proyecto escénico emergente. El factor económico ha sido un elemento fundamental que ha complicado notoriamente el proceso.

También ha sido importante darme cuenta de las complicaciones que tienen los trabajos escénicos, al ser trabajos en grupo en los que las decisiones de todos los miembros son totalmente sustanciales para la evolución del proyecto. Teniendo en cuenta que hay factores externos que condicionan tu planificación sobre los que no tienes ningún tipo de control.

Como artista que busca crear a través del espacio escénico, ha sido importante darme cuenta de que es necesario tener una mentalidad flexible y capaz de adaptarse a cambios rápidos ya que es lo habitual en este tipo de metodología.

Fue relevante el caso del día de la grabación. Teniendo una planificación y una pieza diseñada, tener que adaptarse a un tiempo limitado y a otras características técnicas, llegando a realizar cambios rápidos y a suprimir diferentes elementos de la pieza. Ha sido importante darse cuenta de las dificultades de la documentación de un proyecto en vivo.

Me parece importante que en este tipo de tesis, no se olvide que como artistas emergentes nos enfrentamos a una situación de auto sacrificio que he relacionado de manera personal con la base conceptual de este trabajo, es decir la sociedad del cansancio y la exigencia provocada por la sociedad que marca nuestro contexto.

6. Referencias Bibliográficas

- BALLARÍN M, MANZANO R. Y OTROS (2019) *Historia de la danza: Volumen III Danzas Urbanas*. Mahali
- BAUDELAIRE C. (2021) *El pintor de la vida moderna*. Alianza
- BAUDELAIRE C. (2017) *Las flores del mal*. Evergreen
- BAUMAN Z. (2021) *Vida Líquida*. Austral
- CHULL HAN B. (2022) *La sociedad del cansancio*. Herder
- COMPAÑÍA COLAPSO (2022) <https://co-lapso.com/>
- COMPAÑÍA IRON SKULLS (2012)
<http://ironskulls.universobboy.es/iron-skulls-co/>
- COMPAÑÍA DANI PANNULLO (2004)
<http://www.danipannullo.com/>
- COMPAÑÍA CIRCLE OF TRUST (2012)
<https://www.circleoftrustcrew.com/>
- HJ DARGER.(2017) *Hablamos con el coreógrafo que lleva el break a la categoría de danza contemporánea*. El País
- LEÓN I. (2020) *Dialéctica del Spleen en Charles Baudelaire*. Cartaphilus nº18
- MILLÁN F. y DE FRANCISCO C. (1998) *Vanguardias y vanguardismos ante el siglo XXI*. Ardora
- VALÉRY, P. (1998): *Teoría poética y estética*. Visor
- ZAMBRANO, M. (2006): *Filosofía y poesía*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica

7. Índice de ilustraciones

Figura 1. Final del evento <i>Juste Debout</i> (París).....	14
Figura 2. <i>Avalanche</i> de Dani Pannullo.....	16
Figura 3. <i>Nagare</i> de <i>Circle of Trust</i>	17
Figura 4. Una de las imágenes de portada de la web de <i>Iron Skulls</i>	18
Figura 5. <i>No-Fi</i> de Mauro Molina.....	25
Figura 6. <i>Cruising</i> de Alejandría Cinque.....	28
Figura 7. Alejandría en un dj live set en el Teatro Pradillo (Madrid).....	30
Figura 8. <i>Aproximaciones a Spleen</i> (Festival Hop, 2021) Una de las variaciones del <i>Baby Freeze</i>	32
Figura 9. Bboy Lego realizando un Baby Freeze en los estudios de Red Bull.....	32
Figura 10. Ecuilización de onda realizada en el programa Studio One.....	34
Figura 11. Fotograma de <i>Cerofobia</i> . Escena: El Hogar.....	35
Figura 12. Fotograma de <i>Cerofobia</i> . Escena: El Hogar.....	35
Figura 13. Fotograma de <i>Cerofobia</i> . Escena: El espacio tecnológico.....	36
Figura 14. Fotograma de <i>Cerofobia</i> . Escena: El club.....	37
Figura 15. Práctica final de la asignatura Instalación Audiovisual. <i>Aproximaciones al spleen</i>	38
Figura 16. Práctica final de la asignatura Instalación Audiovisual. <i>Aproximaciones al spleen</i>	38
Figura 17. Ensayo de <i>Spleen</i>	39
Figura 18. Ensayo de <i>Spleen</i>	40
Figura 19. Ensayo de <i>Spleen</i>	41
Figuras 20 y 21. Práctica final de la asignatura Instalación: Espacio e Intervención.....	42
Figura 22. <i>Spleen</i> . Escena: <i>Lip Sync</i>	44

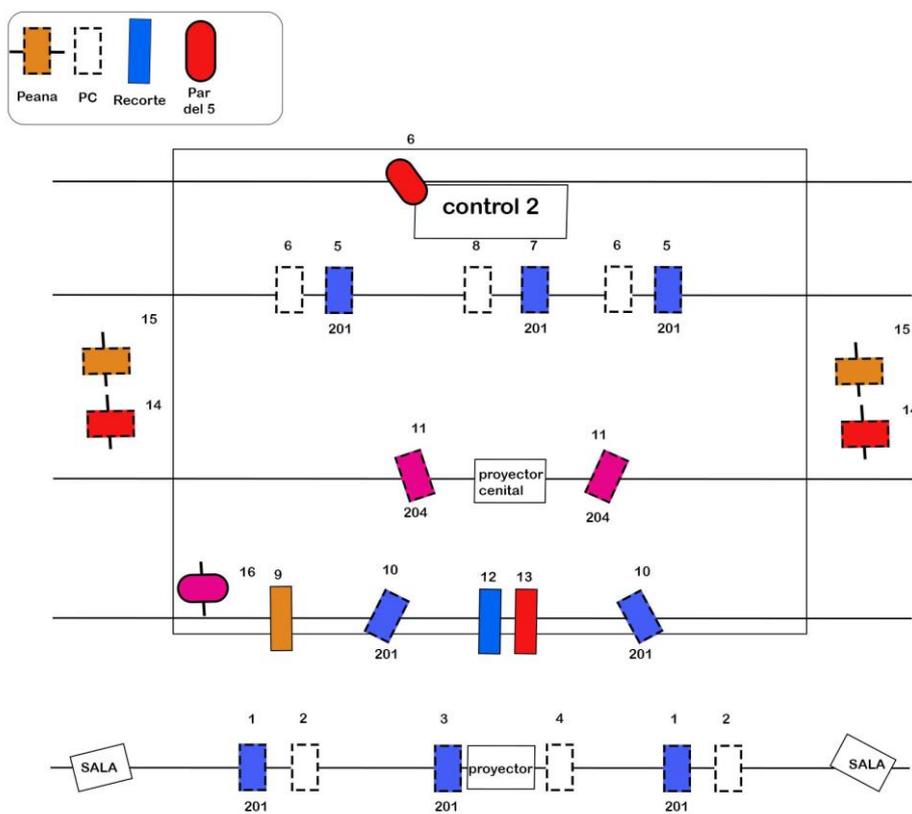
Figura 23. *Spleen*. Escena: *El ideal del cuerpo*.....44

Figuras 24 y 25. *Spleen*. Escena: *Multitasking*.....45

Figura 26. *Spleen*. Escena: *El Club*.....46

Figura 27. *Spleen*. Escena: *Lip Sync Final*.....46

8. Anexos



Diseño de luces de *Spleen*. Realizado por Carles Sanchis, técnico de iluminación de la grabación y estreno de *Spleen*

SPLEEN - FICHA TÉCNICA

ILUMINACIÓN:

- DMX 20 metros. 3 puntas
- Mesa Luces: Work Stage 24/12 (48 submasters)
- PCs (x20) 1000w. con viseras
- Recorte (x3)
- Par (x2)
- Panoramas (x2)
- Envíos de suelo (x5)
- Mangueras con enchufe 15 metros. (x4)
- 30 Canales de Dimmer.

SONIDO:

- Sistema de P.A. estéreo volado, con altavoces de 12” como mínimo y 400W Rms.

- Mesa de sonido:

- 4 canales mono con entradas XLR-3. [SEP]

- 2 canales estéreo 6’5 mm. [SEP]

- Main out. [SEP]

- Al menos un envío auxiliar. [SEP]

- Cableado necesario para realizar las conexiones. [SEP]- La disposición del control, estará situado en la zona del público, para poder [SEP]obtener la referencia necesaria de la sala.

IMPORTANTE: El control de sonido y vídeo se situará en el fondo del escenario, mientras que el control de las luces estará en la parte central del patio de butacas, detrás de la última fila, o en su defecto en la cabina correspondiente del teatro o sala.

VÍDEO:

- Proyector
- Cable HDMI de 15 metros (x2)

MAQUINARIA:

- Cámara negra
- Linóleo

CONTACTO:

Luces: Carles Sanchis – 616196335 – carsanlor6@gmail.com

Vídeo: Manel Ferrándiz – 605514721 – ferrandizmanel@gmail.com

Tabla ensayos

DÍA	LUGAR	RESUMEN DE LA SESIÓN
5 Febrero	A contar mentiras (Benimaclet)	Primer ensayo de <i>Spleen</i> . Se realizan pruebas de proyecciones sobre diferentes tejidos atendiendo al color y a la textura de las telas. Se crean el solo de inicio de David. El duo de Jessy-Boris y el solo de Elisa sobre el Ballet con el muñeco.
12 Febrero	Linea de Baile (Av puerto)	Segundo ensayo de <i>Spleen</i> . Se prueba un posible trio con Elisa-Boris y Jessy en el que a partir de una frase coreográfica se formen diferentes variantes. Se prueban diferentes videos en los materiales del 5 de Febrero.
25 Febrero	Linea de Baile (Av puerto)	Tercer ensayo de <i>Spleen</i> . Se continúa investigando en el trio Elisa-Boris y Jessy. Se comienza la escena del solo de Jessy y el ‘multitasking’ se prueban diferentes proyecciones con una pauta corporal. Se retoman los materiales de los anteriores ensayos con diferentes instalaciones audiovisuales.
26 Febrero	A contar mentiras (Benimaclet)	Cuarto ensayo de <i>Spleen</i> . Ensayo dedicado a la escena de David. Elisa y Jessy le enseñan diferentes movimientos de vogue y wacking. Se le pauta espacialmente su escena de inicio y se limpia a nivel corporal. En el último tramo del ensayo se realizan todas las escenas que se tienen

		hasta el momento para buscar nexos.
4 Marzo	Línea de Baile (Av puerto)	Quinto ensayo de <i>Spleen</i> . Se dedica a probar diferentes momentos técnicos de la pieza. Proyectar imágenes en directo, tipos de proyecciones y diferentes propuestas escenográficas, etc. También se prueban diferentes vestuarios y se realizan compras necesarias para la pieza.
11 Marzo	Línea de baile (Av puerto)	Sexto ensayo de <i>Spleen</i> . Último día que estamos en el espacio de Línea de Baile. Probamos diferentes propuestas visuales y sonoras para ver cuáles funcionan más en el trabajo con el cuerpo. Intentamos fijar las diferentes escenas que han surgido y darles una coherencia. Al final del ensayo hacemos un listado de las diferentes escenas y nos damos cuenta que llevamos 36 minutos de pieza.
26 Marzo	A contar mentiras (Benimaclet)	Séptimo ensayo. Dedicado a retomar todos los materiales después del parón de las Fallas. Patri con la mesa Vj y yo con la mesa Dj, quedamos unos días antes para planificar varias instalaciones audiovisuales. Los cuerpos, a partir de varias pautas que trabajamos en ensayos anteriores, entran en la instalación para integrarse en este espacio. Patri y yo desde fuera vamos fijando los momentos que son interesantes para la pieza.
28 Marzo	Facultad de Bellas Artes (Universitat Politècnica de Valencia)	Octavo ensayo. Esta vez en la facultad de bellas artes, en uno de los platós de

		fotografía. Ensayo destinado a grabar recursos audiovisuales que luego utilizaremos en la pieza. Las acciones de Gezzy, videos del muñeco de ballet, y otros recursos para probar en futuras escenas.
1 Abril	A contar mentiras (Benimaclet)	Noveno ensayo. La sesión se dedica a grabar el teaser de la pieza. El objetivo es grabar un teaser para poder enviar la propuesta a las convocatorias que están abriéndose. (Festival circuito bucles, Festival Hop, Abril en danza, Masdanza canarias, etc.)
8 Abril	A contar mentiras (Benimaclet)	Decimo ensayo. Las sesiones de abril se presentaban bastante extrañas. Debido a vacaciones de pascua y obligaciones de algunos intérpretes. No nos íbamos a encontrar todos de nuevo hasta el 29 de abril. En mi objetivo de hacer de este problema una ventaja, decidí continuar los ensayos como estaban en la agenda y trabajar de manera separada las diferentes escenas, para que luego el día 29 toda la primera parte de la pieza estuviera finalizada. Así solo faltaría la segunda parte que cuenta con dos escenas y 20 minutos de duración. Llegado este momento, la pieza tenía diseñada 40 minutos, pero aun había que corregir diferentes momentos, abril era el momento para esta acción. Este ensayo fue con Elisa, Patri y David.
22 Abril	A contar mentiras (Benimaclet)	Undécimo ensayo, esta vez solo con Boris y Gezzy. Se

		centró en sus intervenciones y se realizaron cambios en los ambientes audiovisuales elegidos, las instalaciones constantemente presentaban cambios, al igual que el espacio sonoro.
29 Abril	A contar mentiras (Benimaclet)	Ensayo nº12.Después de las vacaciones de Pascua, volvemos a estar todo el equipo de nuevo. Es la primera vez que hacemos un pase, nos damos cuenta de las dificultades técnicas y empezamos a buscar soluciones.
6 Mayo	A contar mentiras (Benimaclet)	Ensayo nº13.Comenzamos escena nueva, un ambiente audiovisual nuevo y una búsqueda corporal nuevo. Dedicamos todo el ensayo a realizar improvisaciones con la instalación audiovisual nueva.
13 Mayo	A contar mentiras (Benimaclet)	Ensayo nº14. Después de recoger información y compartirla sobre las improvisaciones del día anterior, empezamos a fijar diferentes consignas de movimiento y a darle estructura a la escena. Al final del ensayo la realizamos entera y hacemos un pase de todo para prestar atención a las transiciones.
Viernes 20 Mayo	A contar mentiras (Benimaclet)	Ensayo nº15. Toda la sesión se dedica a hacer un pase y a observar los problemas en cuanto a las transiciones entre escenas, buscamos darles mayor coherencia respecto a las visuales y el sonido
Sábado 28 Mayo	A contar mentiras (Benimaclet)	Ensayo nº16. Este ensayo solo se realizó con Boris. El resto no podía por trabajo. Nos centramos en un nuevo solo en el último de los

		ambientes audiovisuales que se van a ensayar.
Miércoles 8 Junio	A contar mentiras (Benimaclet)	Ensayo nº17. Ensayo solo con Patri. Esta vez creamos el último de los ambientes audiovisuales para los siguientes ensayos. Repasamos todos los materiales hasta la fecha e intentamos solucionar problemas técnicos para la grabación en Teatro Circulo.
Viernes 10 Junio	A contar Mentiras (Benimaclet)	Ensayo nº18. Comenzamos a abordar el último ambiente. Esta vez vamos con las fechas más ajustadas para llegar a la grabación, intentamos poner en práctica los recursos que nos han funcionado para funcionar con mayor velocidad.
Lunes 13 Junio	A contar Mentiras (Benimaclet)	Ensayo nº19. Seguimos con la última de las escenas. Probamos diferentes estímulos audiovisuales y probamos diferentes finales de la pieza.
Jueves 16 Junio	A contar Mentiras (Benimaclet)	Ensayo nº20. Concluimos con la última escena y el final de la pieza
Viernes 17 Junio	A contar Mentiras (Benimaclet)	Ensayo nº21. Al ensayo viene el Técnico de iluminación que tendremos en la grabación y en el estreno en Septiembre. Hacemos un pase antes de su llegada y otro después para que vea la pieza entera y comience a preparar el diseño de iluminación
Lunes 20 Junio	A contar mentiras (Benimaclet)	Ensayo nº22. Último ensayo antes de la grabación, hacemos varios pases de toda la pieza y resolvemos últimas dudas.
Martes 21 Junio	Teatro Circulo	Grabación de la pieza para presentarla en el Trabajo Final de Master.

Tabla planificación. Contenido de las escenas

ESCENA	TIEMPO APROX	RELACIÓN CUERPO-VIDEO	CONTENIDO
Solo Manel	3-4 ‘	Sin video	Solo de ‘‘Spleen’’ en su versión Hop (Barcelona) muestra de la experimentación con los freezes
Collage Sonoro	2’	Video de imágenes superpuestas de las personas citadas	Pequeño collage sonoro con frases de iconos drags y reivindicativos. Se enlaza con la canción del Lip Sync de David
Lip Sync Inicial David	3’	Proyección sobre David de una actuación drag en un momento del Lip Sync	Lip Sync drag queen con la canción Madonna – Girl gone wild (Al terminar esta escena, Manel y David saludan y dejan vacío el escenario)
Duo Jessy – Boris	3’	Proyección de imagen en directo de David desvistiéndose Proyección del desproceso en otras manifestaciones naturales	Duo sobre el ‘‘tic’’ los movimientos obstáculo, cualidad de movimiento invertebrada y formación de imágenes a través de los dos cuerpos.
Solo Elisa	7-8’	Proyección del muñeco después de la primera intervención de Elisa Proyección sobre el tutu tras el trio clásico diagonal	El solo tiene varias fases: Fase 1: Elisa realiza un allegro (sin video) Fase 2: Video del muñeco con la misma secuencia

		Proyección sobre el tutu en la fase 3 del solo	Fase 3: Trio diagonal clásica Fase 4: Deformación de la pose, mientras Boris y Jessy juegan con el tutu
Solo Jessy	7-8'	Escena de "Multitasking". Video de las acciones de Jessy.	El solo tiene varias fases: Fase 1: Se presentan las acciones a la vez que el video las muestra en pantalla archivadas. Fase 2: Se incrementa la velocidad y comienzan a mezclarse Fase 3: Se deforman y llegan al movimiento personal siempre volviendo a esos tics. Finaliza con un loop de un tic.
Solo Boris	8'	Video de cerofobia en cenital sobre Boris	La instalación audiovisual final de la asignatura "Instalación Audiovisual"
Relojes	8'	Video cenital sobre los 3	Diferentes propuestas de movimiento sobre un ambiente temporal.
CLUB (Por determinar)	10'	Efectos lumínicos	El ambiente club, el ritual del clubbing, la intimidad del clubbing
Lip Sync final David	3'	Sin video	Lip Sync final de David semi desnudo con el maquillaje corrido y otro tono de movimiento (Por

La creación escénica a través de la hibridación artística: *Spleen*, el reflejo de la sociedad del cansancio en una pieza de artes vivas. Juan Manuel Ferrándiz Sarazúa

			determinar)
TIMING TOTAL PREVISTO	50' Aprox		



Teaser *Spleen*: <https://www.youtube.com/watch?v=4KQwIkdF2j0>