



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

# UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

## Facultad de Bellas Artes

Salto Temporal. Vacíos y espacios temporales.  
Propuesta de video-instalación de danza.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Ferriol San Juan, Diana

Tutor/a: Cano Pérez, Victoria

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

## RESUMEN

Este proyecto es una pieza de video-instalación y danza en gran formato, compuesto por varios recursos visuales y escénicos con el propósito de crear una obra multidisciplinar para fusionar varios campos del arte: artes plásticas, visuales y escénicas. Por lo tanto, su contexto reside en estas disciplinas mencionadas.

Esta obra es una práctica artística y experimental basada en el concepto del vacío a través del cuerpo y de la experiencia vivida donde la interacción espacial y coreográfica son primordiales. La finalidad es plasmar esa unión de varias disciplinas artísticas para crear nuevos mundos y dimensiones dentro del imaginario de cada individuo.

Sus principales referentes se sitúan en el ámbito de la danza y en diferentes campos, como la escenografía, performance, fotografía, video (video-creación, video-instalación, video-experimental, videomapping,...).

El objetivo de esta memoria es visualizar la obra presentada, analizando las relaciones con sus principales referentes, tras haber realizado una breve enumeración y descripción de las principales claves, aspectos, conceptos, recursos o temas de la misma.

**Palabras clave:** video, instalación, danza, multidisciplinar, vacíos, espacios temporales.

## SUMMARY

This project is a video-installation and dance piece in big format, composed by several visual and scenic resources with the purpose of creating a multidisciplinary work to merge several fields of art: plastic, visual and scenic arts. Therefore, its context resides in these disciplines mentioned.

This work is an artistic and experimental practice based on the concept of emptiness through the body and the lived experience where spatial and choreographic interaction are paramount. The purpose is to capture the union of various artistic disciplines to create new worlds and dimensions within the imagination of each individual.

Its main references are in the field of dance and in different fields, such as scenography, performance, photography, video (video-creation, video-installation, video-experimental, videomapping,...).

The objective of this memory is to visualize the work presented, analyzing the relationships with its main referents, after having made a brief enumeration and description of the main keys, aspects, concepts, resources or themes of the same.

**Key words:** video, installation, dance, multidisciplinary, voids, temporary spaces.

*Agradecimientos a todos mis seres queridos por quererme tal y como soy.  
A mis padres por el apoyo incondicional en todo momento.  
A mis compañeros por compartir los éxitos pero sobretodo por arroparme  
en los momentos difíciles.  
A mis amigos por creer siempre en mí, incluso en los momentos que pierdo  
la esperanza.  
A mi profesora, Victoria Cano Pérez por ofrecerme su ayuda siempre.*

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>7</b>
2.1. Objetivos	7
2.1.1. Objetivos generales	7
2.1.2. Objetivos específicos	7
2.2. Metodología	8
<b>3. MARCO CONCEPTUAL</b>	<b>9</b>
<b>4. REFERENTES</b>	<b>11</b>
4.1. Rob Woodcox	11
4.2. Yoann Bourgeois	12
4.3. Janine Antoni	13
4.4. Filip Custic	14
4.5. Compañías de danza contemporánea	15
4.5.1. La Coja Danza	15
4.5.2. OtraDanza	16
4.5.3. Cienfuegos Danza	17
4.5.4. Antes Collado	18
<b>5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA</b>	<b>19</b>
5.1. 1ª Etapa: Aproximación de la obra	19
5.2. 2ª Etapa: Resultado definitivo de la obra	25
<b>6. CONCLUSIONES</b>	<b>33</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>35</b>
<b>8. ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>37</b>
<b>9. ANEXO</b>	<b>39</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto es una pieza de video-instalación y danza en gran formato, compuesto por varios recursos visuales y escénicos con el propósito de crear una obra multidisciplinar para fusionar varios campos del arte: artes plásticas, visuales y escénicas. Por lo tanto, su contexto reside en estas disciplinas mencionadas.

Esta obra es una práctica artística y experimental basada en el concepto del vacío a través del cuerpo y de las experiencias vividas donde la interacción espacial y coreográfica son primordiales. La finalidad es plasmar esa unión de varias disciplinas artísticas para crear nuevos mundos y dimensiones dentro del imaginario de cada individuo. También es una investigación artística sobre la reflexión profunda del ser y de la nada, es decir, una introspección del interior del cuerpo donde se reflejan esos huecos que se exteriorizan al espacio donde también existe el vacío, porque hay espacios que son vacíos, cuyos huecos son tanto físicos como metafísicos, a lo largo de esa vivencia ese vacío se queda inmerso de forma volátil.

Este trabajo se sitúa como punto de partida en la corriente de la videocreación, concretamente la video-instalación, junto con la danza, explorando sus posibilidades plásticas a través de un lenguaje pluridisciplinar y un proceso de trabajo que da cabida a la libertad creativa.

Nos disponemos a señalar los apartados que se desarrollarán:

En esta memoria trataremos, en primer lugar, los primeros puntos que son los *Objetivos* y *Metodología* que establecen cuáles son los objetivos del proyecto y cómo se ha procedido a su desarrollo. Seguidamente, en el punto del *Marco Conceptual* damos paso a la breve descripción de las claves fundamentales de la obra presentada, parte esencial para la comprensión de la misma.

En el apartado de *Referentes* artísticos e influencias exponemos los artistas que en términos discursivos y formales nos han ayudado a configurar nuestra producción artística. De ellos se han basado en lecturas, análisis de exposiciones y entrevistas que más allá de situarnos en la escena contemporánea, nos han ofrecido claves y herramientas.

Por último, las *Conclusiones* se convierten en un repaso de análisis y reflexión con el propósito de comprobar el cumplimiento de los objetivos planteados al inicio de este proyecto, y exponer las líneas de reflexión que quedan abiertas para el futuro.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

El principal objetivo es experimentar e ir más allá de los límites del espacio físico y metafísico, es decir, ir más allá de las posibilidades reales tanto de la danza, en la parte de producción, como del video en la parte de post-producción. Ir más allá de lo conceptual, ir más allá de lo conocido y saltar al vacío explorando territorios y tiempos nuevos para expandirse invadiendo nuevos espacios creativos e imaginarios.

Y solo se podía descubrir y configurar durante el proceso creativo, como resultado del mismo. Por ello, especificar y clasificar aquí los objetivos se convierte en una tarea complicada que finalmente he optado por resolver de esta manera.

#### 2.1.1. Objetivos generales:

- Realizar un proyecto compuesto por una video-creación, dentro del apartado de la video-instalación donde en ese mismo espacio se produce una pieza de danza con la intención de crear una obra multidisciplinar con la finalidad de llegar a una reflexión interna.

#### 2.1.2. Objetivos específicos:

- Analizar, tratar, explorar y profundizar sobre los principales conceptos del proyecto: el vacío y el cuerpo, relacionándolos con todas las posibilidades del espacio físico y metafísico, cuya simbiosis se produce ese salto temporal a ese nuevo espacio creado de la nada donde se experimentan todas esas sensaciones.
- Complementar y unir los conceptos anteriores junto con el concepto de la introspección del propio individuo, para mostrar esta reflexión a través de la obra y de la mirada del espectador para darle a la pieza una proyección.
- Ser consciente y tener la suficiente capacidad para saber reflejar los conceptos en la materialización del proyecto.
- Relacionar la gran variedad de disciplinas artísticas como el plástico, el visual, el escénico, para que convivan en el mismo espacio y co-existan dentro del mismo marco conceptual y así integrarlos dentro del proyecto para proporcionarle un carácter multidisciplinar.

- Acogerse a las principales características de las obras de los referentes elegidos (Rob Woodcox, Yoann Bourgeois, Janine Antoni, Filip Custic y compañías de danza contemporánea) y la influencia del video como la rama de la videocreación, video-experimental, video-instalación, videodanza, junto con los programas de edición y efectos especiales.
- Respetar los objetivos al desarrollo sostenible (ODS) como fomentar el uso de energías renovables como la luz natural respetando el medio ambiente para generar una cultura de paz y una sociedad de convivencia a través de una base de comunidad social.

## 2.2. METODOLOGÍA

Mi línea de investigación artística se basa en una metodología multidisciplinar donde integro y combino todas las disciplinas artísticas en mi obra, tanto las que me han influenciado a lo largo de mi vida, como las posibles influencias que deriven de este proyecto. Cualquier forma de expresión de arte es bienvenida, ya sea del campo de bellas artes u otro campo como el mundo del arte escénico.

En el proceso de mi trabajo hay dos líneas paralelas de búsqueda: una más relacionada con la parte conceptual de la obra y la otra más relacionada con la materialización o forma de la obra. Estas dos líneas de investigación en mi proceso de trabajo se van desarrollando de menos a más, hasta que han llegado a unirse en una misma finalidad. Este resultado no es del todo definitivo, es un camino de cambios constantes donde se pueden producir modificaciones tanto a corto plazo como a largo plazo.

Este tipo de trabajo ayuda a tomar una nueva dirección hacia un redescubrimiento del ser con máxima libertad, ya que muchas veces es difícil de alcanzar y de esta forma se llega a ser totalmente libre en el campo creativo. Al final, esta experimentación se desarrolla en un espacio donde activar procesos y propiciar el aprendizaje del hacer son recursos que quitan importancia al acabado de la obra para poner foco en el tiempo vivido de la producción de la obra. También la experiencia y la manipulación del artista tiene un gran peso e influencia en el proceso y resultado de la pieza.



### 3. MARCO CONCEPTUAL

La base conceptual de este proyecto reside principalmente en la relación de las ideas entre el vacío y el cuerpo, uniéndolos con todas las posibilidades que proporciona el mismo espacio tangible creado de la nada. En consecuencia, se origina un nuevo espacio donde se produce un salto a la nada, a la incertidumbre, al miedo, al vértigo... y por lo tanto se crea un nuevo concepto que es el salto al vacío.

*“Vacío, adj. (...) // 3. Espacio sin materia que lo ocupa todo.”<sup>1</sup>*

Un salto al vacío en el que caes y te desvaneces sin llegar a morir. Un salto que parece insignificante pero que va más allá creando un espacio paralelo relacionando cuerpo y mente. Un cuerpo desgastado por el tiempo consumido, un cuerpo dañado donde ha sentido bajo su piel ese eco de realidad acelerada, esa angustia, ese miedo, esa incertidumbre, ese vértigo... porque hay espacios que son vacíos y son tiempos que se quedan impresos en el andar, es decir, que la huella queda impresa en el subconsciente del transeúnte.

*“Un cuerpo dice la verdad. No siempre, ni a la primera, pero siempre es el cuerpo el que la dice.”<sup>2</sup>*

El cuerpo tiene suficientes herramientas para situarse en ese espacio temporal, pero pueden existir posibles transformaciones que se pueden reflejar en el tiempo. Esas posibles transformaciones son constantes cambios que no solo se ven reflejados en el cuerpo sino también en el espacio produciendo una dilatación del tiempo.

*“Tiempo, m. Magnitud física de carácter abstracto que se desliza muy bien entre los dedos.”<sup>3</sup>*

Porque ayuda a vivir la experiencia del aquí y ahora según la respuesta espontánea, sin disfraces ni arquetipos aprendidos, o con ellos, pero trascendidos, más allá de la estructura conocida. Desde la escucha consciente, la mente activa el consciente vestido que observa fielmente y permite mantener esta conexión hacia nuestro consciente espontáneo y el yo no consciente, el que

---

<sup>1</sup> CORTÉS, R. (2022). *Verbolario*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial.

<sup>2</sup> GÓMEZ, A. (2016). *Cuerpo, dolor y verdad: A propósito de un relato de J.M. Coetze*. Madrid: Texto.

<sup>3</sup> CORTÉS, R. (2022). *Verbolario*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial.

siempre está, el que todo lo recuerda, el que sabe la respuesta cuando al intelecto se le olvida o a la imaginación se le acaba la inventiva.

Porque nos instala en un diálogo con nuestro interior que nos hace relacionarnos con más flexibilidad, paralelamente con el exterior. Por tanto, hace más fluido el acto comunicativo, expresivo y creativo.

*“Crear, v. Tr. (...) // 2. Convertir el dolor en obra.”<sup>4</sup>*

El bailar en cualquier parte, el hacer en cualquier parte. La danza no es una coreografía a realizar, sino que ha de ser encontrada y creada en el lugar exacto donde ya está.

Una danza oscura que desactiva toda intencionalidad por medio de un distraer, un dejar perderse o más bien, un ignorar, un olvidar, un danzeo, que aunque aparentemente no signifique nada, consiga expresar todo.

*“Bailar: convertirse en el otro (...) equivaldría literalmente a perderse como persona en el espacio y el tiempo de los movimientos producidos. (...) una deslumbrante alteración rítmica de la espacialidad que se concentra un instante y se disipa después en el dibujo de los gestos.”<sup>5</sup>*

El camino implica una cognición decisiva tal que no puede llevarse a cabo sin que uno se convierta en el propio camino; sin desafiar, por así decirlo, la relación del bailarín con la propia danza, no se trata de lo que el bailarín puede hacer, decir o comunicar con respecto a la danza, sino de lo que la danza representa en sí misma.

Se trata de encarnar ese vacío por lo que bailar sobre un límite que es a la vez inaugural y terminal. Decidir. Aunque decidir siempre será no saber qué pasará. Al mismo tiempo, asumir una decisión implica un devenir: un camino a través del cual el bailarín coincide con las condiciones de la danza.

La coincidencia del bailarín implica tener en cuenta una experiencia de libertad del cuerpo que es fugitiva. Se trata de movimientos que al carecer de objetivos, signos y sujetos reconocibles da paso a un paradigma estético que no se interpreta como un tipo particular de cosa, sino como la experimentación encarnada de una brecha. Un umbral, una curva, un paréntesis, un vacío: el encuentro con algo que no necesita ser producido, porque ya está sucediendo.

---

<sup>4</sup> CORTÉS, R. (2022). *Verbolario*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial.

<sup>5</sup> DIDI-HUBERMAN, G. (2008). *El bailaor de soledades*. Valencia: Pre-Textos.

## 4. REFERENTES

### 4.1. ROB WOODCOX

El fotógrafo de bellas artes Rob Woodcox utiliza el cuerpo humano como bloques de construcción para sus elaboradas composiciones. Sus fotos de bailarines aprovechan su fuerza, equilibrio y flexibilidad, ya que las coloca en una amplia variedad de posiciones dinámicas. Los resultados son fotografías sorprendentes que son a la vez complejas y minimalistas.



**Fig.1.** Rob Woodcox, *Climb To The Sky*, 2019.

Woodcox utiliza la simetría, la luz y el movimiento para construir sus fotografías. Títulos como *Human Tetris* alimentan su uso del cuerpo humano como una pieza para ser movida y manipulada con el fin de lograr composiciones armoniosas. Cada bailarín es como una pieza de un rompecabezas, a la vez individual y único, mientras que también es un componente clave del conjunto general.

El hábil fotógrafo, que actualmente divide su tiempo entre la Ciudad de México, Los Ángeles y la Ciudad de Nueva York, encuentra inspiración para sus fotografías surrealistas en diferentes lugares. De vez en cuando, su creatividad será provocada por un lugar físico, otras veces es un sueño abstracto lo que lo inspira. Woodcox siempre escribe sus ideas cuando vienen a la mente y luego se conecta con compañías de baile locales para ejecutar su visión.

Si bien su objetivo es disparar la mayor cantidad de imágenes posible en cámara, algunas de sus fantásticas ideas requieren el uso de Photoshop. Este es un equilibrio que tiene en cuenta mientras dispara, ya que tiene como objetivo salir con un producto final sin fisuras. Al trabajar estrechamente con los bailarines y combinar su forma de arte con otro género, ha profundizado su creatividad y se ha empujado a nuevos límites.



**Fig.2.** Rob Woodcox, *Human Tetris I*, 2019.

*"Siempre he tenido una fascinación por la danza, los paisajes y la arquitectura. Veo a los humanos como una especie muy interconectada, nos damos cuenta o no. Estamos muy conectados entre nosotros y dependemos del mundo que nos rodea. Quería describir cuánto más fuertes somos cuando nos unimos y trabajamos juntos al unísono con la naturaleza. Quería una visión surrealista de cómo podría ser esa armonía a pleno potencial."*<sup>6</sup>

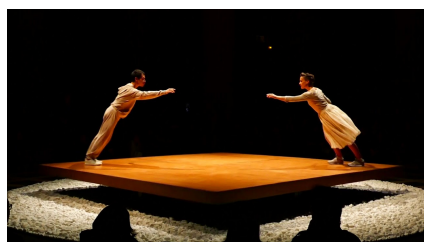
A través de su trabajo, Woodcox espera llevar un mensaje positivo al público, alentándolo a celebrar la singularidad de cada individuo. Al celebrar la co-

<sup>6</sup> WOODCOX, R. Disponible en: <https://www.danceinforma.com/2020/02/29/dance-photographer-rob-woodcox-captures-the-impossible/>

nexión de la humanidad, sus fotografías son un recordatorio para dejar de lado nuestras diferencias y avanzar hacia la esperanza y la luz.

## 4.2. YOANN BOURGEOIS

La música está estructurada con números que marcan un tiempo, una melodía e incluso un silencio en seis líneas. La danza describe figuras, posiciones geométricas dibujadas con el cuerpo que se mueven a través de sonidos. Yoann Bourgeois decidió mirar más allá y fusionó la física con acrobacias contemporáneas, creando espectáculos que ponen a prueba las capacidades de los bailarines con los que trabaja.



**Fig.3.** Yoann Bourgeois, *Celui qui tombe*, 2014.

*“El circo y la danza fluyen a partes iguales en este pulso con la gravedad, la resistencia, el balance y el equilibrio.”<sup>7</sup>*

El francés es coreógrafo con énfasis en las artes circenses y en la danza contemporánea. Desde el 2016, es uno de los directores del Centro Coreográfico Nacional de Grenoble, en Francia. De hecho, fue el primer acróbata del circo moderno en asumir este cargo.

Con el montaje de *Celui qui tombe*, Bourgeois mezcló el circo, la danza y la acrobacia para desafiar la gravedad en una plataforma de madera suspendida en la mitad de un escenario. Ambientado con la música de Frank Sinatra y Beethoven, los seis bailarines que participan en esta puesta en escena tienen que cumplir con las exigencias físicas que les imponen en las diversas escenas de este montaje.

Con guiños de comedia y drama, los artistas dependen del otro y, para equilibrar la plataforma, deben trabajar en comunión. Con este tipo de espectáculos, se refleja la preparación de su director, quien se especializó en malabares, trampolín, trapecio y danza.

Antes de embarcarse por el mundo con el Centro Coreográfico Nacional CCN2, entre el 2006 y el 2010 fue coreógrafo de la Compañía de Maguy Marin, destacada bailarina que fusionó el ballet contemporáneo y la danza clásica.

Bourgeois ha demostrado su gusto por el espacio, la materia, la gravedad y el juego de cuerpos que se mueven, sin arneses o cables, a través del aire. Esto lo mezcla con un humor semejante al de Charles Chaplin y Buster Keaton.

<sup>7</sup> BOURGEOIS, Y. Disponible en: <https://www.masescena.es/index.php/noticias/circo/3053-yoann-bourgeois-desafia-la-gravedad-con-celui-qui-tombe-un-espectaculo-entre-el-circo-y-la-danza-en-los-teatros-del-canal>

Desde el 2012, muchos de sus proyectos paralelos al CCN2 han sido financiados por BNP Paribas Foundation, una organización que apoya proyectos innovadores a largo plazo y ayuda a darlos a conocer como iniciativas sostenibles en lo cultural, social y ambiental.

Esto le ha permitido continuar con las investigaciones que alimentan sus creaciones en el Centro Coreográfico Nacional, como recrear las acrobacias del llamado nuevo circo por medio de una coreografía con física, mecánica y vértigo para realizar montajes de universos singulares como *Celui qui tombe*.

### 4.3. JANINE ANTONI

Janine Antoni nació en Freeport, Bahamas, en 1964. Recibió su licenciatura de Sarah Lawrence College en Nueva York y obtuvo su maestría en Bellas Artes de la Escuela de Diseño de Rhode Island en 1989.

Antoni ha realizado importantes exposiciones de su obra en el Museo Whitney de Arte Americano de Nueva York; Museo Solomon R. Guggenheim, Nueva York; SITIO Santa Fe; y el Museo Irlandés de Arte Moderno de Dublín. Ganadora de varios premios prestigiosos, incluyendo una beca John D. y Catherine T. MacArthur en 1998 y el premio de la Fundación Larry Aldrich en 1999.

El trabajo de Antoni desdibuja la distinción entre el arte escénico y la escultura creando instalaciones. Transforma actividades cotidianas como comer, bañarse y dormir en formas de hacer arte, la principal herramienta de Antoni para crear piezas siempre ha sido su propio cuerpo. Ha cincelado cubos de manteca y chocolate con los dientes, lavado las caras de los bustos de jabón hechos a su semejanza y utilizado las señales de ondas cerebrales registradas mientras soñaba por la noche como patrón para tejer una manta a la mañana siguiente.

En *Loving Care* (Cuidado Amoroso), fregó el suelo de la galería con su pelo empapado en tinte negro natural. Las acciones de la artista evocaban las marcas expresivas de la pintura expresionista abstracta, vinculándolas a la tarea de fregar. A medida que reclamaba el espacio, el público se retiraba lentamente de la galería.

Durante la Entrevista de Artistas Distinguidos de 2013 en la Asociación de Arte Universitario, Antoni se refiere a la importancia de este cuerpo cuando dice lo siguiente:



**Fig.4.** Janine Antoni, *Loving Care*, 1993.



**Fig.5.** Janine Antoni, *Loving Care*, 1993.



**Fig.6.** Janine Antoni en colaboración con Anna Halprin, *Paper Dance*, 2013.



**Fig.7.** Filip Custic, *Bolso de pantalla 12:34*, 2021.

*“Estar sobre mis manos y rodillas en esta posición es muy vulnerable, pero reclamar el espacio es muy enriquecedor.”<sup>8</sup>*

Otra obra a destacar es *Paper Dance* (Danza de papel), es tanto una retrospectiva dinámica que abarca treinta años de fotografías y esculturas de Janine Antoni como una actuación de danza en solitario de la artista desarrollada en colaboración con la bailarina y coreógrafa pionera Anna Halprin.

Consta de una pista de baile de madera y treinta y nueve cajas que contienen treinta y ocho obras de escultura y fotografía de Antoni desde 1989 hasta la actualidad. A lo largo de cada actuación, el artista reubicará y desempaquetará las obras de arte para que el espacio cambie y evolucione con el tiempo, destacando tres ciclos de exhibición que abordan los principales temas del trabajo de Antoni: ausencia, maternidad e identidad.

#### 4.4. FILIP CUSTIC

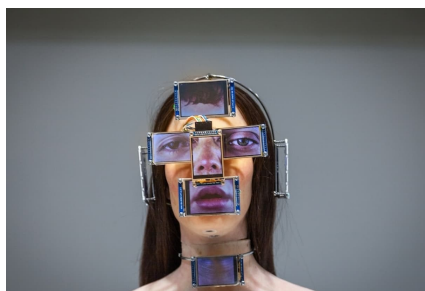
Filip Custic (Santa Cruz de Tenerife, España 1993) trabaja a través de la fotografía, la performance y el video para abordar temas en torno a la identidad, el cuerpo y nuestra relación con la tecnología. Los espejos y las pantallas son características recurrentes, una referencia a nuestra era de obsesión por la imagen y selfies, y Custic también usa símbolos, referencias a la ciencia y préstamos histórico-artísticos en su arte. El artista centra su trabajo en el cruce entre la tecnología y el cuerpo, hablando de la identidad y de cómo los objetos tecnológicos pueden ayudarnos a celebrar la diversidad de identidades de los seres humanos.

Si te adentras en el mundo de Filip Custic vas a encontrar ciencia, magia, arte y belleza. Quizás también encuentres música, una melodía infantil, bella y traviesa pero a propósito súbitamente desafinada. Si te adentras en el imaginario de Custic vas a encontrar la viveza hecha color, nuevas dimensiones, objetos minúsculos agigantados y objetos reducidos que antes eran exorbitados. O lo vas a encontrar a él, caprichosa y antojadamente convertido en clon, transformado en títere o en cualquier otro personaje de ficción. Su arte es un tesoro despierto y animado que se adormece al son de la nana y se aviva de nuevo si aparecen la fantasía y la imaginación.

¿El resultado? *“Una materialización de mi paisaje mental.”<sup>9</sup>*

<sup>8</sup> ANTONI, J. *Entrevista de Artistas Distinguidos*, en la *Asociación de Arte Universitario*, 2013. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=MUoAO9C2yxQ>

<sup>9</sup> CUSTIC, F. Disponible en: <https://www.harpersbazaar.com/es/cultura/viajes-planes/a32431921/filip-custic-arte-rosalia-balmain-quien-es-instagram/>



**Fig.8.** Filip Cusic, *Pi(x)el*, 2022.

Filip Cusic no es sólo un artista. Es un ilusionista, un malabarista que se divierte con el arte, la gravedad y las leyes de la atracción. Su mente, generosa y abierta al mundo, explora y juega con la patafísica, la ciencia que estudia las irregularidades, las rarezas y la excepción. Su intelectualidad reside atenta y deseosa de comerse el mundo.

El arte “es una herramienta que permite dibujar el imaginario de los humanos.”<sup>10</sup>

En la obra *Pi(x)el* explora la relación entre cuerpo, identidad y tecnología. Lo hace a través de una escultura hiperrealista, inspirada en el cuerpo de su musa y amiga, la artista Virgen María (alter ego de María Forqué, la hija de la actriz Verónica Forqué), que sirve como un primer prototipo futuro de *wearable*: un dispositivo conectado que se puede llevar puesto, modificando el cuerpo y la identidad. Son los propios visitantes los que pueden modificar el cuerpo expuesto simplemente con deslizar las imágenes en las pantallas con los dedos, generando un cuerpo distinto, una identidad distinta, con cada combinación.

## 4.5. COMPAÑÍAS DE DANZA CONTEMPORÁNEA

### 4.5.1. LA COJA DANSA

La Coja Dansa nace en 2004 y desde entonces ha apostado siempre por un lenguaje tambaleante en el que la mayoría de las preguntas quedan en el aire.

Expertos en el uso del audiovisual como elemento dramático y en la creación de pequeños mundos llenos de matices, insisten en la necesidad de alejarse de modelos y de convenciones para atacar el escenario con sinceridad. Sus piezas buscan una forma que acoja la incertidumbre y lo hacen con resultados estéticos exquisitos de gran impacto emocional.

Tatiana Clavel y Santi de la Fuente dirigen esta compañía que ha visitado Portugal, Alemania, Egipto, Brasil, Francia y ha recorrido toda España.

Han sido seleccionados en dos ocasiones para el circuito Danza a Escena, una vez para el circuito de las Salas Alternativas, una vez para el circuito Circula!, han recibido residencias de Graner (Barcelona) y Espacio Inestable (Valencia) y mantienen un espacio de creación en Valencia abierto a compañías emergentes que lo necesitan. Su labor pedagógica es también esencial en su recorrido y ofrecen talleres diversos.

<sup>10</sup> CUSTIC, F. Disponible en: <https://www.harpersbazaar.com/es/cultura/viajes-planes/a32431921/filip-cusic-arte-rosalia-balmain-quien-es-instagram/>

## EL CONTE DE PERSÉPOLIS

UNA HISTÒRIA DE CIÈNCIA-FICCIÓ PER A IMAGINAR MONS ALTERNATIVS



LA COJA DANSA

DIRECCIÓ I COLECCIÓ: TETIANA CLARIS / ERAL LLEDA  
 INTERPRETES: CARLOTTA PEREZ, PAOLA AMORIN, ANNA BARRAL I ANA LAC  
 DISENY DE L'ESPECTACLE: JOAN MARTEL / DART DE LA PUNTA  
 ESCENOGRAFIA: ANA LAC  
 IL·LUMINACIÓ: FELIX GIBERT  
 SONIDEGRAFIA: JORDI BARRAL  
 DIFUSIÓ: ANNA BARRAL  
 TEXTOS: MARCEL BARRAL  
 MÓNIM DE PRECISOR: 96 330 02 00 (1)

**Fig.9.** La Coja Dansa,  
*El Conte de Persépolis*,  
2021.

*El Conte de Persépolis* es un espectáculo de danza contemporánea para todos los públicos creado por la compañía valenciana La Coja Dansa, inspirado en la novela gráfica *Persépolis* de Marjane Satrapi.

Con la pieza rinden homenaje a las escritoras de ciencia ficción que con sus obras literarias han cuestionado desde los márgenes el estatus de las mujeres y sus constantes pérdidas de derechos.

La Coja Dansa en esta propuesta cuida hasta el último detalle y ofrece un montaje de extraordinaria belleza con un ritmo adecuado para las ávidas miradas de la infancia. Para lo cual utilizan la confluencia entre el cómico, la danza, el videomapping y el cine en la escena, llegando a unos resultados sorprendentes.

### 4.5.2. OTRADANZA

La compañía nace en 2007 de la mano de Asun Noales, bailarina, coreógrafa y docente. OtraDanza un proyecto que aspira a un trabajo interdisciplinar de artistas que sumen valor abriendo nuevas ventanas o miradas sobre la danza

Su repertorio más actual abarca piezas conceptuales como *Pélvico*, piezas para espacios no convencionales como *Polvo*, trabajos altamente innovadores y experimentales en cuanto a lenguaje coreográfico y puesta en escena como *Rito*, piezas con una dramaturgia muy clara como *Juana* y su particular visión de personajes históricos, además de piezas destinadas al público infantil y familiar como *Pi* o *Eva y Adán*.

*Rito* es una instalación artística que surge de la simbiosis creadora de Susana Guerrero y Asun Noales. Es la celebración de un mito, de una historia fabulosa que nos explica, sin palabras, aspectos de la condición humana y de las fuerzas de la naturaleza. El carácter simbólico de esta producción artística compleja cobra forma a través del cuerpo, la escultura, la luz, y el sonido, usando como aglutinante y médium la coreografía y la instalación. El resultado es un espectáculo que se percibe por los cinco sentidos, pero que además, mueve resortes cognitivos que nos hacen proyectarnos sobre el relato y emocionarnos.

Desarrolla proyectos de formación paralelamente a la creación artística. De esta manera se genera desde la Compañía intercambio de conocimientos entre bailarines, estudiantes y profesionales de diversas especialidades, promueve proyectos artístico-pedagógicos y de difusión de la danza, conectando la compañía al entorno donde reside, la ciudad de Elche, y persiguiendo siempre la mayor difusión de la danza en todos los ámbitos de la sociedad.





**Fig.10.** *OtraDanza en colaboración con Susana Guerrero, Rito, 2016.*

#### **4.5.3. CIENFUEGOS DANZA**

Creada en 1999 en Valencia por el coreógrafo y director de escena Yoshua Cienfuegos (Premio Nacional de danza de Costa Rica 2010).

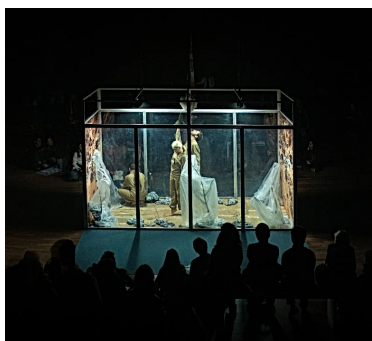
Con más de 20 años en su haber, la compañía de danza contemporánea presenta variadas propuestas de piezas de gran formato, público familiar, de calle, de pequeño formato, colaboraciones con grandes compañías nacionales e internacionales, además de una cuidada labor pedagógica y de investigación sobre la generación de movimiento dentro de la compañía.

La versatilidad en las propuestas y formas de entender la danza, junto con un depurado estilo y estética de movimiento, son sus principales características, a lo que hay que añadir un tratamiento espacial muy elaborado.

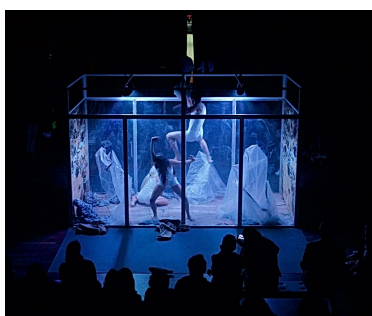
CienfuegosDanza ha evolucionado, manteniendo una identidad propia, hacia un lenguaje y estética que tuvo un punto de inflexión muy importante en el 2009. La constante búsqueda de nuevas fórmulas retroalimentan tanto sus propuestas coreográficas y puestas en escena, como en otros campos como la investigación, la enseñanza, la inserción profesional de nuevos valores... donde cabe destacar la publicación de la tesis doctoral *Programa de optimización del movimiento (Por-M): Compañía Cienfuegos Danza*, una de las pocas tesis centradas en el estudio de la evolución de una compañía de danza y su aplicación pedagógica, defendida en la Universidad de Valencia por parte de Leticia Ñeco.

#### 4.5.4. ANTES COLLADO

En 2017 se forma Antes Collado como el espacio de creación compartido: la compañía, fundada por Joaquín Collado. Se forma en Valencia en danza contemporánea, hip-hop y bailes de salón deportivo de manera autodidacta. Inició los estudios de Bellas Artes y Arte dramático (ESAD) en Valencia pero no los finalizó. Colabora con otros artistas como la compañía de teatro Ça Marche y dirige el festival Paisaje, festival de danza y movimiento en Villamalea (Albacete).



**Fig.11.** Antes Collado, *Crisálida (life instalation)*, 2019.



**Fig.12.** Antes Collado, *Crisálida (life instalation)*, 2019.



**Fig.13.** Antes Collado, *Crisálida (life instalation)*, 2019.

Joaquín es un artista, bailarín, creador escénico e investigador del movimiento, el cuerpo y la imagen. Desarrolla su propia práctica coreográfica con la cual explora procedimientos escénicos para emborronar, desdibujar y expandir los contornos del cuerpo y la danza, con la motivación de acoger otros múltiples cuerpos que existen en la esfera de aquello espacial, monstruoso y poético. Le interesa poner en diálogo diferentes técnicas y lenguajes artísticos de naturalezas contrarias, y tratar los materiales desde una mirada ficcional y poética.

Ha presentado sus trabajos en contextos como la Bienal de danza de Venecia, la Quincena Metropolitana de la danza de Barcelona, festival Dansa-Valencia, Festival Trayectos, American Dance Festival en Estados Unidos, festival Nuit Blanche de Bruselas, entre otros.

Dentro de sus piezas cabe destacar *Crisálida* que es el segundo proyecto de un conjunto de trabajos que llevará a cabo entorno a la noción de lo humano y lo paisaje, es decir, la relación entre la naturaleza y el hombre. También la eterna pregunta de la naturaleza del hombre: ¿Cómo ha de ser la exposición?. Para esto, durante el proceso de creación se generaron dos cuestiones claras que vertebraron la pieza, una de ellas sería el carácter fantasmático del cuerpo y la otra, la condición limítrofe y fronteriza del cuerpo-espacio.

Estas reflexiones llevan a olvidarse de sí mismos para poder crear una forma fulgurante. Ante la mirada de un público testigo, crear un espacio heterotópico, interior y exterior, donde poder pensar cómo vivir en nuestros cuerpos, cómo recordar lo único que es inmutable en nuestra existencia: la capacidad para generar nuevas formas de vivir a pesar de que, racionalmente, culturalmente, parezcan abocadas al más calculable fracaso.

*“Creísteis la caída, mas solo soy su eco”<sup>11</sup>*

<sup>11</sup> LOPÉZ, O. Disponible en: <https://www.antescollado.com/crisalida>

## 5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

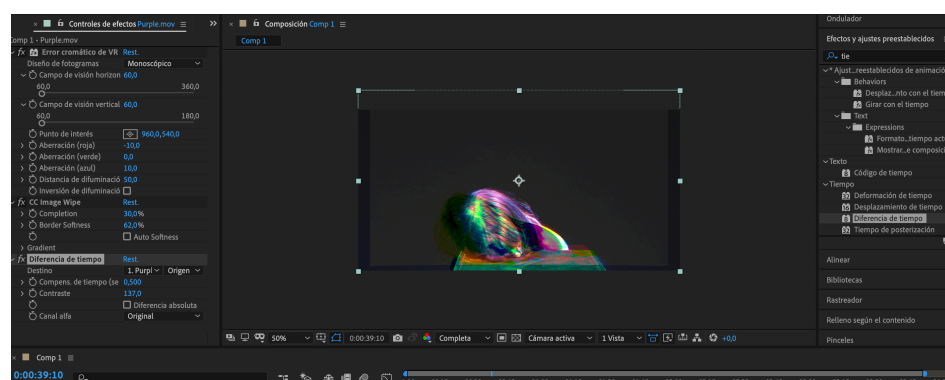
Para poder desarrollarse la producción artística del proyecto se promueve por varias fases en las que han transcurrido en dos etapas:

### 5.1. 1ª ETAPA: APROXIMACIÓN DE LA OBRA

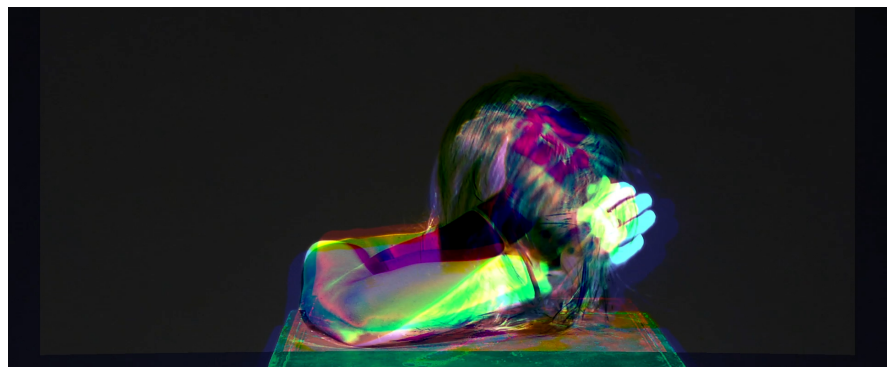
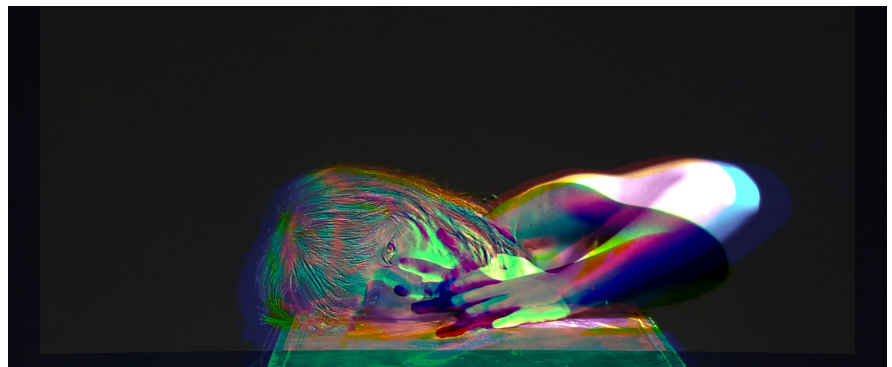
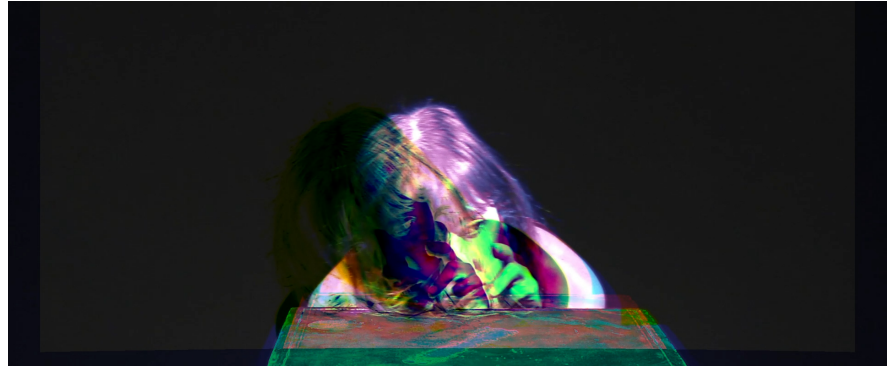
En esta etapa se pasa por varias fases donde se profundiza el pensamiento y reflexión crítica. La primera fase, es la “Fase de Meditación” donde se hace una lluvia de ideas para meditar sobre ellas hasta que llega el momento de lucidez donde capto la esencia y bases tanto conceptuales como plásticas y escénicas del proyecto.

Lo siguiente es la “Fase de Prueba y Error”, donde se prueban las diferentes opciones y combinaciones de elementos. Con la disposición y colocación de los elementos se aprovecha para llevar esa reflexión conceptual de la mente a lo físico, es decir, que se plasma en el espacio para ver su relación con los elementos y la materialización de la obra. En esta fase, se permitió probar con total libertad sin acelerar ni cortar los tiempos del proceso de creación y composición de los elementos.

Primero se volvió a recuperar una grabación que se realizó en el plató hace unos años que registra solo la cara con un primer plano para recoger todas las expresiones faciales. En su tiempo, se descartó por un fallo de iluminación pero a día de hoy se le podía dar una segunda oportunidad modificando algunos retoques vertical y probando algunos efectos. Finalmente, se escogió la siguiente combinación de efectos; Error cromático de VR, CC Image Wipe y Diferencia de tiempo. Como resultado una variedad de matices de colores y tiempos que daban un dinamismo sin igual. Se editó con ayuda de los programas de Adobe Premiere Pro 2020 y Adobe After Effects 2020.

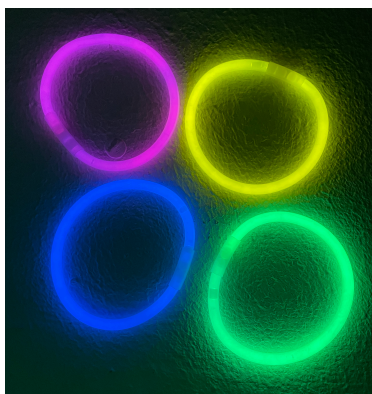


**Fig.14.** Captura de pantalla del Programa Adobe After Effects 2020, Diana Ferriol, 2022.



**Fig.15.** Fotogramas del video del plató, Diana Ferriol, 2022.

Video: [https://youtu.be/KSM7g\\_wFQug](https://youtu.be/KSM7g_wFQug)



**Fig.16.** Pulseras luminiscentes, Diana Ferriol, 2022.



**Fig.18.** Vestuario con pulseras luminiscentes naranjas, Diana Ferriol, 2022.

Una vez que ya está listo el video, se utilizó un proyector para proyectar el video en la pared del espacio para poder interactuar con esta imagen digital a través del movimiento del cuerpo apoyado por una coreografía de danza. Así, se podía crear y mezclar el movimiento del video con el movimiento real.

Junto con el proyector de video, uno de los elementos principales son las pulseras luminiscentes que vinieron a raíz de la idea de la luz, en especial de la luz led. Las pulseras están situadas en las muñecas de los brazos (dos pulseras en cada muñeca). De todos los colores se acota el abanico a un color, el naranja, por la asociación del fuego y de ahí vino la idea de resurgir de las cenizas, de volver a nacer o de pura energía que siempre está en llamas y nunca muere.

Al mismo tiempo, se hizo una búsqueda exhaustiva de las posibles zonas para montar y grabar la video-instalación. Al final, se optó por una sala de danza en la Academia Koppelia ya que era el lugar donde más oscuridad contenía para poder proyectar el video pregrabado y editado.



**Fig.17.** Fotografías de la sala de baile en la academia Koppelia, Diana Ferriol, 2022.

Antes de acudir al espacio, se prepara todo el equipo técnico para poder montar y grabar una vez in situ. En este caso, el equipo fotográfico (cámara Canon 700-D), trípode, proyector (Pro Proyector: mini proyector portátil), pendrive con el video, vestuario (un top y un culot de color carne para que predomine la atmósfera del lugar), las pulseras luminiscentes, la coreografía, etc.



**Fig.19.** Cámara Canon 700-D, Diana Ferriol, 2022.

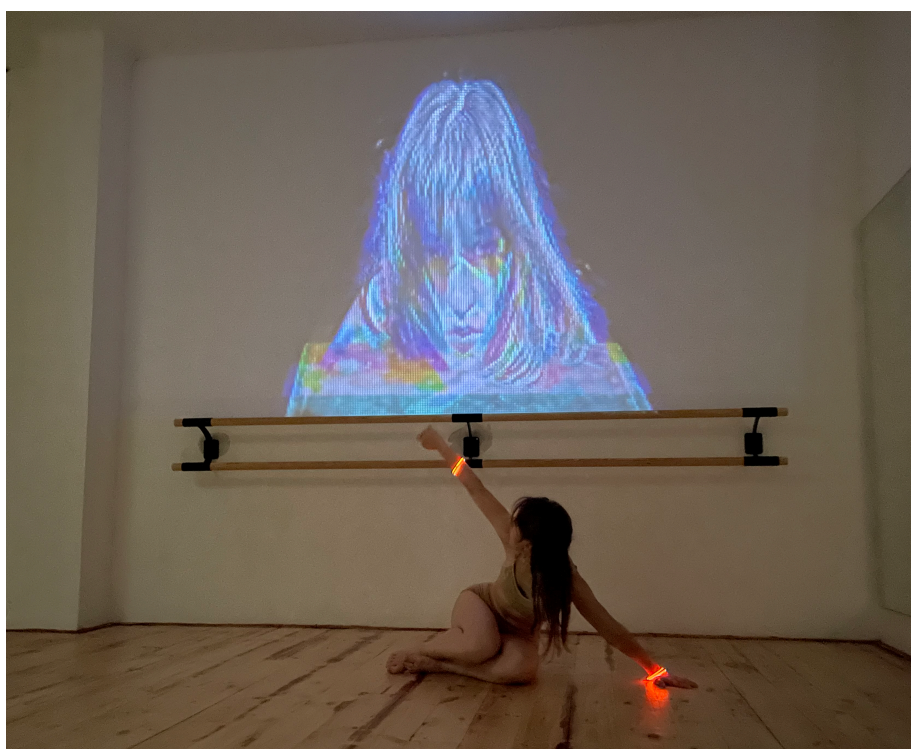


**Fig.20.** Pro Proyector, Diana Ferriol, 2022.

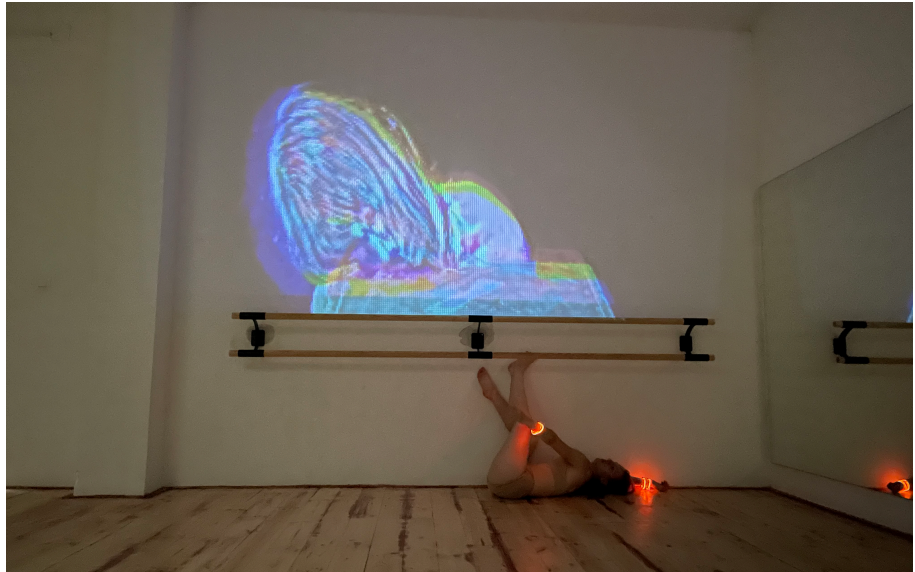
Después de ese momento ya se podían colocar todos los elementos para darle al play y filmar toda la secuencia. Finalmente, se colocó el proyector en frente de la pared ya que al ser una superficie blanca y lisa era idóneo para que se viese la imagen del video. También se puso la Cámara Canon 700-D con el trípode en frente respetando la oscuridad de la sala y la luz del proyector para registrar todo, para poder grabar tanto la proyección del video como la danza con las pulseras luminiscentes y con todos los movimientos.



**Fig.21.** Fotografía de la proyección del video en la sala, Diana Ferriol, 2022.



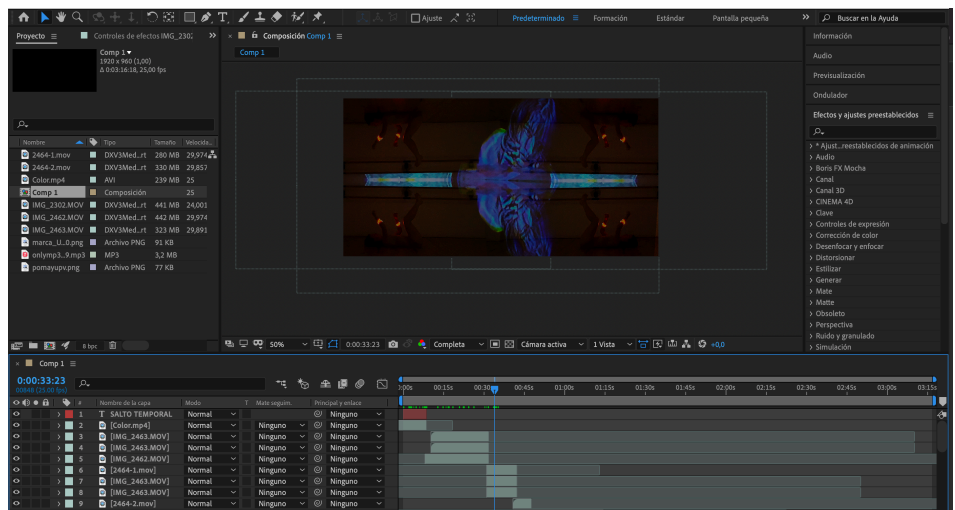
**Fig.22.** Fotografía de la grabación, Diana Ferriol, 2022.



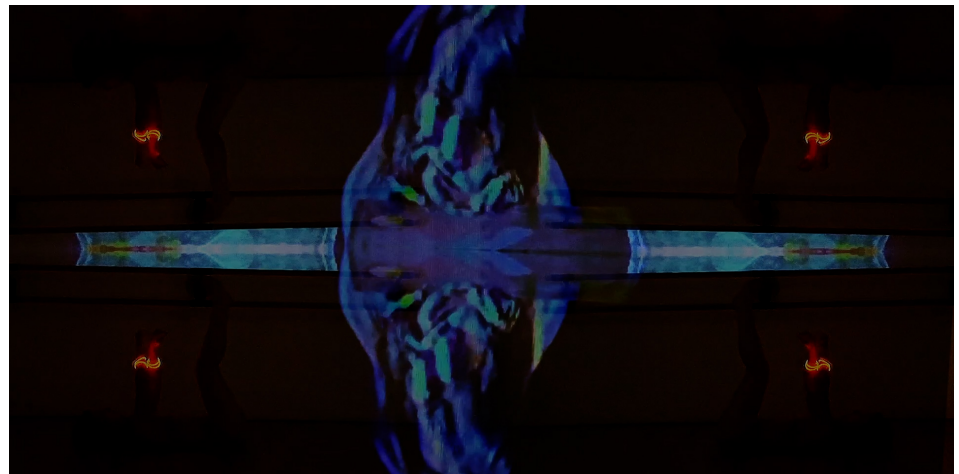
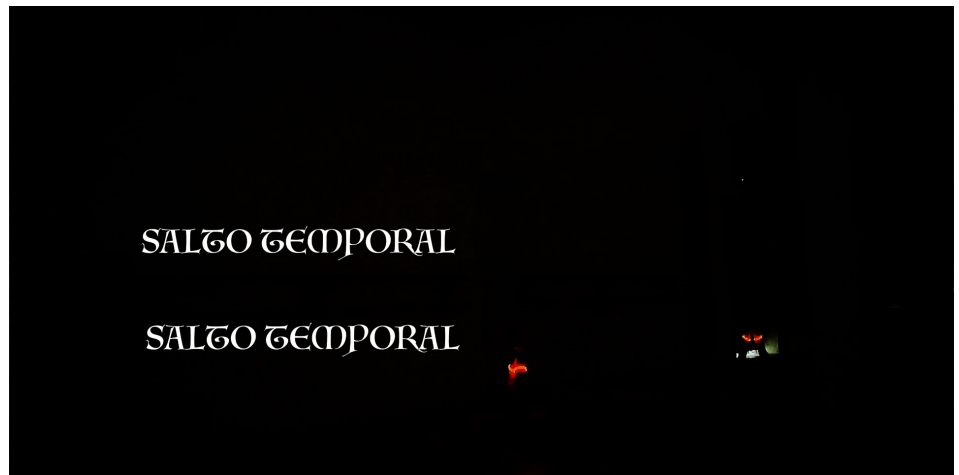
**Fig.23.** Fotografía de la grabación, Diana Ferriol, 2022.

Con todas las grabaciones realizadas, se hace una selección de las tomas que mejor han quedado o mejor puede acoplar para la composición del video y así poder registrar lo que ha consistido el formato de la video-instalación.

Por último, se edita con ayuda de los mismos programas ya mencionados para poder terminar de componer con efectos especiales el acabado del proyecto teniendo en cuenta la luz y el ambiente de la sala. Hay varios efectos reflejados en el video como la manipulación de la opacidad, la escala,... Pero hay que destacar un efecto que se refleja en el video: el efecto espejo.



**Fig.24.** Captura de pantalla del Programa Adobe After Effects 2020, Diana Ferriol, 2022.



**Fig.25.** Fotogramas del video, Diana Ferriol, 2022.

Video: <https://youtu.be/nz1Pgo1O2rA>



## 5.2. 2ª ETAPA: RESULTADO DEFINITIVO DE LA OBRA

Posteriormente del análisis de esta primera aproximación se pudieron aclarar varios puntos en cuestión que ayudaron a terminar de fijar los elementos definitivos y en consecuencia para el proyecto definitivo. Esta fase se le podría denominar “Fase de Búsqueda y Fijación”.

Primero, la introducción de un nuevo elemento que termina de completar y de darle sentido a la parte de la instalación del proyecto que es el montaje de la estructura de un cubo a nivel de escala humana, es decir, del tamaño de una persona de aproximadamente 1'60 cm compuesta por cuatro percheros. Esta estructura está cubierta por una tela semi-transparente para que se pueda ver de forma sutil el interior del cubo donde parte de la acción residirá en ese acotado espacio.

Sin duda, el elemento más complejo de aclarar y de terminar de situar ha sido el espacio. Con la nueva incorporación del elemento del cubo junto con la tela, la obra ya no tenía sentido que fuera en una sala interior pequeña. El proyecto requiere de un espacio más amplio.

Así que, se cambió el enfoque de la búsqueda de un espacio cerrado a un espacio abierto y es ahí cuando se cayó en la cuenta de relacionarlo con un espacio verde, es decir, un espacio en el entorno de la naturaleza. También, da la posibilidad de que este abierto de cara a todo el público. Se encontró, un tablado de madera que simula un escenario al aire libre y enfrente bancos de madera que parecen butacas de un teatro (rodeado de árboles y césped, situado en el Parque del Oeste). Esta plataforma fue decisiva para la elección de este espacio natural en concreto.



**Fig.26.** Estructura del cubo, Diana Ferriol, 2023.



**Fig.27.** Estructura del cubo y tela semi-transparente, Diana Ferriol, 2023.



**Fig.28.** Plataforma de madera en el Parque del Oeste, Diana Ferriol, 2023.



**Fig.29.** Bancos de madera en el Parque del Oeste, Diana Ferriol, 2023.

*“El espacio como un pentagrama en blanco, a donde los cuerpos anclan construyendo música. La iluminación dibuja planos. Delimita al espacio. Lo hace cálido, penumbroso y ambiguo. (...) Un espacio vacío. Para llenar de imágenes a partir del uso de la luz.”<sup>12</sup>*

El elemento de la luz se mantiene ya que le proporciona a la obra un significado relevante en su totalidad. Ya no solo por integrarlo como una energía renovable por la relación y respeto al medio ambiente, sino como un resurgimiento del ser a través de la luz que aporta fuerza y ese renacer. También, como medio transgresor que sirve para llegar al final del camino, es como si pudieras ver luz al final del túnel oscuro que has atravesado.

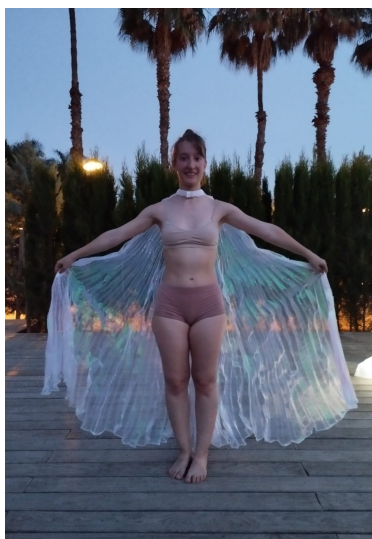
*“Luz, f. Agente físico que desbarata la oscuridad y sirve de soporte al entendimiento.”<sup>13</sup>*

Sin embargo, se modificó la forma de reflejar el concepto de la luz. Se descartó las pulseras luminiscentes y se incorporo otro elemento que aportaba más fuerza y potencia. Se trata de una tela con efecto reflectante llena de luces led que se engancha al cuello. Además, en uno de los extremos hay un botón que sirve para encender y apagar las luces de la tela a la elección del individuo.

Este elemento te permite tener una mayor manipulación y flexibilidad en el movimiento del elemento. De esta forma, se puede reflejar y combinar diferentes movimientos y no solo provenientes del cuerpo sino de esta tela con luces. Añadir que este elemento se puede interpretar como una extensión más del cuerpo con la que puedes bailar dibujando y pintando la luz.

Cuando ya están seleccionados todos los elementos definitivos, se prepara todo el equipo técnico y todo lo necesario. En este caso, el equipo fotográfico (cámara Canon 700-D), trípode, la estructura del cubo, la tela del cubo, el vestuario (un top y un culot de color carne para que predomine la atmósfera del lugar), la capa con las luces led, la coreografía, etc.

La siguiente fase es la “Fase de Acción” donde se pasa a la ejecución una vez que ya están todos los preparativos listos. Después de ese momento ya se podía pasar a la acción y empezar a materializar el proyecto, donde puse la cámara en frente de la plataforma de madera con los dos principales elementos colocados cada uno en un punto del espacio. En el lado izquierdo la tela de luces plegada en el suelo y en el lado izquierdo el cubo cubierto de la tela.



**Fig.30.** Vestuario con tela de luces, Diana Ferriol, 2023.

<sup>12</sup> ZUAIN, J. Texto de Julieta Ascar. Catálogo. Los textos de la Danza 2000 - 2017 [catálogo]. Argentina: 2 (AD) En Papel Editora, 2018. P. 77.

<sup>13</sup> CORTÉS, R. (2022). *Verbolario*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial.



**Fig.31.** Vestuario con tela de luces, Diana Ferriol, 2023.



**Fig.33.** Vestuario con tela de luces, Diana Ferriol, 2023.



**Fig.34.** Cubo con tela semi-transparente y luces, Diana Ferriol, 2023.



**Fig.32.** Disposición del espacio y colocación de los elementos, Diana Ferriol, 2023.

Al lugar se acudió a las ocho y media de la tarde para aprovechar las últimas horas de sol y así jugar con ese cambio de luz de forma progresiva, al mismo tiempo lograr la máxima oscuridad del espacio y registrar todos los elementos que radiaban luz, como aprovechar las luces propias del lugar con otras tonalidades que encajaban con el proyecto. A parte de la tela con luces, dentro del cubo se colocó dos luces led, no solo como refuerzo sino también como otro punto de iluminación y así la composición quedaba compensada.



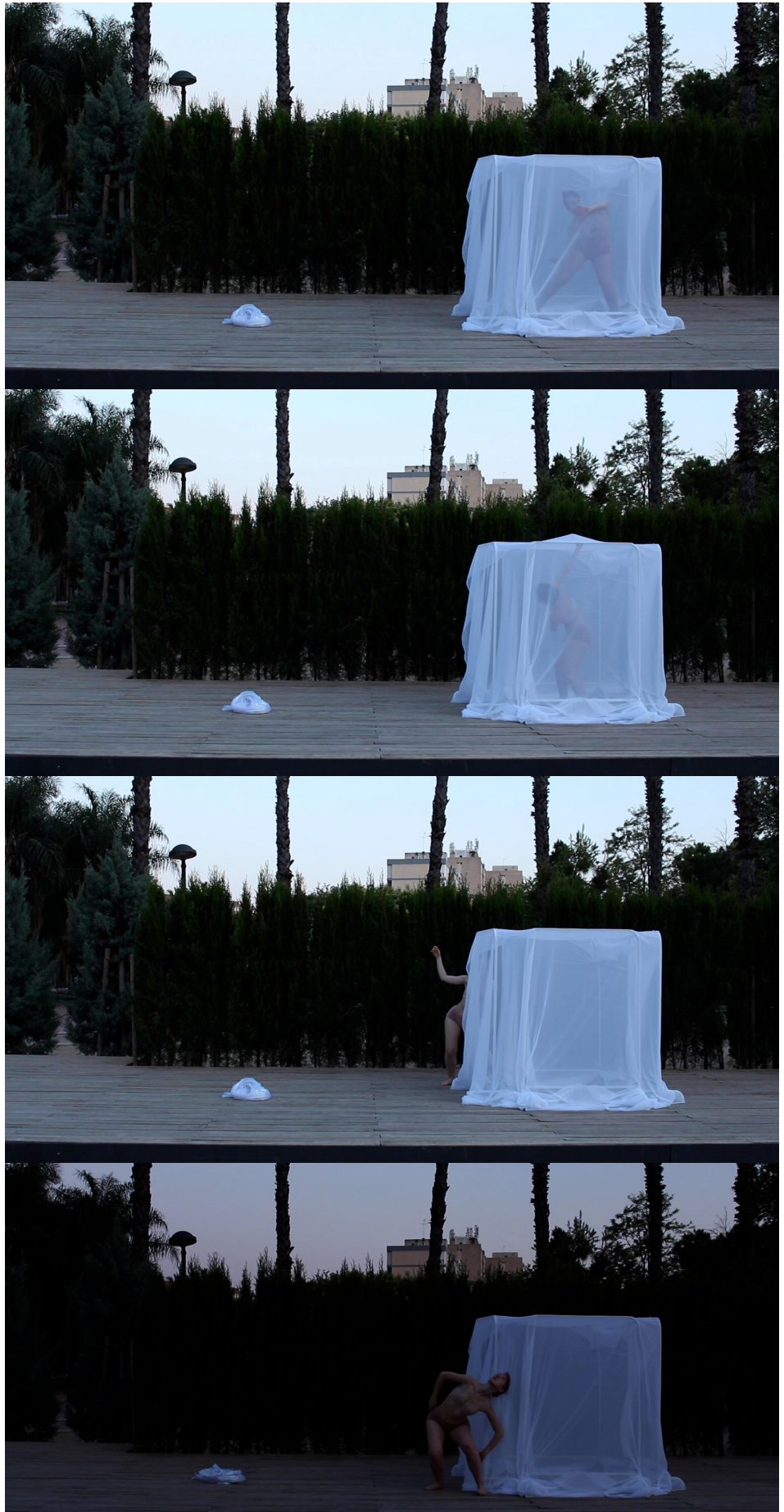
**Fig.35.** Dos luces led, Diana Ferriol, 2023.



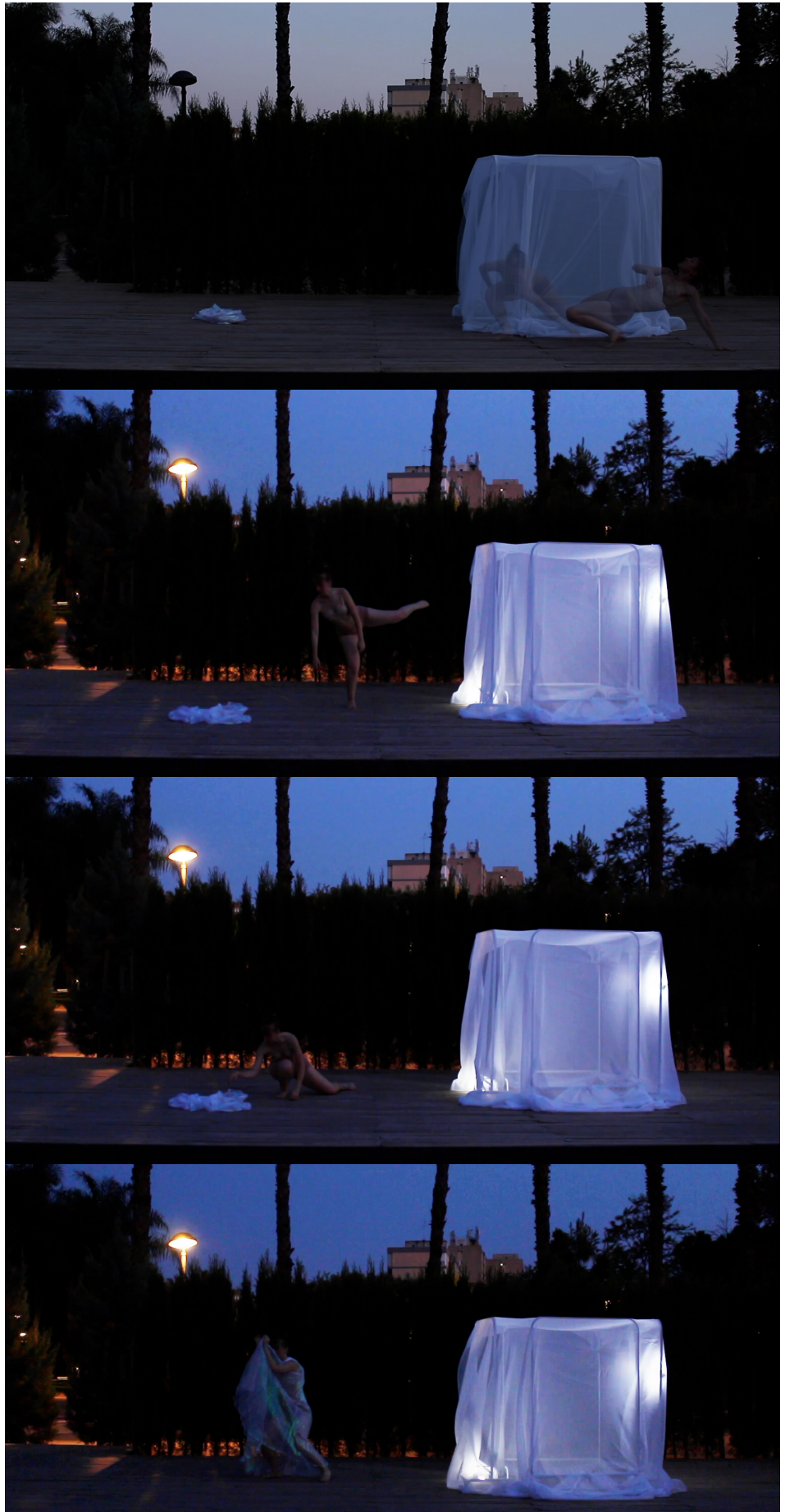
**Fig.36.** *Vestuario con tela de luces, Diana Ferriol, 2023.*



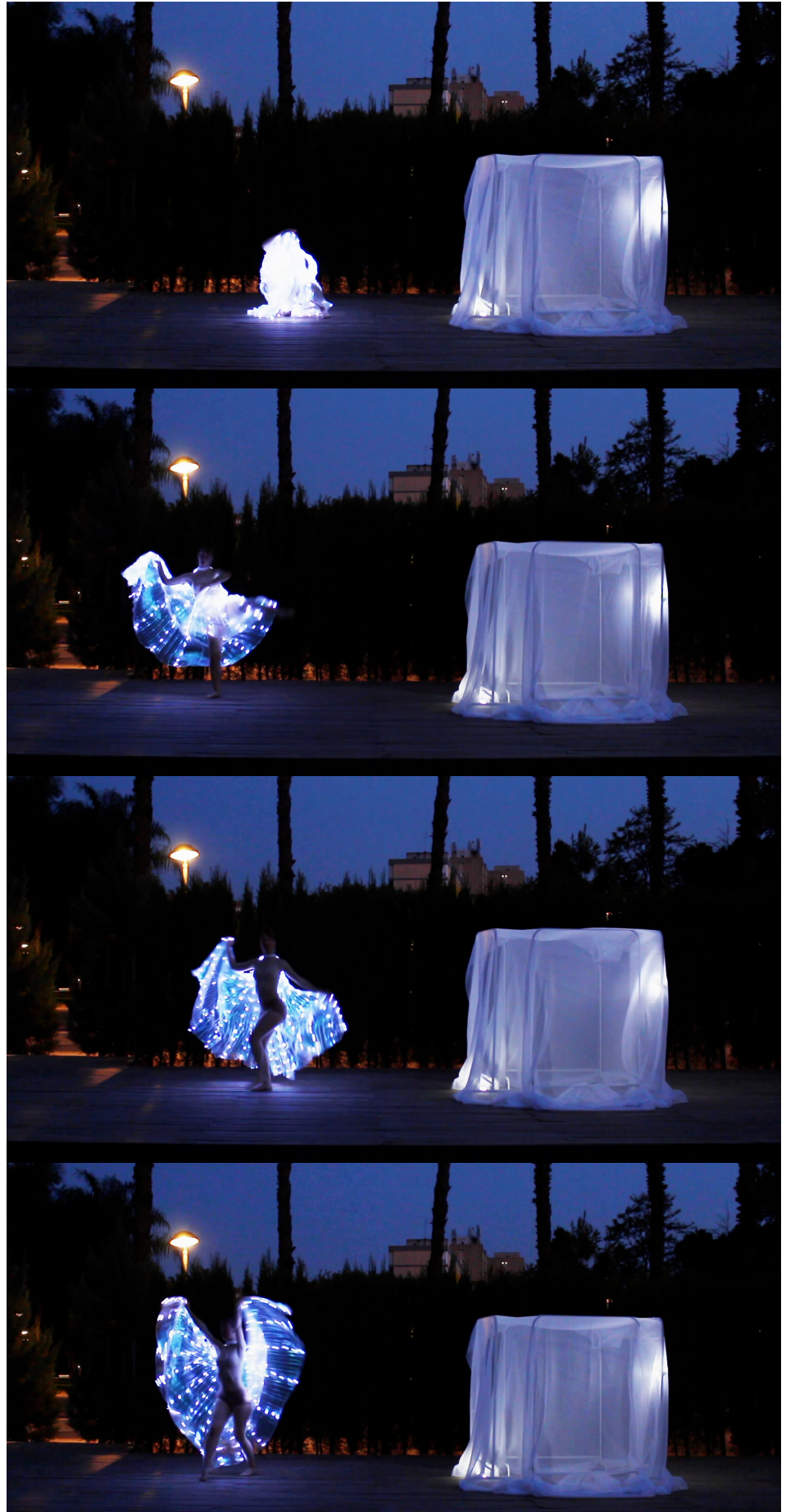
**Fig.37.** *Fotografía de la video-instalación, Diana Ferriol, 2023.*



**Fig.38.** Fotogramas de Salto Temporal, Diana Ferriol, 2023.

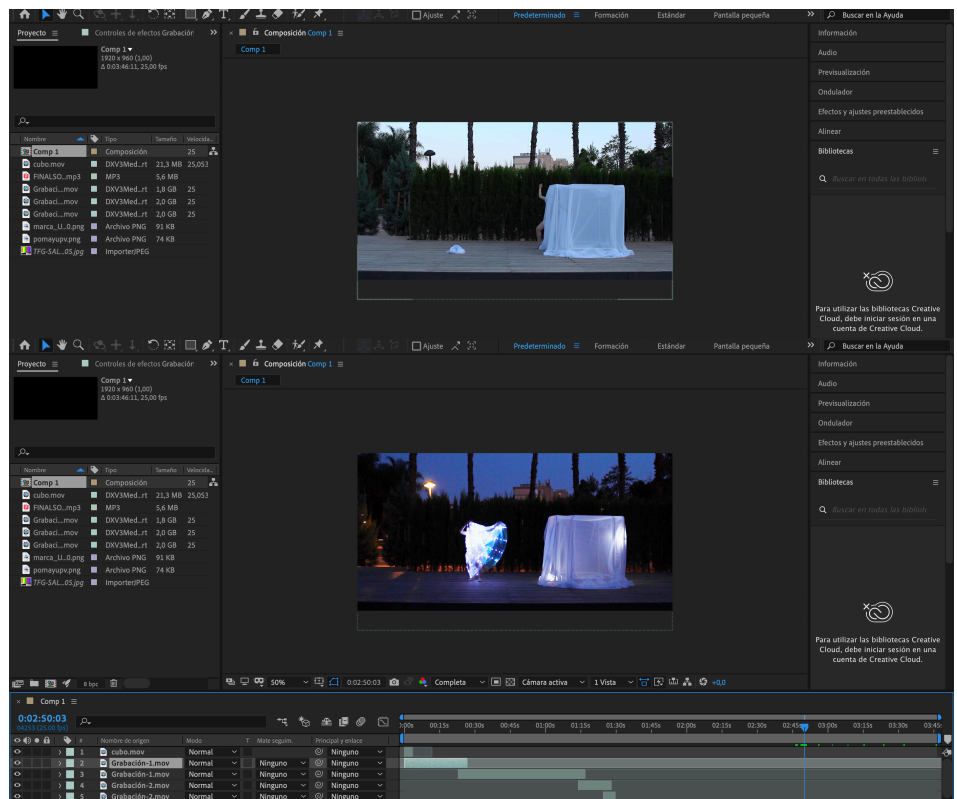


*Fig.39. Fotogramas de Salto Temporal, Diana Ferriol, 2023.*



*Fig.40. Fotogramas de Salto Temporal, Diana Ferriol, 2023.*

Una vez que ya se tienen todas las grabaciones, en la “Fase de Selección” se hace una selección de las tomas que mejor encajan en la composición del video y así poder registrar lo que ha consistido la video-instalación junto con la danza. Por último, se edita con ayuda de los mismos programas para poder terminar de componer con efectos especiales el acabado del proyecto teniendo en cuenta la luz y el climax del entorno. Hay varios efectos reflejados en el video como la manipulación de la opacidad.



**Fig.41.** Capturas de pantalla del Programa Adobe After Effects 2020, Diana Ferriol, 2023.



**Fig.42.** Fotograma de Salto Temporal, Diana Ferriol, 2023.

Video: <https://youtu.be/hpgxN1oxE3c>



## 6. CONCLUSIONES

Este proyecto ha supuesto un reto, ya que ha sido una pieza muy personal con la intención de darle mi sello artístico y que se pudieran apreciar todas mis influencias que de alguna forma representan mis aspiraciones e inquietudes dentro del arte. Al mismo tiempo, me ha permitido desarrollar otra metodología donde el proceso de trabajo reside en la investigación multidisciplinar y un proceso creativo.

Este proyecto me ha ayudado a asimilar mejor los conceptos y a cambiar mi forma de visualizar a la hora de proponer una idea para una obra. También he conseguido abrir muchas posibilidades a la hora de crear, y estoy convencida de que las distintas ideas que he desarrollado a lo largo de la carrera podré llevarlas a cabo en un futuro próximo de la misma forma que podré seguir probando libremente. De hecho, una de las ideas es enviar este proyecto para que lo pueda acoger y promover algún festival de danza o arte.

Esto me hace coger seguridad y fuerzas para seguir defendiendo mi postura como artista y como bailarina explorando fuera de mi zona de confort. Mucha gente a lo largo de mi vida me ha cuestionado e increpado sobre la incertidumbre de mi futuro y mi dirección en relación con el mundo del arte, siempre con la misma cuestión: ¿Por qué haces esto?, ¿Por qué bailas?

¿Que por qué bailo?

Bailo porque mi cuerpo me lo pide y mi alma lo necesita, porque bailando toco el cielo y me arrastro sobre el suelo al mismo tiempo. Bailamos, sacudimos y nos movemos, porque quedarse quieto es dejar huecos en el tiempo. Transpiro y agoto el pulso, siento placer. ¡Me encanta!. Bailando estamos aquí y allá... fluimos, viajamos a cualquier punto. Consumimos rápido el oxígeno de cualquier lugar, empañamos espejos, explosionamos y provocamos un incendio interno. Bailo, porque arranco las penas del pecho y hago saltar las lágrimas para tirarlas bien lejos. Bailo con energía y cuando me abandona la roba si es necesario o la invento en mi mundo. Sonrío. No se trata de técnica, físico o estética; lo que importa es la experiencia vivida.

Bailamos e imaginamos, nos equivocamos y nos levantamos. Alteramos la gravedad, golpeamos y agitamos la sangre en las venas. Bailo porque fuera el mundo se destruye, se etiqueta, se vende, se compra, se consume... Bailo y mi estilo no está en venta porque soy dueña de mi cuerpo, bailo porque lo llevo dentro... No solo bailo porque me guste, sino porque mi esencia y mi materia son baile y se fusionan. Por eso bailo, por mí.

*“Que baile todo conmigo cuando bailo.*

*Que bailen mi pasado y mi futuro.*

*Todas las veces que no pude bailar  
que bailen cuando bailo.*

*Que bailen mis recuerdos con mis huesos,  
que bailen los recuerdos de mis huesos  
y mi dolor que también baile con mi dicha.*

*Que baile todo conmigo cuando bailo”.*<sup>14</sup>

¿Como llenar ese vacío?, ¿y ahora que? Preguntas sin respuestas, no es fácil colocarlas ni ahora ni en un futuro. Es mejor buscar a ciegas el camino y dejarse llevar porque si el vértigo se apodera de tu ser y no haces ese salto al vacío, a la nada, al final no llegarás a tu destino aunque esa incertidumbre te inquiete. En consecuencia, serás esclavo de tu propio cuerpo pero si te escuchas a ti mismo y pegas ese salto aunque sea un precipicio, no caerás, sino volarás y aterrizarás sobre tus propios pies. Al final no importa cuánto vivas, sino como llenes el vacío en tu existencia.

---

<sup>14</sup> CONDRÓ, L. *Asymmetrical-Motion. Notas sobre pedagogía y movimiento*. Madrid: Editorial Contina Me Tienes, 2016. P. 40.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

VERDÚ SIRVENT, C. (2019). *Habitar la escena. Proyecto de danza interactiva*. Trabajo final de grado. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

LLOPIS MANZANO, J. (2016). *Amar sin límites. Realización de un vídeo ensayo de reivindicación de la diversidad sexual (LGTBIQAP)*. Trabajo final de grado. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

TRUJILLO ORTEGA, S. (2020). *El ritmo y la acción performática. Un estudio experimental corporeizado*. Trabajo final de grado. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

POBRE, J. (2015). *Ponencias II Encuentro Internacional de Film de Danza 2015*. Alicante: Tavernes Blanques: L'Eixam Edicions.

PAYRI, B. (2016). *Video-danza, sonido y música: Exploraciones a través de la creación*. Valencia: Tavernes Blanques: L'Eixam.

CONDRÓ, L. (2016). *Asymmetrical-motion. Notas sobre pedagogía y movimiento*. Madrid: Editorial Contina Me Tienes.

CORTÉS, R. (2022). *Verbolario*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial.

DIDI-HUBERMAN, G. (2008). *El bailar de soledades*. Valencia: Pre-Textos.

GÓMEZ, A. (2016). *Cuerpo, dolor y verdad: A propósito de un relato de J.M. Coetze*. Madrid: Texto.

ZUAIN, J. (2018). *Catálogo. Los textos de la Danza 2000 - 2017* [catálogo]. Argentina: 2 (AD) En Papel Editora.

MORA, A. (2015). "El cuerpo como medio de expresión y como instrumento de trabajo: dualismos persistentes en el mundo de la danza" en *Cuadernos de música, artes visuales y artes escénicas*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana. vol.10, p. 115.

PÉREZ-CISTERNAS, N. (2020). "Producción de conocimientos espacio-corporales en la enseñanza de la danza" en *Estudios pedagógicos*. Chile: Universidad Austral de Chile. Vol.46, p. 75.

BRUGAROLAS ALARCÓN, M. (2015). *El cuerpo plural. Danza integrada en la inclusión. Una renovación de la mirada*. Tesis doctoral. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

MARTÍNEZ PIMENTEL, L. (2008). *El cuerpo híbrido en la danza: Transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. Análisis teórico y propuestas experimentales*. Tesis doctoral. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

PASTOR PRADA, R. (2012). *Artes plásticas y danza: Propuesta para una didáctica interdisciplinar*. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

ÑECO MOROTE, L. (2014). *Programa de optimización del movimiento (PrO-M): Compañía CienFuegos Danza*. Tesis doctoral. Valencia: Universidad de Valencia.

ALMAHANO MARTÍN, L. (2011). "Danza contemporánea y nuevas tecnologías" en *Danzararte: Revista del Conservatorio Superior de Danza de Málaga*. Nº 7, p. 42-49.

BROZAS POLO, M. y PEDRAZ, M. (2017). "La diversidad corporal en la danza contemporánea: Una mirada retrospectiva al siglo XX" en *Arte, individuo y sociedad*. vol.29, Nº 1, p. 71-87.

TORRECILLA PATIÑO, E. y MOLINA ALARCÓN, M. (2019) "Tórtola Valencia, la performer: Sus acciones entre la danza y la performance fuera del escenario" en *Ausart aldizkaria, Revista para la Investigación en Arte*. vol.7, Nº 1, p. 13-30.

MERCE CUNNINGHAM y NAM JUNE PAIK "Good Bye, M. Orwell" en Youtube <iframe width="705" height="529" src="https://www.youtube.com/embed/\_Y5lt9c2ErQ" title="YouTube video player" frameborder="0" allow="accelerometer; autoplay; clipboard-write; encrypted-media; gyroscope; picture-in-picture" allowfullscreen></iframe> [Consulta: 18 de junio de 2021].

JANINE ANTONI "Entrevista de Artistas Distinguidos" en Youtube <iframe width="940" height="529" src="https://www.youtube.com/watch?v=MUo-AO9C2yxQ" title="YouTube video player" frameborder="0" allow="accelerometer; autoplay; clipboard-write; encrypted-media; gyroscope; picture-in-picture" allowfullscreen></iframe> [Consulta: 18 de julio de 2022].

INAEM: INSTITUTO NACIONAL DE LAS ARTES ESCÉNICAS Y DE LA MÚSICA. *Danza.es* <https://www.danza.es> [Consulta: 18 de junio de 2021].

EUGENE KIM. *My Modern Met*. <https://mymodernmet.com/es/> [Consulta: 18 de junio de 2021].

JANINE ANTONI. *Janine Antoni*. <http://www.janineantoni.net/> [Consulta: 18 de julio de 2022].

FILIP CUSTIC. *Filip Custic*. <https://filipcustic.com/> [Consulta: 18 de julio de 2022].

ANTES COLLADO. *Antes Collado*. <https://www.antescollado.com/> [Consulta: 12 de mayo de 2023].

## 8. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig.1.** Rob Woodcox, Climb To The Sky, 2019. <http://robwoodcox.com/> Pág.11
- Fig.2.** Rob Woodcox, Human Tetris I, 2019. Pág.11
- Fig.3.** Yoann Bourgeois, Celui qui tombe, 2014. <https://teatromadrid.com/es-espectaculo/yoann-bourgeois-celui-qui-tombe> Pág.12
- Fig.4.** Janine Antoni, Loving Care, 1993. <http://www.janineantoni.net/> Pág.13
- Fig.5.** Janine Antoni, Loving Care, 1993. <http://www.janineantoni.net/> Pág.13
- Fig.6.** Janine Antoni en colaboración con Anna Halprin, Paper Dance, 2013. <http://www.janineantoni.net/> Pág.14
- Fig.7.** Filip Cusic, Bolso de pantalla 12:34, 2021 <https://coleccionso.com/artists/filip-cusic/> Pág.14
- Fig.8.** Filip Cusic, Pi(x)el, 2022. <https://coleccionso.com/artists/filip-cusic/> Pág.15
- Fig.9.** La Coja Danza, El Conte de Persépolis, 2021. <https://entradas.carmeteatre.com/espectaculo/3/el-conte-de-persepolis-2119.html> Pág.16
- Fig.10.** OtraDanza en colaboración con Susana Guerrero, Rito, 2016. <https://otradanza.es/index.php/es/> Pág.17
- Fig.11.** Antes Collado, Crisálida (life instalation), 2019. <https://www.antescollado.com/crisalida-instalacion> Pág.18
- Fig.12.** Antes Collado, Crisálida (life instalation), 2019. <https://www.antescollado.com/crisalida-instalacion> Pág.18
- Fig.13.** Antes Collado, Crisálida (life instalation), 2019. <https://www.antescollado.com/crisalida-instalacion> Pág.18
- Fig.14.** Captura de pantalla del Programa Adobe After Effects 2020, Diana Ferriol, 2022. Pág.19
- Fig.15.** Fotogramas del video del plató, Diana Ferriol, 2022. Pág.20
- Fig.16.** Pulseras luminiscentes, Diana Ferriol, 2022. Pág.21
- Fig.17.** Fotografías de la sala de baile en la academia Koppelia, Diana Ferriol, 2022. Pág.21
- Fig.18.** Vestuario con pulseras luminiscentes naranjas, Diana Ferriol, 2022. Pág.21
- Fig.19.** Cámara Canon 700-D, Diana Ferriol, 2022. Pág.21
- Fig.20.** Pro Proyector, Diana Ferriol, 2022. Pág.21
- Fig.21.** Fotografía de la proyección del video en la sala, Diana Ferriol, 2022. Pág.22
- Fig.22.** Fotografía de la grabación, Diana Ferriol, 2022. Pág.22
- Fig.23.** Fotografía de la grabación, Diana Ferriol, 2022. Pág.23
- Fig.24.** Captura de pantalla del Programa Adobe After Effects 2020, Diana Ferriol, 2022. Pág.23
- Fig.25.** Fotogramas del video, Diana Ferriol, 2022. Pág.24
- Fig.26.** Estructura del cubo, Diana Ferriol, 2023. Pág.25
- Fig.27.** Estructura del cubo y tela semi-transparente, Diana Ferriol, 2023. Pág.25
- Fig.28.** Plataforma de madera en el Parque del Oeste, Diana Ferriol, 2023. Pág.25
- Fig.29.** Bancos de madera en el Parque del Oeste, Diana Ferriol, 2023. Pág.26
- Fig.30.** Vestuario con tela de luces, Diana Ferriol, 2023. Pág.26
- Fig.31.** Vestuario con tela de luces, Diana Ferriol, 2023. Pág.27

**Fig.32.** Disposición del espacio y colocación de los elementos, Diana Ferriol, 2023. Pág.27

**Fig.33.** Vestuario con tela de luces, Diana Ferriol, 2023. Pág.27

**Fig.34.** Cubo con tela semi-transparente y luces, Diana Ferriol, 2023. Pág.27

**Fig.35.** Dos luces led, Diana Ferriol, 2023. Pág.27

**Fig.36.** Vestuario con tela de luces, Diana Ferriol, 2023. Pág.28

**Fig.37.** Fotografía de la video-instalación, Diana Ferriol, 2023. Pág.28

**Fig.38.** Fotogramas de Salto Temporal, Diana Ferriol, 2023. Pág.29

**Fig.39.** Fotogramas de Salto Temporal, Diana Ferriol, 2023. Pág.30

**Fig.40.** Fotograma de Salto Temporal, Diana Ferriol, 2023. Pág.31

**Fig.41.** Capturas de pantalla del Programa Adobe After Effects 2020, Diana Ferriol, 2023. Pág.32

**Fig.42.** Fotograma de Salto Temporal, Diana Ferriol, 2023. Pág.32

## 9. ANEXO



**ANEXO I.  
RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE  
DE LA AGENDA 2030**

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>