

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

**LA IMAGEN DEL INDIVIDUO PERSONALIZADO EN LA
SOCIEDAD DEL SIMULACRO:**

Una interpretación a través del medio audiovisual y danzístico

Producción artística inédita
acompañada de una
fundamentación teórica.

Realizado por:

Julia Martos Ramírez

Dirigido por:

Gema Hoyas Frontera

Valencia, Junio 2013



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



MÁSTER OFICIAL
EN PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA

Agradecimientos:

Quiero agradecer a mi tutora del proyecto, Gema Hoyas Frontera, por el tiempo dedicado a guiarme dentro del caos de mi cabeza, por conducirme hacia el entendimiento de mí misma, a través de mi forma de proceder. A mi madre por sus correcciones, a mi padre por sus libros, a mis amigos por sus consejos, a Pablo, Jonathan y Adrián, por su dedicación. Pero sobretodo me gustaría agradecer y dedicar este proyecto a mi hermana, que me enseña, inspira y me motiva a continuar, que me aguanta con una paciencia infinita y sin la cual esta idea no hubiera visto la luz. Porque sea el principio.

RESUMEN

El presente trabajo expone el análisis de uno de los rasgos del hombre contemporáneo: la necesidad de conformar su propia imagen identitaria. Esta imagen será situada en la posmodernidad y responderá a una intención diferenciadora promulgada por la sociedad de consumo. Nos conformamos a través de la mirada de los otros, autoconstruimos la imagen personal que nos representará y la tratamos como mercancía. Para identificarla, haremos un recorrido desde la sociedad del espectáculo de Guy Debord hasta la actual sociedad del simulacro, de Jean Baudrillard. La intención final de este trabajo es que el proceso investigador dé lugar a la conformación de una idea materializable a través de una videodanza. Es por esto que analizaremos además el contexto videodanzístico desde principios de siglo XX, trabajando en todo momento la imagen-vídeo como ejemplo de imagen-simulacro, y recuperando ejemplos de prácticas artísticas dentro de las artes escénicas, el vídeo y la performance, que también han tratado de definir el papel identitario del hombre posmoderno.

ABSTRACT

This work shows the analysis of one of the features of the contemporary man: the need of shaping its own identifying image. This image is located in post-modernity and it shall correspond to a distinguishing intention motivated by consumer society. We shape ourselves through the look of the others. We self-build our self-image which shall represent ourselves and we treat it as merchandise. In order to identify this image, this work shall analyse it from the Society of the Spectacle of Guy Debord until today's society of simulation of Jean Baudrillard. The ultimate intention of this work is that research shall shape a materialized idea through videodance. Thus we shall analyse the context of videodance since the early 20th century, always working with the image-video as an example of the image-simulation and recovering examples of art work from performing arts, videos and performances. These three elements have also tried to define the identity role of post-modern man.

PALABRAS CLAVE

Personalización, individuo, representación, imagen, simulacro, vídeo, videodanza.

KEY WORDS

Personalisation, individual, representation, image, simulation, video, videodance.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	pág. 1
1. EL INDIVIDUO PERSONALIZADO	pág. 5
1.1. Contexto de origen: La profecía del espectáculo.	pág. 5
1.2. El individuo teatralizado.	pág. 7
1.3. La necesidad del otro.	pág. 11
1.4. En qué consiste la personalización.	pág. 13
1.4.1. La personalización del individuo.	pág. 15
1.5. La exhibición de la realidad: imagen signo.	pág. 17
1.5.1. La sustitución de la realidad: imagen simulacro.	pág. 20
2. VIDEODANZA O LA DANZA DE LAS IMÁGENES	pág. 24
2.1. El vídeo como representación de la imagen simulacro.	pág. 24
2.2. Videodanza.	pág. 27
2.2.1. El cuerpo imagen.	pág. 30
2.2.2. El espectador.	pág. 36
2.2.3. La fragmentación del cuerpo y del movimiento.	pág. 38
2.2.4. Lenguaje cinematográfico y danza.	pág. 40
3. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS Y DESCRIPCIÓN DE LA OBRA REALIZADA	pág. 46
3.1. Declaración de intenciones.	pág. 46
3.2. Descripción de la obra <i>La otra por sí misma</i> a través de parámetros personales.	pág. 49
3.2.1. De lo gestual e insignificante	pág. 49
3.2.2. Espacio físico y espacio simbólico.	pág. 52

3.2.3. Acción y movimiento.	pág. 54
3.2.4. Objeto.	pág. 55
3.2.5. El Otro.	pág. 56
3.2.6. Forma.	pág. 57
3.3. Descripción técnica de la obra.	pág. 58
3.3.1. Cronograma.	pág. 58
3.3.2. El trabajo con el bailarín.	pág. 59
3.3.3. Estructura de contenido.	pág. 62
3.3.4. Gráfico de ritmo.	pág. 67
3.3.5. Ficha técnica.	pág. 68
CONCLUSIONES	pág. 70
FUENTES DOCUMENTALES	pág. 73
ANEXO	pág. 78

INTRODUCCIÓN

El planteamiento de este proyecto se divide en dos ámbitos de actuación. El primero, que se enmarca en el campo de la antropología, presenta la investigación en torno al concepto que nos gustaría desarrollar: **la imagen representativa del individuo actual, en una sociedad del simulacro**. El segundo, referente al ámbito del videoarte, es una reflexión sobre el medio elegido para la representación práctica de este concepto: **el vídeo y la videodanza**. Se incluye además un apartado que complementa el trabajo con una descripción de la obra realizada y del método utilizado. De esta forma, el proyecto se distribuirá en tres puntos principales: dos conceptuales y uno metodológico. La tipología elegida para la elaboración de este Trabajo Final de Máster es la 4, por ser la única en la que una argumentación conceptual y un planteamiento práctico podían presentarse conjuntamente. La tipología 4 se caracteriza por hacer hincapié en tres aspectos fundamentales: la conceptualización del proyecto, la descripción de la obra realizada, y la reflexión sobre el proceso de trabajo.

Nos planteamos entonces la siguiente hipótesis, que iniciará el proceso de investigación y nos conducirá hacia la materialización de la obra:

En una sociedad contemporánea dominada por la dictadura de la imagen, el ser humano busca incesantemente su imagen representativa que lo personalice, conformándola a través de la mirada del otro y exportándola cual mercancía.

El objeto de estudio girará alrededor de dos núcleos principales, a saber:

1º. Búsqueda de la definición de imagen simulacro, sus causas y consecuencias sobre el individuo actual. Para llegar a ésta pasaremos por otros conceptos básicos, como la idea de representación/teatralidad y la de personalización.

2º. El medio artístico audiovisual, concentrándonos en el estudio de la videodanza, y basándonos en otros ámbitos como la cinematografía, la videoacción, la performance y la danza.

Como nexo entre ambas investigaciones estudiaremos el vídeo como imagen de la realidad y ejemplo de imagen- simulacro.

En cuanto a la parte del proyecto que pertenece al campo de la antropología, las causas del interés por esta investigación responden a una inquietud personal, motivada por el estrés que me envuelve de dependencia a lo que represento. De ahí que decidamos investigar las razones del individuo personalizado y en qué tipo de sociedad se sitúa. Partiendo de este proceso, pretendemos obtener una pieza artística que no sea tanto la representación de las conclusiones como la consecuencia de un proceso de análisis, que ha tomado uno de otros múltiples caminos para materializarse. Para ello utilizamos el formato vídeo, debido a los numerosos estímulos que ofrece trabajar con una imagen directa del mundo presentada como manipulable. Nos adherimos además al ámbito de la danza porque siempre hemos mantenido en nuestro discurso una fuerte relación con el cuerpo y el movimiento. Consideramos interesante afrontar una obra de videodanza que incluya tal carga conceptual, pues se trata de un género que normalmente suele tender hacia lo formalista. La intención de aportarle esta carga discursiva responde al afán por elaborar un lenguaje audiovisual propio, cuya narratividad se apoye principalmente en las posibilidades que ofrece el cuerpo humano.

Los **objetivos** planteados en el transcurso de esta producción, son los siguientes:

Generales:

- Definir qué es la imagen simulacro.
- Estudiar el género videodanza.
- Concluir el proceso de investigación con la producción de una pieza audiovisual.

Específicos:

- Identificar nuestra imagen identitaria como imagen simulacro.
- Investigar el modo con que personalizamos nuestra imagen exterior.
- Teorizar sobre la importancia de la mirada del otro para construirnos una identidad.
- Establecer un paralelismo entre la personalización del objeto y la del individuo.
- Comparar el medio audiovisual con la imagen-simulacro del mundo.
- Producir una videodanza basándonos en el discurso conceptual expuesto.
- Elaborar premisas hacia las que conducir un lenguaje audiovisual propio.
- Experimentar un híbrido de vídeo y de danza en el que ninguna parte se supedita a la otra.

La **metodología** empleada en la producción de este trabajo se ha basado en un proceso analítico-experimental, y ha contado con las siguientes fases:

- Búsqueda de fuentes.
- Formulación de hipótesis y objetivos.
- Recopilación de referentes.
- Redacción del núcleo teórico.
- Planteamiento y experimentación práctica.
- Ejecución práctica: diseño, grabación, edición y postproducción.
- Análisis de los resultados y elaboración de conclusiones.

1. EL INDIVIDUO PERSONALIZADO

1.1. CONTEXTO DE ORIGEN: LA PROFECÍA DEL ESPECTÁCULO

El espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas mediatizadas por imágenes.

Guy Debord

Para buscar el origen de la situación que planteamos en la hipótesis, recurriremos a Guy Debord (1931-1994), revolucionario, filósofo, escritor y cineasta francés, fundador de la Internacional Situacionista¹, cuyos análisis sobre una incipiente sociedad de consumo consideramos referentes para nuestra investigación. En 1967 Guy Debord, publica *La sociedad del espectáculo*, obra en la que partiendo de una reinterpretación del trabajo de Marx, critica el comienzo de un modelo social en el que la realidad se ve supeditada al poder de la imagen, modelo que será conocido como *espectáculo*. En ella expone que la alienación hace que el ciudadano se convierta en *espectador* y asista pasivamente al espectáculo de su vida, experimentando la realidad de forma mediatizada. Con el paso de los años los medios de comunicación no sólo se constituirían como instrumentos de poder sino que, como Debord recalca en su obra posterior *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*,(1988), la dominación espectacular se encargaría de educar a toda una generación sometida a sus leyes. El sentido de lo espectacular se reincorpora entonces a la realidad y amplía su ámbito de actuación hasta la propia experiencia, consiguiendo que las nociones de realidad y espectáculo se fundan en un único estado.

¹ La Internacional Situacionista era una organización de artistas e intelectuales revolucionarios, entre cuyos principales objetivos estaba el de acabar con la sociedad de clases en tanto que sistema opresivo y el de combatir el sistema ideológico contemporáneo de la civilización occidental: la llamada dominación capitalista. Nace en el seno de la Internacional Letrista, movimiento contestatario del que Guy Debord también era fundador.

*El espectáculo se ha mezclado con la realidad irradiándola. Como se podía prever fácilmente en teoría, la experiencia práctica de la realización sin freno de la voluntad de la razón mercantil, habrá demostrado de forma rápida y sin excepciones, que el devenir-mundo de la falsificación era también el devenir-falsificación del mundo.*²

Si nos queremos adentrar en la posición concreta del individuo en este contexto, debemos remontarnos a la Revolución industrial, donde se conformaría por primera vez la figura del obrero como instrumento de la economía política. Esto quiere decir que el proletario es concebido desde el Estado como un medio de producción más, y como consecuencia, su cualidad humana se verá totalmente anulada, y su condición de productor lo relevará a cierto estado de precariedad. Esta posición se invierte en el momento en el que debido a los avances obtenidos de la Revolución Industrial, el sistema comienza a producir excedentes, y se crea la figura del individuo-consumidor, destinado a reubicar las abundancias del sistema. Éste es el modelo de individuo que nos interesa, sobre el que ahondaremos a lo largo de nuestra investigación.

Sería el comienzo de la conocida como sociedad de consumo y la consecuente reorganización de Occidente alrededor de una masificada clase media con libre acceso a los bienes materiales que asegurarán el Estado de Bienestar . El espectáculo se codifica como el mecanismo de vigilancia de producción que controla al obrero, espectáculo que ejerce ahora su control sobre la porción de ocio que el nuevo capitalismo de consumo garantiza de antemano al consumidor. El control del ocio es su sistema, y su consecuencia una realidad mitificada. *Todo lo que antes se vivía directamente, se aleja ahora en una representación.*³

Otro factor fundamental para el triunfo del sistema del espectáculo viene dado por la separación del trabajador y su producto. El hecho de que el proletario colabore en la

2 DEBORD, Guy: *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*(1988), Barcelona:Anagrama, 1990, p.20.

3 DEBORD, Guy: *La sociedad del espectáculo*(1967), S.l.:Pre-textos, 2005, p.1.

producción de bienes que no consumirá directamente, conlleva la pérdida de identificación personal con la idea tradicional del oficio. El trabajador ya no se construye a sí mismo a través del trabajo realizado, sino que contribuye a la creación de una abundancia que se manifestará como una fuerza ajena que contribuirá a la idea de obrero alienado. Como consecuencia, el hombre buscará identificarse a través del ocio y tiempo libre, sector de actuación del sistema espectacular.

Desde la etapa temprana del capitalismo percibimos una transformación esencial en los objetivos vitales del ser humano, que consiste en el paso **del ser al tener**. Para Debord, en 1967, nos encontrábamos en la siguiente fase consistente en el paso **del tener al parecer**, debido a lo cual, podríamos deducir que en la actualidad seguimos desarrollando este marcado carácter de apariencia generalizada, llegando consecuentemente al extremo donde el nivel de representación desdibuja los límites de la auténtica realidad.

El individuo centrado en la apariencia, este cambio **desde el ser al parecer**, está inevitablemente ligado a la idea de teatralidad, noción sobre la que profundizaremos en el siguiente apartado.

1.2. EL INDIVIDUO TEATRALIZADO

Ya desde la modernidad, la concepción de la realidad como representación empezó a asumirse como paradigma, empezándose a relacionar además, con el concepto de teatralidad, fomentado por el desarrollo de la sociedad de consumo, la Revolución industrial, la masificación urbana y los medios de comunicación. En origen, el término fue utilizado por vez primera en 1908 con el *Teatro de la vida* de Nicolaj Evreinov y recuperado en los 60 con el estructuralismo y el desarrollo de la semiótica, pero más tarde se saldría de su conexión directa con el teatro y la literalidad para aplicarse a la puesta en escena social.

Mediante el estudio del texto de Óscar Cornago *¿Qué es la teatralidad? Paradigmas estéticos de la Modernidad* (2005), aclararemos en qué consiste el concepto, con la finalidad de reubicarlo en la posmodernidad como consecuencia de uno de los síntomas

de la sociedad espectacularizada.

La teatralidad como definición, sería la *cualidad que una mirada otorga a una persona (u objeto) que se exhibe consciente de ser mirado mientras está teniendo lugar un juego de engaño o fingimiento*⁴. La teatralidad como simulacro sería la copia degradada que capta nuestra atención sobre el ejemplo de “puesta en escena” que oculta toda representación. La razón por la cual la evolución de las interacciones sociales (apoyadas en gran parte por el desarrollo de los medios tecnológicos) puedan ser fácilmente identificables como teatrales, se debe precisamente a la constante creación de subjetividades que requieren de una puesta en escena, de una materialización concreta.

Lo cual quiere decir que en la actualidad cada vez está mas legitimada la construcción de identidades múltiples consecuencia de la cantidad de roles sociales que un sólo individuo se ve obligado a adoptar en su rutina diaria, lo cual favorece esta idea de teatralidad.

Si hay algo que nos sea evidente en la concepción del término, es la necesidad de la mirada del otro para su existencia. El sentido de lo teatral estará presente sólo si existe la presencia del otro que lo percibe.

*Es cierto que todo fenómeno estético, y por tanto cualquier obra artística, está construida pensando en el efecto que ha de causar en su receptor; pero el caso de la teatralidad no solo se piensa en función de su efecto en el otro, sino que no existe como una realidad fuera del momento en el que alguien está mirando; cuando deje de mirar, dejará de haber teatralidad.*⁵

Además, el otro refuerza el sentido protagonista de aquel que requiere ser visto, lo cual se puede concebir como una estrategia de poder en cuanto cuestionamos no sólo qué es lo que está representando el sujeto en cuestión, sino qué oculta. Según Cornago citando a Lyotard, la escenificación supone un modo de ordenar la realidad para su

4 CORNAGO, Óscar: “¿Qué es la teatralidad? Paradigmas estéticos de la Modernidad.” *Telón de fondo. Revista de teoría y crítica teatral*, n°1, Agosto, 2005.

5 *Ibíd.*

representación, de jerarquizarla y valorarla en función de una determinada estrategia de poder⁶.

Otro de los factores necesarios para que se dé la teatralidad es el énfasis en lo artificioso, que además es la principal diferencia respecto a la idea de representación. Mientras que la representación consiste en la ocultación de una realidad para promover una determinada lectura de ésta, en lo teatral se añade la ostentación del engaño, es necesario hacer visible el mecanismo mediante el cual estamos representando una situación. Es decir, para que exista la teatralidad, es necesario que el espectador conozca quién se esconde detrás de la máscara.

La teatralidad proyecta un tipo de mirada específica sobre el hecho de la representación. Esta se hace más consciente, y el espectador disfruta al ver de forma consciente el procedimiento de la representación, el juego del artificio y el desequilibrio de las identidades, el soy uno, pero represento otro, soy yo pero en realidad no lo soy. Es un juego de engaños conscientes que ha adquirido un enorme auge en la cultura de masas.⁷

En el proceso de representación, la conciencia de lo representado corresponde únicamente al sujeto que lo hace, mientras que en el proceso de teatralización este mecanismo se hace visible tanto para el protagonista como para el espectador.

La teatralidad se manifiesta a través de un modelo de exterioridad material y la potenciación de determinados signos de representación que el espectador consumirá, símbolos puros, puesto que detrás del ritual teatral encontrará un vacío de sentidos, convirtiéndose así el actor en mero transportador de señales, en contenedor sin contenido.

Observamos el interés de lo teatral aplicado al ámbito de lo social en los estudios realizados por Erving Goffman. En su libro *La presentación de la persona en la vida*

⁶ *Ibíd.*

⁷ *Ibíd.*

cotidiana (1959), Goffman establece un paralelismo entre el sistema teatral y las interacciones sociales, afirmando que gran parte del intercambio que tiene lugar al relacionarnos con el otro se trata de una interpretación de la visión que queremos se perciba de nosotros desde el exterior. Esta noción encontraría ratificación treinta años después, respondiendo a un síntoma de la modernidad:

Ya no es el mundo visto como una escena representada, sino como un mecanismo que produce representaciones y en el que lo fundamental no es tanto el resultado de esas representaciones, sino el mecanismo en sí mismo. La pregunta ante una representación, es decir, ante una obra artística o un determinado fenómeno social ya no es, por tanto, el qué significa, sino el cómo funciona. Y lo importante no es dar verosimilitud al resultado final, hacer pasar por cierto la verdad semiótica de la representación, porque sabemos desde el comienzo que inevitablemente es falsa, como toda representación, sino en hacer creíble el proceso, el mecanismo de tensiones entre lo que se ve y lo que se oculta; en ese campo de inestabilidades se juega ahora la verdad de lo real.⁸

Anteriormente sostuvimos que mientras que la representación oculta una realidad concreta para redefinirla, la teatralidad hace visibles esos mecanismos de ocultación. ¿Cuál es el estado en el que nos encontramos ahora? Después de lo analizado, entendemos que el individuo actual percibe el mundo a través del concepto de lo teatral: no sólo conoce lo que es producto de una representación, sino que el interés por el cómo se ha representado, por el mecanismo, cada vez es mayor y más visible.

Partiendo de esta idea y retomando la necesidad de la mirada del otro para que se de la condición de teatralidad, intentaremos ahondar en la relaciones concretas de representación entre un individuo y otro.

⁸ *Ibíd.*

1.3. LA NECESIDAD DEL OTRO

Como hemos visto, el primer paso para que un individuo sea consciente de su identidad, conlleva la aceptación de la mirada del otro, lo cual genera ciertas relaciones de dependencia. Así mismo, en el terreno de las relaciones sociales, encontramos interna en nuestra vida cotidiana la interferencia del otro. En el texto de Erving Goffman mencionado con anterioridad, se expone la importancia del conocimiento de que en realidad no conducimos nuestras vidas, sino que la toma de decisiones diaria y el mismo alcance de nuestras metas está influido por la acción del otro. *Vivimos por inferencia. Yo soy, digamos, huésped suyo.*⁹

Es el entramado de interrelaciones diarias conscientes o inconscientes lo que teje la posibilidad de desarrollar un carácter individual anclado en el convencimiento de mantener una vida propia, y nuestra subjetividad se construirá conforme a estas consecuencias. Podríamos decir entonces que **somos consecuencia del otro**, sujeto externo que no sólo activa nuestras representaciones con su percepción (como ya hemos visto en la idea de teatralidad), sino que contribuye a ellas con su presencia, las modifica, por lo cual y como sucedía con el sexo aceptamos la necesidad del otro para ser.

¿De qué forma interviene la mirada del otro en el proceso de autodefinición? Nos acercaremos a esta pregunta a través de una metáfora, comparándola con la idea de exposición artística que trabaja Thomas McEvilley en su texto *Abrir la trampa. La exposición posmoderna y Magos de la Tierra*¹⁰:

Para McEvilley el concepto de exposición de arte incluye una definición del yo

9 GOFFMAN, Erving: *La presentación de la persona en la vida cotidiana*(1959).Buenos Aires: Amorrortu, 1997.

10 MCEVILLEY, Thomas: “Abrir la trampa. La exposición posmoderna y magos de la tierra” en GUASCH, Anna María (coord):*Los manifiestos del arte posmoderno : textos de exposiciones, 1980-1995*. S.l:Akal, 2000.

colectivo, implica que una sociedad intenta organizarse alrededor de un símbolo que la defina a sí misma (como ejemplo de esto existe la aceptación de la figura del museo como imagen histórica de una cultura particular). Además, es en una exposición donde el objeto activa su poder definatorio, su capacidad de contener un significado, testimonio de un individuo o colectivo. Me gustaría entonces establecer un paralelismo entre este objeto y el individuo, el cual se encuentra en un permanente estado expositivo con la finalidad de encontrar su propia definición. Así mismo, la exposición también sirve para que el espectador llegue a cuestionarse su propia identidad cuando se enfrenta a una serie de premisas que, elegidas por el artista y aisladas de su contexto original, se exponen como verdaderas en este espacio aséptico. Se produce así la reciprocidad de mensajes que construirá tanto al individuo expuesto como al espectador, con la diferencia de que en el contexto artístico es el yo del artista el que está menos sujeto a cambio, pues permanece invariable en su afirmación.

Por otro lado MacEvelley sostiene que el mero hecho simbólico de la exposición es síntoma de superioridad del que ejerce el criterio frente al que no lo comparte, es símbolo de poder y estabilidad que utiliza el arte como fetiche de la clase dirigente. Esta noción también podemos exportarla al caso concreto del individuo: su actual necesidad de *escopia*¹¹, esa obsesión de constante exhibición facilitada por los avances tecnológicos en el uso de los mass media, puede también ser interpretada como una herramienta de poder.

Podemos afirmar entonces que el individuo se encuentra constantemente en un estado expositivo, como si de una pieza artística se tratara, debido a tres razones principales: Primero, se expone para adquirir significado mediante la percepción del otro. Segundo, el otro (el espectador) también cuestiona su definición a partir de lo que observa. Y tercero, utiliza este exponerse como síntoma de poder que le aporta estabilidad.

De qué expone y de cómo se expone nos ocuparemos en el siguiente apartado.

¹¹ Término utilizado por Jose Luis Brea en su texto *Fábricas de identidad (retóricas del autorretrato)*2003, cuyo significado hace alusión al darse a ver y al ser contemplado.

1.4. EN QUÉ CONSISTE LA PERSONALIZACIÓN

En una sociedad en la que el espectáculo es asumido como método, vivimos a expensas de la inminente caducidad y la continua renovación, y es éste ambiente a la deriva el que encontraremos como reflejo identitario. Cada vez se espera del individuo que sea más flexible y adaptable a los cambios de rumbo de la sociedad, fácilmente convencible, y nada conformista, capaz de cambiar creencias o convencimientos con rapidez para colaborar en la subsistencia del capitalismo de consumo.

El proceso de personalización es una de las consecuencias de este contexto, y hace referencia a la estrategia mediante la cual sociedades e individuos evolucionan hacia una constante definición particular que los diferencia del factor externo.

Adentrándonos en el análisis concreto de los mecanismos de los que se sirve el individuo para alcanzar un grado de personalización satisfactorio, acudiremos a las tesis de Jean Baudrillard, filósofo y sociólogo francés, post-estructuralista y reconocido por su análisis de la posmodernidad.

En su tesis doctoral de 1966 *El sistema de los objetos*, Baudrillard utiliza por vez primera el término “personalización”¹². Pero no lo aplica al individuo, sino al objeto, el cual se personaliza debido a una estrategia de obsolescencia que promueve el consumo en masa de objetos en serie para provocar su acumulación no productiva y su consecuente pérdida de valor¹³.

En su posterior libro *La sociedad de consumo* de 1970, recupera el término pero esta vez lo aplica al individuo, que incitado por la publicidad, personaliza sus elecciones de compra con la finalidad de proyectarse a sí mismo como un consumidor único y

¹²La personalización del objeto es el proceso mediante el cual un objeto que en principio fue modelo, adquiere características especiales para adecuarse a un tipo específico de consumidor. El objeto es pensado, creado y modificado para un modelo aparentemente único de comprador con necesidades concretas de mantener una vida singular, y su personalización rebasa la estricta necesidad de compra.

¹³ BAUDRILLARD, Jean: *El sistema de los objetos* (1969). Madrid: Siglo XXI, 1994.

diferente.¹⁴

Encontramos entonces que la personalización esta impulsada por la búsqueda de diferencias. Occidente ha crecido buscando la igualdad universal a la vez que potenciaba la capacidad del individuo para autodefinirse como diferente. Este proceso definitorio se realiza a través de la exhibición de la diferencia, es decir, recalando los aspectos personales que nos distingue de la masa que nos rodea. La misma historia de Occidente se ha construido por comparación, definiendo a las demás culturas por lo que no somos y definiéndonos a nosotros mismos por lo que nos diferencia de los demás. En la actualidad todos somos globales, tan iguales que compartimos hasta los movimientos antiglobalización. Esta es la eterna paradoja del individuo posmoderno, el énfasis por construirnos una individualidad conviviendo en comunidad, habitando en masa. De la misma forma, buscando esa cualidad que nos diferencia del resto de la multitud, tendemos a adherirnos a determinados grupos sociales, puesto que sólo a través de las colectividades podemos incluir y hacer patentes nuestras individualidades. ¿Cómo mantenemos entonces intacta la identidad individual? Mediante la sociedad de consumo, proclamadora del productor colectivo y del consumista individualizado. Su herramienta principal es la publicidad, vendedora de discursos y promesas, pero no de objetos, siendo su principal objeto de venta ella misma (su mecanismo), y convirtiéndose así en un bien más de consumo. A través de la publicidad recorreremos el espacio existente desde la información a la persuasión y desde ésta hacia la persuasión oculta; sin saber que la verdadera efectividad reside en su saturación, siendo así como realmente provoca reacciones y obtiene resultados. El atractivo que la publicidad añade a sus objetos, Baudrillard lo define como “calor”, y es que ante el desencanto que supondría tener que inventarse uno por sí mismo las motivaciones para comprar, la publicidad aporta la llamada del objeto (*si el objeto me quiere, estoy salvado*¹⁵) lo cual disminuye la fragilidad psicológica mediante una inmensa solicitud. La publicidad, mediante su bien amado “ofrecimiento” nos seduce a través de connotaciones que

14 BAUDRILLARD, Jean: *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*(1970).Madrid:Siglo XXI, 2007.

15 BAUDRILLARD, Jean. Op. Cit, p. 174.

prometen la capacidad de proyectarse a uno mismo en un futuro inmediato, y lo que es más atractivo aún: la capacidad para autodefinirse. Mediante la compra de un objeto u otro encontraremos la cantidad suficiente de personalización que necesitamos para diferenciarnos de los demás.

Encontramos esta capacidad de personalización como una de las principales características del individuo posmoderno, y para adentrarnos en su definición la afrontaremos partiendo de la noción original que estableció Jean Baudrillard:

*La noción de “personalización” es algo más que un argumento publicitario: es un concepto ideológico fundamental de una sociedad que, al “personalizar” los objetos y las creencias, aspira a integrar mejor a las personas.*¹⁶

1.4.1. La personalización del individuo.

El proceso de personalización de un objeto no tiene otra finalidad sino que el consumidor también se personalice, cuya necesidad se verá promovida gracias a la publicidad. Nos encontramos entonces ante una intención que se nutre de forma recíproca (el objeto se personaliza para el comprador, el cual se personaliza eligiendo un modelo concreto), y que se sirve de los mismos mecanismos para asegurar su efectividad. Además, el paralelismo que encontramos entre la personalización del objeto y la personalización del individuo, responde a una búsqueda de diferenciación de los demás a través de aspectos inesenciales. *Personalícese* eligiendo el color de su cafetera, *personalícese* eligiendo el color de su pelo. Es así como percibimos al individuo, como acumulador de rasgos inesenciales que son representativos de una imagen a la que la persona aspira, una imagen que trata de construirse para diferenciarse del otro.

Según Baudrillard, se podría comparar la sociedad de consumo con una fábrica de diferencias “personalizantes” que en lugar de crear a personas contradictorias opuestas entre sí, los hace convergir en una paradoja: individuos que en su diferencia se integran

¹⁶ *Ibíd.* p. 160.

en un mismo modelo de sociedad . Nos situamos dentro de una sociedad masificada donde buscamos la singularidad desde la comunidad, afiliándonos a determinados grupos sociales que nos diferenciarán de una mayoría. Aquí, el individuo consumista, buscará un objeto que represente su propia singularidad, por lo que podemos afirmar que todos aquellos objetos de los que nos rodeamos son síntoma de nuestra búsqueda de identidad. Es éste un punto de inflexión importante en esta investigación: el individuo que se conforma a través de sus objetos, no por la necesidad de poseer, sino porque estas posesiones son reflejo y representación propia.

A lo cual hay que añadir que todo objeto es contenedor de un signo representante de valores de estatus y de determinado orden social, por lo que el consumidor no consume objetos, sino signos basados en las diferencias. *Todos somos iguales ante los objetos en cuanto a su valor de uso, pero no lo somos ante los objetos en cuanto a los signos y las diferencias que representan, los cuales están profundamente jerarquizados.*¹⁷

De esta manera y a través de la acumulación de signos, el individuo irá construyendo poco a poco la imagen que le representará, la imagen que será percibida y consumida por los otros.

Como conclusión e iniciación al siguiente capítulo recuperaremos una referencia muy ilustrativa del texto de Gabriel Villota *Narciso lee las instrucciones de uso*, donde tras exponer el mito de Narciso, recupera la teoría de Krauss en la que se afirmaba que hablar de la figura de Narciso *supone hablar de alguien que “ha abandonado la inversión de objetos con libido y transformado el objeto-libido en ego-libido.*¹⁸ En esta referencia podemos observar una conexión directa entre objeto e imagen personal, cómo Narciso y su placer por mirarse se constituye como ejemplo del momento en el que el hombre desplaza la fascinación por el objeto hacia la fascinación y dependencia de la imagen personal.

Además, Villota complementa este análisis haciendo un paralelismo con la fase del

17 BAUDRILLARD, Jean. Op. Cit. p.98.

18 VILLOTA, Gabriel : *Luces, cámara, acción (...)* ¡Corten! *Videoacción: el cuerpo y sus fronteras.* Valencia: IVAM, 1997.

espejo de Lacan: parte fundamental en el crecimiento del niño, en la que se inicia la formación del ego. Momento en el que el niño se encuentra con su imagen en el espejo y observa cómo su imagen especular es más completa y perfecta que su propio cuerpo.

1. 5. LA EXHIBICIÓN DE LA REALIDAD: LA IMAGEN SIGNO.

Hasta ahora, hemos intentado definir cómo el otro juega un papel importante en la conformación de su semejante, qué procesos instan al individuo a sentir la necesidad de diferenciarse, y de qué forma cada uno construimos la imagen personal que luego exportaremos. Pero, ¿de qué tipo de imagen estamos hablando? ¿Cuál es *la imagen de la representación* y cómo actúa? Para especificar cuál es el poder de esta imagen-signo, antes es necesario definir a qué clase de imagen nos referimos, para lo cual haremos referencia a autores como Jose Luis Brea o Santos Zunzunegui, para finalmente concluir con el concepto de imagen-simulacro de Jean Baudrillard.

En el libro *Pensar la imagen*, de Santos Zunzunegui, encontramos la siguiente definición de imagen: *Soporte de la comunicación visual en el que se materializa un fragmento del universo perceptivo y que presenta la característica de prolongar su existencia en el curso del tiempo.*¹⁹

La imagen es entonces una parte representativa de un todo, con la cualidad añadida de permanencia. Esta noción la uniremos a la definición de percepción visual hallada en el artículo *La(s) semiótica(s) de la imagen visual*, de Magariños de Morentín, en la que, refiriéndose a la percepción visual, expone que *ésta es la cualidad de suscitar en una mente la posibilidad de que se le considere como sustituyente de otra forma que no es la que se está percibiendo.*²⁰

19 ZUNZUNEGUI, Santos: *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra, Universidad del País Vasco, 1989, p.22.

20 MAGARIÑOS DE MORENTÍN, Juan: *La(s) semiótica(s) de la imagen visual* en Cuad. Fac. Humanid. Cienc. Soc., Univ. Nac. Jujuy[en línea]. n.17, 2001[consulta 22 de febrero 2013], disponible en <http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1668-81042001000200016&script=sci_arttext>.

Es decir, que la percepción de una imagen conlleva la aceptación de que lo percibido no es la realidad. De ambas definiciones, -la primera física (al hacer referencia a un soporte) y la segunda mental- deducimos no sólo que la finalidad de la imagen es representar algo, sino que puede sustituir a la realidad que representa.

El interés por el estudio de las cualidades representativas de las imágenes, radica en el hecho de que no sólo actúan como simples sustituciones de un elemento real, sino que además incluyen un énfasis por la ocultación. Recuperamos entonces un concepto trabajado anteriormente respecto al “individuo teatralizado”: crear una imagen sustentada más en lo que oculta que en lo que representa. Encontramos en *Pensar la imagen* cómo existe implícito en ésta un cierto grado de manipulación llevada a cabo por el poder que la ha originado, lo cual nos enseña cómo “*dejan de ser un medio de revelar identidad para convertirse en una forma de ocultarla*”²¹

Recordamos que la principal diferencia entre representación y teatralización es que en la primera existe una ocultación de la realidad, mientras que en la teatralización hay una ostentación de este ocultamiento.

El poder de la imagen, en cuanto a su capacidad para ocultar lo que no muestra, para marginar la parte de la realidad que no considera representativa, va mucho más allá. Para justificarlo, Santos Zunzunegui recurrirá directamente a Deleuze: *Según Deleuze existe un interés generalizado por escondernos algo de la imagen, y ese algo no es sino su aspecto de lenguaje, su carácter de instrumento de persuasión, ya que todo acto de lenguaje icónico es fruto de una estrategia significativa y por tanto, persuasiva.*²²

Es por tanto la imagen, instrumento de persuasión y portadora de gran poder de convicción, y será el medio favorito del individuo para proyectarse en los otros.

En el texto de Brea *Fábricas de identidad*, se trata la capacidad de la imagen de generar aspectos identitarios, desde los recursos publicitarios productores de ansias de personalización, hasta la retórica del autorretrato técnico, en el que el avance de la

21 ZUNZUNEGUI, Santos. Op. Cit. p.23.

22 *Ibíd.*

tecnología ha generalizado el mismo acto de representación personal, (el click automático, elimina al autor cualquier posibilidad de evidenciar su subjetividad) resaltando principalmente la mirada y la importancia del espectador.²³ Hemos evolucionado desde una noción de *panóptico* en el que el vigilante permanece oculto hasta una necesidad de *escopia*, es decir una voluntad de ser visto, que revela y acepta al voyeur.

Nuestra investigación pretende centrarse en la capacidad y poder de esa imagen exportadora, identificarla como objeto de consumo a la cual nos esforzamos por llegar a través de la adquisición de elementos identitarios facilitados por la sociedad de consumo o sirviéndonos de determinadas herramientas.

Un buen ejemplo de la dinámica social hacia la que tendemos hoy, es la red social Facebook. Estandarte de las comunicaciones internáuticas, constituye no sólo hasta cierto punto un rentable recurso en bolsa, sino que se ha convertido en un complemento que se asume como necesario en la vida diaria. Es el ejemplo perfecto de creación, consumo e intercambio de la imagen personal, que viaja desde los espejismos de intimidad brindados por enrevesadas fórmulas de privacidad y de “protección” de tu imagen, hasta el descarado exhibicionismo que se hace evidente conforme aumenta la audiencia de espectadores-amigos que tendrán acceso a tu perfil. A través de facebook construimos literalmente la imagen que los demás percibirán de nosotros, seleccionamos los elementos que queremos que permanezcan dentro de nuestra vida y eliminamos todo aquello que consideramos negativo. Se trata de un verdadero ejercicio de personalización con una marcada consciencia de teatralidad, eterno intercambio de imágenes que suplantán a la experiencia real.

Hasta ahora hemos visto que la imagen-signo es la representación de una realidad concreta. A continuación analizaremos la imagen-simulacro, evolución de la imagen-signo, en la que ya no existe una representación, sino una sustitución de la realidad.

23 BREA, Jose Luis: “Fábricas de Identidad (retóricas de autorretrato)” *Exit: imagen y cultura*. N°10 Julio/Agosto, 2003, p 81.

1.5.1. La sustitución de la realidad: la imagen simulacro

En su libro *Cultura y Simulacro*, Jean Baudrillard reproduce las cuatro fases de evolución que ha sufrido la imagen hasta su total independencia de la realidad, esquema del cual considero importante partir:

1º- Es reflejo de una realidad profunda.

2º- Enmascara y desnaturaliza una realidad profunda.

3º- Enmascara la ausencia de realidad profunda.

4º- No tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro.²⁴

Estas fases serán especialmente relevantes para plasmar la pérdida de representación que ha sufrido la realidad al generar una imagen que se vende por sí sola y solo se representa a sí misma.

Baudrillard atribuye la muerte de toda representación de la realidad a un hecho concreto: el exceso de información. El avance de los medios tecnológicos y el afán de la sociedad del espectáculo han contribuido a la destrucción de la realidad por sobreexposición. El propio espectáculo en el espacio público ya no existe porque éste se entiende como real, se ha consumido el símbolo hasta asumirlo como verdad. En cuanto al espacio privado se ha concluido con la noción de intimidad, el mismo concepto de secreto está hoy en crisis. Todos manipulamos ahora la realidad y contribuimos a su confusión, todos nos preocupamos por representar y teatralizamos cada aspecto de nuestra vida diaria. Nuestro sistema actual de consumo se basa ya no en un intercambio de objetos, sino de signos de representación, siendo mi cuestionamiento hasta qué punto nos concebimos a nosotros mismos como signos dispuestos al consumo del otro, como si se tratara de un producto personalizado esperando la compra del consumidor más próximo, consumiendo a su vez los signos del otro conscientes de que se trata de un proceso de inevitable teatralización e intercambio.

²⁴ BAUDRILLARD, Jean: *Cultura y simulacro*(1978). Barcelona: Kairós, 1984, p.18.

Es importante en este punto, recalcar el concepto de simulacro de Baudrillard: *Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Lo uno remite a una presencia , lo otro a una ausencia.*²⁵

Podríamos entender la simulación como la recreación de algo que no es, de un modelo que aún ausente, existe. El simulacro para Baudrillard se convierte en un modelo real de algo inexistente, sin origen, y que establece la base de lo hiperreal, concepto que recuperaremos más adelante. Es decir, por vez primera el simulacro precede a la realidad, el hijo devora al padre. No se trata de un repetición o una reinterpretación, sino de una sustitución, una suplantación de la realidad por sus propios signos. En el mismo concepto de simulación entra en juego la idea de lo real y de lo imaginario. Alguien que simula está fingiendo sirviéndose de símbolos "verdaderos", una simulación plantea directamente el cuestionamiento de qué es lo verdadero y qué es lo falso. Quiero dejar entonces claro el contexto en el que nos desplazamos: un mundo simulado en el que los límites entre lo auténtico y lo falso han sido totalmente disueltos. En este contexto, la imagen es la principal portadora del mensaje simulado.

Los iconoclastas citados por Baudrillard, aportan un claro ejemplo de su poder:

*"Prohibí que hubiera imágenes en los templos porque la divinidad que anima a la naturaleza no puede ser representada" Precisamente porque sí puede serlo, pero ¿qué va a ser de ella si se la divulga en iconos, si se la disgrega en simulacros?*²⁶

Concebimos la imagen pues, como simuladora de una verdad, que será manipulada en función de cómo se represente. El hecho de que el individuo se conforme a sí mismo a través de la prioridad de su visionado, nos hace confluir en la creencia de que habitamos cierto margen en las relaciones sociales fundamentado en simulaciones en las que no existe ningún referente, por lo que podríamos pensar que somos causalidad de determinados efectos de representación, somos simulacro.

²⁵ *Ibíd.* p.12.

²⁶ *Ibíd.* p.15.

La abstracción hoy no es ya la del mapa, el doble, el espejo o el concepto. La simulación no es ya la de un territorio, una existencia referencial o una sustancia. Se trata de la generación de modelos de algo real que no tiene origen ni realidad: “un hiperreal”. El territorio ya no precede al mapa ni lo sobrevive. De aquí en adelante es el mapa el que precede al territorio, es el mapa el que engendra el territorio ; y si reviviéramos la fábula (de Borges) hoy, serían las tiras del territorio las que lentamente se pudren a lo largo del mapa. Es lo real y no el mapa, cuyos escasos vestigios subsisten aquí y allí: en los desiertos que no son ya más del Imperio, sino nuestros. El desierto de lo real en sí mismo. ²⁷

Nuestra presencia simulada no es más que una consecuencia del contexto hiperreal que habitamos. Para Jean Baudrillard la realidad ya no es necesaria en un mundo que se encuentra sometido al orden de lo hiperreal: síntoma de la cultura posmoderna, los medios de información han construido la virtualidad que caracteriza esta hiperrealidad, la cual surge de la interacción entre lo real, lo social y lo simbólico. Lo hiperreal es sinónimo de la sustitución de lo real por su simulacro.

Como ejemplo tenemos el espacio informático mediante el cual accedemos a extensiones eternas de bases de datos, almacenamos información e interactuamos socialmente. Este espacio es la representación del mundo mediatizado donde el individuo se encuentra a sí mismo, a través del cual también buscará estrategias de representación en él (recordamos el ejemplo de facebook). El proceso personalizador que busca el individuo seguirá activo en la virtualidad, éste utilizará un medio de sustitución de la realidad para construir una imagen identitaria que también le sustituya. Encontramos implícito en este acto el mecanismo de la teatralidad: el redoblamiento de la representación, con una capacidad de consciencia y de aceptación sumada.

²⁷ *Íbid.* p.10.

De esta manera, y para finalizar el primer bloque teórico, concluimos con la idea de que podemos llegar a identificar la imagen identitaria del individuo con un objeto. De la misma manera se puede personalizar, modificar y “poner en venta” para el consumo de los otros. El individuo posmoderno autoconstruye su propia imagen y la da a conocer a través de estrategias teatrales en sus relaciones sociales, promovidas por una sociedad del simulacro donde la sustitución de la realidad es asumida, aceptada e incluso buscada.

En este primer apartado teórico, hemos realizado un amplio recorrido por el contexto en el que nos interesaría enmarcar la producción práctica. La carga conceptual de la obra será extraída de algunos de las ideas aquí tratadas, constituyéndose no tanto como conclusión de este apartado sino como complementación. En el siguiente bloque teórico profundizaremos sobre el medio a través del cual materializaremos nuestras ideas: el vídeo y la videodanza. Así mismo, la elección del medio audiovisual para plasmar nuestro trabajo responde a un interés por tratar de forma directa la imagen-simulacro del mundo, tal y como justificaremos a continuación.

2. VIDEODANZA O LA DANZA DE LAS IMÁGENES

2.1. EL VÍDEO COMO REPRESENTACIÓN DE LA IMAGEN-SIMULACRO.

En 1965 saldría a la luz el *Portapak*, equipo de vídeo portátil que revolucionaría el acceso a la tecnología de la imagen por parte de la masa popular. Fue entonces cuando de manos de Nam June Paik, se llevará a cabo la primera acción de vídeo en el contexto artístico, consistente en grabar a la comitiva del Papa VI en su paso por New York.

Sería la primera vez que la posibilidad de captar imágenes en movimiento de la realidad estaba al alcance de cualquiera, y la vez primera en que este afán por recuperar el espacio vivido se transmitiera videográficamente en un terreno artístico.

La producción videográfica no tardaría en ser considerada por múltiples artistas que la incorporarían en su obra, ya fuera como registro de acciones, como investigaciones sobre el espacio-tiempo o como videoinstalaciones, tal y como plantean artistas como Vito Acconci, Dan Graham o Tony Oursler, respectivamente. Su atractivo reside en la posibilidad de crear un lenguaje audiovisual sustentado en narrativas originalmente filmicas y fotográficas, y las alternativas que éstas ofrecen al trabajar con un formato mucho más libre que el estrictamente cinematográfico.

Pero primordialmente, el vídeo constituye la democratización de la imagen. En nuestro trabajo lo introduciremos como paradigma de la imagen-mundo, el simulacro materializado a través del vídeo, imagen representativa del entorno circundante, consumida con predilección y sustituta de la realidad. Nos atrae especialmente la capacidad de creer en una imagen que sea más potente que la propia realidad, tal y como observamos en la siguiente situación rescatada por Allan Kaprow en su libro *La educación del des-artista*:

*Estaba un grupo de reporteros...y advirtió que casi todos observaban el evento a través de una pantalla de televisión instalada para la ocasión. El ataúd real estaba pasando detrás de ellos, casi a la misma distancia desde la que contemplaban la diminuta versión proporcionada por la pantalla.*²⁸

La elección de este soporte para la creación de la práctica artística del proyecto, no sólo responde a un interés personal ligado a la búsqueda de un lenguaje audiovisual propio, sino que además satisface la necesidad de elección de un medio adecuado que exprese correctamente la idea de mundo-simulacro.

En el libro *Pensar la imagen*, de Santos Zunzunegui, encontramos argumentos sólidos que justifican nuestra idea:

*En la inmensa mayoría de los dispositivos videográficos sólo nos confrontamos con imágenes que no pueden (ni quieren) negar su carácter de tales. Sus límites están ante nuestros ojos, lo que desencadena la dificultad de creer en lo que sucede en el interior de ese mueble. Ya no estamos ante una imagen que despliega sus artes seductoras para hacernos olvidar su naturaleza de representación, sino que, al contrario, se autodesigna orgullosamente como mera apariencia, caduca y mutable.*²⁹

La diferencia fundamental con las artes cinematográficas recae en este aspecto: mientras que un film de cine abogará por la creación de una imagen que oculta sus mecanismos que la conforman como representación de una realidad, la videocreación se apoya precisamente en estos mecanismos para revalorizar la imagen por si misma.³⁰

28 KAPROW, Allan: *La educación del des-artista* (1970-74). Madrid: Kairós, 2007, p. 98.

29 ZUNZUNEGUI, Santos. Op. Cit. p.234.

30 Somos conscientes de que en la actualidad muchas producciones cinematográficas recurren al soporte vídeo de alta definición. No nos estamos refiriendo aquí a los soportes (celuloide-digital), sino a los lenguajes.

Si la ficción-cine se presentaba como una aventura de los personajes, la ficción-video revela en su particular dispositivo que estamos ante una aventura de las imágenes. Ya no se nos convoca a seguir la evolución de tal o cual personaje, sino a preguntarnos. ¿qué le sucede a una imagen? ¿a qué avatares va a ser sometida? ¿a qué lugar va a llegar partiendo de una situación inicial? Se cumple así una de las condiciones básicas para poder hablar de la existencia de un relato, la presencia de una transformación. Sólo que ésta no se aplica ahora ni sobre los personajes ni sobre situaciones, sino sobre imágenes.³¹

En este sentido, podríamos establecer una comparación con la idea de representación y teatralidad mencionadas en la primera parte del proyecto, siendo la cinematografía ejemplo de la representación que el espectador asume de forma inconsciente como real, y la práctica videográfica ese otro grado catalogado como teatralidad, puesto que hace patente el material con el que conforma el juego de la representación.

*Allí donde la imagen cinematográfica reclama la doble presencia de otra imagen que la continúe y de un fuera de campo que la constituya-el cine es el arte de no mostrarlo todo, en palabras de Michael Chion-, la imagen videográfica busca su propia prolongación en su mismo interior a través de una serie de efectos tecnológicos (incrustaciones, splits, quantel...).*³²

Sin embargo, yendo un paso más, podríamos entender la imagen videográfica como representación de una representación (de la narratividad cinematográfica) y concebirla como simulacro puro que ha prescindido de la forma que le dio origen (el cine) para trabajar directamente con la realidad, y anularla mediante su propia imagen.

31 *Ibíd.* p.235.

32 *Ibíd.*

*Si existe una ficción-vídeo, ésta se asienta sobre la idea del simulacro.(...)Simulacro que adopta múltiples galas, que se disfraza bajo apariencias diversas pero confluyentes en el hecho de producir; a través de los más variados dispositivos, menos una narración que su fingimiento, no tanto un relato cuanto un puro efecto de tal.*³³

Una vez expuesta la justificación de la elección del medio vídeo, nos introduciremos en el estudio de un género específico del vídeo: la videodanza. Éste será el formato que plasmará nuestra obra, respondiendo a un interés personal por la imagen del cuerpo captada a través de una cámara. Estudiaremos entonces, cómo es percibida esta imagen, con la finalidad de construirla a posteriori en nuestra obra, a través de los procesos de filmación y edición del montaje. De esta manera diseñaremos y daremos nuestro punto de vista sobre la percepción de una imagen personal determinada, de la misma manera que un individuo construye su propia imagen representativa.

2.2.VIDEODANZA

Hasta los años 60 y 70, la danza permaneció ligada exclusivamente a lo corporal y al ámbito del movimiento siempre que quiso ampliar sus márgenes de actuación y evolucionar. Desde la desaparición de las restricciones del ballet académico tradicional a principios del siglo XX, ha recorrido diversos senderos que la harían pasar en primer lugar y de la mano de coreógrafas como Isadora Duncan o Loïe Fuller por una danza vinculada a la creación de imágenes visuales (danza libre), o dándole prioridad directa a la expresión de sensaciones y emociones (danza expresionista o abstracta), siempre con un trabajo anclado en lo corporal para incidir sobre un determinado estado de ánimo. En este contexto de “danza de índole afectiva” nos encontraríamos en los 60-70 con la danza moderna, momento que coincidiría con la condicionante aparición en el mercado de las cámaras caseras de vídeo y la consecuente accesibilidad al género de numerosos sectores de la sociedad. De la misma manera que muchos artistas visuales incorporarían

³³ *Ibíd.* p.234.

el vídeo como método en su trabajo, también sucede en el caso de los coreógrafos: es entonces cuando el desarrollo de la danza se desliga de su dependencia con el escenario y el cuerpo humano, para concentrarse en la exploración de una perspectiva más cercana al cuerpo y su rutina, tratando aspectos de la vida cotidiana que ahora se podían plasmar a través de una cámara. Merce Cunningham será uno de los pioneros de la videodanza, y rompería muchos de los pilares de la danza contemporánea. Llegaría a interesarse por la composición electrónica, la computación y el lenguaje audiovisual, realizando importantes colaboraciones con John Cage en el ámbito de la música, e interacciones con video artistas como Charles Atlas, Elliot Caplan y Nam June Paik.

No será hasta mediados de los 80 cuando escucharemos catalogar a la videodanza como género, la cual definiremos a partir de la concepción dada por el pionero de la investigación de danza para la pantalla Douglas Rosenberg, como el producto resultante del registro del movimiento realizado para que tenga valor dentro de la pantalla, y que no conforma una mera documentación de un espectáculo danzístico.

*Danza para la pantalla es la construcción literal de una coreografía que sólo vive cuando está encarnada en un film, video o tecnologías digitales. Ni la danza ni los medios para manifestarla están al servicio uno de otro, sino que son compañeros o colaboradores en la creación de una forma híbrida.*³⁴

Para evitar el mero registro de movimiento la cámara debe ser partícipe de la coreografía que está teniendo lugar, y diseñar desde su posición y mediante el desarrollo de los diferentes planos, lo que finalmente se reproducirá en la pantalla. La coreografía es entonces, no el resultado de una serie de fases preconcebidas por el bailarín, sino la conjunción de la acción entre dos entes: el cuerpo y la mirada. De esta manera, el cuerpo del bailarín se encontrará con que su espacio de actuación se inmaterializa y se multiplica, al no abarcar ya los límites de un lugar físico, al albergar la posibilidad de alcanzar estados y movimiento sólo captables a través de un trabajo

34 ROSENBERG, Douglas, web personal <<http://www.dvpg.net/>>, [consulta 21 de Febrero 2013]

videográfico que se encargará de resaltarlos. La coreografía original desembocará en otra posterior modificada a través del trabajo de edición y mediante el juicio del montador, obteniendo resultados compositivos inapreciables en una creación en directo. *Un gesto pequeño e insignificante en el escenario se puede transformar, cuando se ve a través de la lente, en poético y grandioso, mientras la respiración o los pasos del bailarín pueden convertirse en puntos focales de la obra.*³⁵

La motivación principal que nos hizo plantear una propuesta de videodanza es la de trabajar la interacción entre lo corporal y otros objetos, en este caso, la tecnología. Entendemos que la danza, como cualquier otra disciplina artística, busca ampliar sus horizontes en los objetos que coexisten a su alrededor. En el momento en que se introduce un elemento externo en una disciplina como la danza, éste acabará inevitablemente transformándola. Es lo que sucede con la tecnología. Es a través de ella que se nos revelan datos insignificantes de lo cotidiano que podrían haber pasado desapercibidos, adhiriéndose a nuestra forma de percibir el mundo como si de una prótesis se tratara. Su función es ampliar la información de la realidad que biológicamente es inaccesible para nosotros, y su consecuencia la transformación en la forma de percibir el mundo.

En el caso de la danza y las artes escénicas, son muchos los casos que muestran cierta reticencia a la hora de incorporar en sus producciones elementos tecnológicos y videográficos. Esto se debe a una reclamación explícita por la efectividad de la presencia escénica, por la experiencia vivencial sobre el espectador pasivo consumidor de imágenes. Y es que en numerosas ocasiones somos partícipes de recursos audiovisuales (como las proyecciones) utilizados de forma injustificada, tan sólo como un elemento estilístico más, que se incluyen en la obra en detrimento de la presencia corporal de los bailarines o intérpretes.

En el caso de la videodanza también sucede que en numerosas ocasiones puedas encontrarte con producciones en las que la imagen del cuerpo ha sido tomada como un recurso meramente estilístico. La observación de estas obras nos sirve para reconocer el

35 *Ibíd.*

lenguaje audiovisual que realmente nos interesa, y nos ayuda a concretar cada vez más unas premisas sobre las que trabajar, como pueden ser la supremacía del contenido sobre la forma.

En cualquier caso, la videodanza extraerá importantes transformaciones en su encuentro con las nuevas tecnologías, tal y como nos muestra Alejandra Vignolo en un artículo escrito para el libro *Terpsícore en ceros y unos* (2010) :

*Podríamos rescatar que la video-danza, en primer lugar, por producirse cinematográficamente tiene la posibilidad de liberarse del anclaje en la percepción teatral, y, de esta manera, liberar a la danza de dicha forma histórica impuesta; en segundo lugar, que es plausible desde un nivel ontológico encontrar en ella la ruptura con el paradigma de la representación basado en la realidad entre distinción e imagen. Y, en tercer lugar, que por ser una forma de modulación de la danza, supone en su percepción la percepción del cuerpo humano.*³⁶

De esa nueva percepción del cuerpo humano, esta vez como imagen tecnológica, nos ocuparemos en el siguiente capítulo.

2.2.1.El cuerpo-imagen

A partir de la 2ª Guerra Mundial el concepto de cuerpo en el terreno de las artes tomará un cambio de sentido relevante, alejándose de su tradicional papel de modelo para convertirse progresivamente en instrumento del arte. Será en los años 60 cuando se empiece a reivindicar el papel del cuerpo como territorio, como lugar donde se asientan determinadas normas sociales, consciente de su definición como construcción cultural.

³⁶ VIGNOLO, Alejandra: “La video-danza “entre” la percepción cinematográfica y la percepción danza” en SZPERLING, Silvina; TEMPERLEY, Susana, comps: *Terpsícore en ceros y unos: ensayos de videodanza*. Buenos Aires:Guadalquivir:CCEBA, 2010, p. 42.

Los cambios sociales, políticos, ideológicos, filosóficos, etc, han modificado nuestro concepto de espacio y nuestra concepción corporal, hasta que a día de hoy nos encontramos con un cuerpo, escenario de debate público, que está marcado por la hibridación, el mestizaje, las biotecnologías/cibertecnologías o las reivindicaciones identitarias.

En el terreno de las artes performativas, el cuerpo se encontraría con un importante aliado que le permitiría registrar acciones que de otro modo no hubieran llegado hasta nuestros días: el vídeo. Se conformarían en forma de videoacciones todas aquellas obras en las que normalmente el propio artista era el protagonista, que utilizaba su cuerpo como medio de comunicación principal, contenedor de la idea, el concepto y su representación. El vídeo adquiriría entonces un *estado psicológico más que tecnológico*³⁷, fundamentado principalmente en la manipulación del tiempo que ofrece el medio.

El hecho de que el propio artista elija su cuerpo y no el de otro como material, lleva implícita la necesidad de escopia tan presente en el individuo narcisista contemporáneo. El reconocimiento de la presencia del artista en el vídeo por parte del espectador, aumenta el atractivo de ser observadores de su reproducción. Según la tesis de Laura Mulvey (1975) sobre el placer visual y el cine narrativo, el principal placer cinematográfico estriba en la identificación del espectador con la imagen vista, placer que exportado a la videoacción encontrará satisfacción en el reconocimiento del cuerpo del artista como objeto y la presentación directa de su relación con el mundo³⁸. Para justificarlo recurriremos a la principal diferencia del teatro (como paralelo cinematográfico) y la performance: mientras que en el teatro se trabaja con la representación de una realidad, en la performance y en su registro videográfico se presenta la realidad misma.

El cuerpo visto a través de la cámara también revelaría multitud de posibilidades para

37 VILLOTA, Gabriel. Op. Cit.

38 MULVEY, Laura: "Placer visual y cine narrativo." *Crítica feminista en la teoría e historia del arte*. CORDERO, Karen e SÁENZ, Inda, comps. México: Universidad Iberoamericana/PUEG: 2007. pp. 81-93.

los coreógrafos y bailarines . Se encontraron entonces con un material que les permitía redefinir el tradicional cuerpo idealizado del bailarín, figura distante del espectador que se conformaba como ideal físico inalcanzable para la gente común. El medio tecnológico aportaría nuevas visiones de la danza, generándola a partir de nuevas perspectivas tanto físicas como conceptuales, y tratando aspectos cotidianos que normalmente pasan desapercibidos.

A través del libro *Videodanza, de la escena a la pantalla*, de Hayde Lachino y Nayeli Benhumea , nos acercaremos a las diferentes singularidades que construyen esta nueva imagen del cuerpo, y que lo alejan de su contemporáneo en escena.

En el escenario, la imagen del cuerpo se constituye como medio, y se manifiesta mediante la técnica y la coreografía establecida por el coreógrafo. En la pantalla, el medio pasa de ser el propio cuerpo a ser el soporte audiovisual. En la escena, el cuerpo se presenta a través de su fisicidad, en la videodanza, la representación del cuerpo se ve ceñida a parámetros principalmente estéticos ligados a características tecnológicas tanto de la cámara como de los sistemas de edición y postproducción. Este cuerpo-imagen establece códigos propios que se alejan en gran medida de las nociones originalmente danzísticas, para trabajar un tipo de movimiento pensado desde el uso de diversas ópticas, con cambios de secuencias, desplazamientos, y conjugándolos con movimientos de cámara. Además, en este nuevo concepto, tomarán relevancia valores más puramente plásticos como son color, forma, textura, superficie, etc... y el proceso de construcción de esta imagen no finalizará hasta que no pase por los trabajos de edición y postproducción.

*El cuerpo – imagen, nos ofrece una visión completamente distinta del cuerpo a la que ofrece un bailarín sobre la escena donde lo vemos en su totalidad, mientras en la pantalla es una imagen corporal construida a partir de fragmentos. A través de la videodanza el cuerpo se ha vuelto una entidad fragmentaria.*³⁹

39 LACHINO, Hayde; BENHUMEA, Nayeli: *Videodanza, de la escena a la pantalla*. [en línea] México DF, Universidad Nacional Autónoma de México, 2012, [consulta 23 de Marzo de 2013] disponible en <<http://issuu.com/danzaytecnologia/docs/videodanza>> ,p.56.

La cualidad fragmentaria así como la visión caleidoscópica del cuerpo de la videodanza pueden ser las características principales de esta nueva imagen corporal. El lenguaje audiovisual permite descomponer el cuerpo en piezas independientes que potencian el valor del detalle, accediendo a perspectivas imposibles mediante nuevos ángulos, evocando un cuerpo existente tan sólo en la imaginación del creador. Estas partes conformarán a modo de puzzle la visión totalizadora de un cuerpo construido también a partir de lo que no se ve: en la pantalla no es necesario asistir a la ejecución completa del gesto, la narratividad del discurso puede optar por recursos que trabajen la presencia del cuerpo desde el fuera de campo, evocando la acción, insinuándola a través de otras imágenes sugestivas para el espectador.

Para la danza escénica la potencialidad expresiva está centrada en el cuerpo, para la videodanza está justamente en la mediación. La fuerza del cuerpo del bailarín no reside más en su incuestionable presencia escénica sino en su ausencia, en el no lugar que deja el corte. Este cuerpo ausente de la pantalla se encuentra presente en el fuera de campo, alrededor de la pantalla, no lo vemos pero lo intuimos. Aparece para el espectador como un cuerpo pensado, imaginado.⁴⁰

Por otra parte, no sólo a través de lo audiovisual se difunden los límites de la imagen representativa del cuerpo, son muchos los artistas que desde los años 60 tratan de reubicarlo bajo una presencia acorde con el contexto que habita. Concretamente de los autores contemporáneos me interesa especialmente la obra de algunos coreógrafos que, alejándose de las nociones convencionales de danza, nos presentan una nueva visión del cuerpo como producto o consecuencia de la sociedad actual de consumo:

La obra de Jérôme Bel recupera el *fin de la representación*⁴¹ del Teatro de la Crueldad

40 *Ibíd.* p.60.

41 Artaud se opone al arte como representación o mimesis, reclamando la experiencia artística como forma de vida.

de Artaud para elaborar un lenguaje personal basado en principios como la inmovilidad, la lentitud y la reiteración, rescatando además condiciones escénicas de la coreografía tradicional. A través de lo hiperbólicamente representacional, practica una nueva concepción de presencia y cuerpo a través de lo “antiespectacular”, trabajando además en alguna de sus obras con la idea de individuo colectivo. Encontramos como referencia fundamental su obra *Nom donné par l’auteur*, 1994, puesto que trabaja la reordenación del sujeto en cuanto al objeto, escenificando dinámicas que giran alrededor del objeto cotidiano y que nos muestran la visión de un cuerpo cosificado.



Fig.1. Jérôme Bel. *Nom donné par l’auteur*. 1994.

Manteniéndonos en la línea del trabajo con el cuerpo y su representación, citaremos la obra de Laurent Goldring, fotógrafo y videoasta, cuya visión repercutirá en coreógrafos posteriores. Goldring intenta deshacer la historia de la representación, afirmando que *el cuerpo humano existe solamente a partir de la saturación de signos*⁴², utilizando la fotografía y el vídeo para borrar estos signos sin suprimir el cuerpo, y devolviéndolo directamente a la *insurrección de los órganos*⁴³.

42 LOUPPE, Laurence: *Poéticas de la danza contemporánea*. Madrid: Universidad de Salamanca, 2012, p.387.

43 *Ibíd.*



Fig. 2. Laurent Goldring. *Pequeña crónica de la imagen*. 1995-2002. Video.

Por último, el trabajo del coreógrafo Xavier Leroy propone una visión totalmente distinta de lo que es un cuerpo, subvirtiéndolo en su propia representación, alejando al espectador de cualquier referencia, buscando trabajos sobre cuerpos que contengan el menor número de signos posible. En *Self-Unifished*, 1998, presenta un cuerpo carente de referencias físicas reconocibles que realiza gestos cotidianos deformados, incluyendo además un cuestionamiento de nuestra percepción del tiempo y el espacio a través de recursos propios del lenguaje del vídeo. En su obra no importa el movimiento, sino lo que éste desencadena: la inmovilidad, la reiteración y la forma.



Fig. 3. Xavier Leroy. *Self unfinished*. 1998.

2.2.2. El espectador.

En 1979 el encuentro entre danza y video tendrá lugar en México de la mano de Pola Weiss. En su pieza *Videodanza, viva, video danza*, portará una cámara al hombro mientras danza en un contexto público, proyectando al mismo tiempo en un monitor lo que se está grabando. De esta forma cuestiona el papel del espectador al hacerle participe directo de la experiencia kinética del bailarín.⁴⁴

Del mismo modo en que la figura del otro cobra especial importancia en el desarrollo de nuestro primer núcleo teórico, queremos recuperar esa idea equiparándola con el espectador. Igual que nos conformamos a nosotros mismos a través de la mirada del otro, la figura del espectador y su repercusión en la obra del artista es un cuestionamiento que ha sido tratado desde diferentes disciplinas.

En la videodanza, el espectador adquiere un papel muy importante a la hora de construir la escena. Ésta, a parte de ser un escenario simbólico pensado por el creador, se complementará con la imaginación del espectador. *Al seleccionar lo que el espectador debe ver, el realizador acorta las distancias entre intérprete y público, el espectador es aproximado simbólicamente al suceso de movimiento y se involucra en la espacialidad de la obra.*⁴⁵

Hayde Lachino y Nayeli Benhumea nos hablan en este caso sobre la eliminación de la distancia de representación mediante la inclusión del espectador en la obra del artista, concepto también trabajado en el ámbito de la performance. En la obra *Performer/Audience/Mirror* de Dan Graham, el artista y los espectadores se sitúan frente a un espejo a la vez que éste narra los movimientos corporales que va realizando. De esta forma, la narración de lo que acontece se convierte en la versión oral del reflejo del espejo. Así mismo, esta anulación del espacio de representación entre espectador y artista, el recortar la distancia entre ambos, conlleva hablar más de uno mismo.

44 LACHINO, Hayde; BENHUMEA, Nayeli. Op. Cit. p. 48.

45 *Ibíd.* p.85.



Fig. 4. Dan Graham. *Performer/Audience/Mirror* .1975.

Por otra parte, tanto la performance como el espectáculo de danza en vivo, contienen una importante ventaja sobre el vídeo: la materialidad del espacio. En el videoarte como en la videodanza la falta de un espacio físico en relación con el espectador amenaza con convertirlos en meros observadores pasivos, de ahí el interés por las propuestas de videoinstalación, donde existe además una implicación espacial por parte del que visita la obra.⁴⁶ Sin embargo en la videodanza el espectador desempeña un papel diferente. Como decíamos, en una danza en directo, el público asistente también es partícipe de la energía presente, y se beneficiará sin duda, sensorialmente. ¿Pero qué hay de la figura del bailarín? Éste, personaje idealizado desde la antigüedad, representa todo lo físicamente inaccesible para el espectador, estableciendo así una distancia plausible donde la admiración no favorece la cercanía y mucho menos la identificación con la pieza o sentimiento que se está tratando. En la videodanza, el tratamiento de un cuerpo fragmentado nos acerca a la visión de un cuerpo ya no tan desconocido, que desvela desde la cotidianeidad movimientos con cierto eco familiar que nos hace recordar situaciones personales, o que nos remiten a gestos concretos de nuestra rutina con los que sí podemos identificarnos. Esta premisa será una de las más buscadas en la elaboración de mi propia videodanza.

⁴⁶ MAIDMENT, Simon y MCINESS, Vikki: "Performance, gesto y ritual" en *Narrativas digitales y tecnologías de la imagen*. AA.VV, S.L.: Casa Asia, 2012.

2.2.3. La fragmentación del cuerpo y del movimiento.

Antes de explicar en qué consiste la fragmentación del cuerpo en videodanza, vamos a situarnos en otros ámbitos donde también se ha buscado esta fragmentación, pero desde el movimiento. En los años 50 la bailarina y coreógrafa Anna Halprin establece un modelo para la composición coreográfica en el que fragmenta el cuerpo mediante un sistema de retículas que lo redistribuyen de forma discontinua, desconectándolo y dividiendo sus diferentes partes. De esta manera, la propia anatomía se convertía por sí misma en un mapa, un “plano” de producción gestual, según el cuerpo requerido.⁴⁷

En los 60, Yvonne Rainer elabora todo un manifiesto abogando por la antiespectacularización de la danza, cuyo ejemplo podemos visualizar en *Tryo A*, 1966, donde *enunciaría una catálogo de los movimientos posibles del ser humano*⁴⁸. Los movimientos limpios, sin florituras, presentados casi como fragmentos independientes del cuerpo, destacarán su producción, que no tardará en dirigirse hacia el medio cinematográfico. De la danza a la pantalla transporta la experimentación, el fraccionamiento, la yuxtaposición inhabitual, y una demarcación evidente de los postulados estéticos. Yvonne Rainer se constituye como uno de los principales referentes de la danza contemporánea, influyente en artistas como el coreógrafo Xavier Leroy.

47 LOUPPE, Laurence. Op. Cit. p.377.

48 *Ibíd.* p. 379.

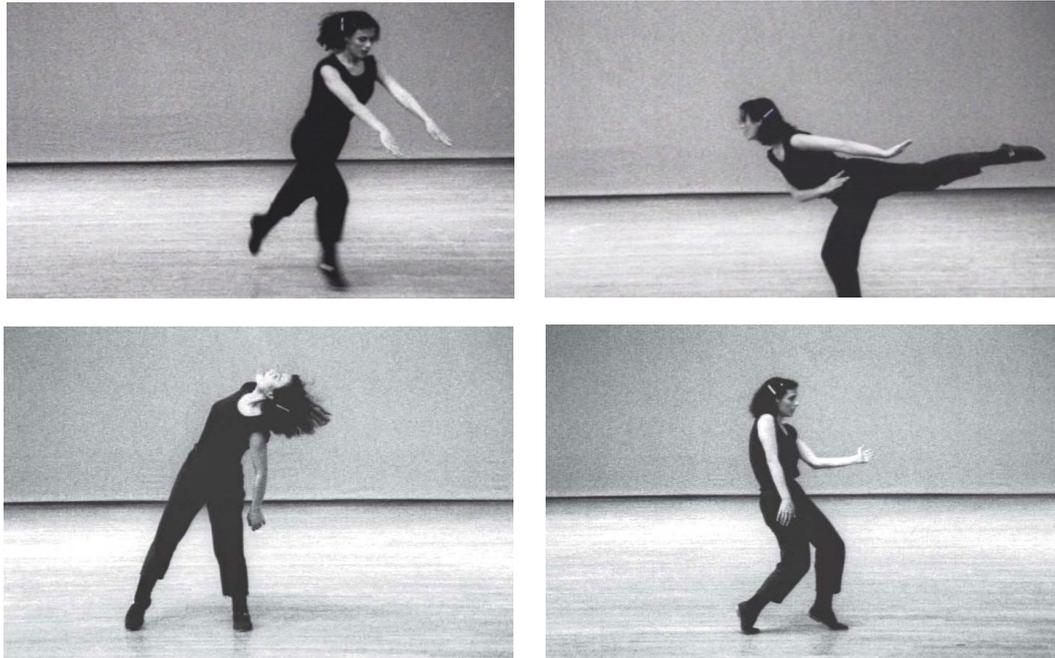


Fig. 5. Yvonne Rainer. *Tryo A.* 1966.

La fragmentación del cuerpo y del movimiento puede encontrar su máxima expresión en el film de danza o en un videodanza, nutriéndose de lo heredado en cuanto a la representación del cuerpo en movimiento en cinematografía.

La elipsis es un recurso cinematográfico que se encarga de suprimir planos innecesarios entre dos secuencias y cuya función es economizar el tiempo de la narración sin que ésta pierda coherencia. El film de danza trasladó este método al cuerpo, tratando de construir un mismo movimiento desde la segmentación, yuxtaposición y sucesión de planos. Este hecho, tal y como se hace referencia en la Trabajo de investigación de Juan Bernardo Pineda Pérez *El bailarín y la elipsis del cuerpo: la imagen en movimiento a partir de parámetros coreográficos*⁴⁹, podríamos denominarlo como una “elipsis del cuerpo”, y será uno de los principales rasgos que caractericen al género videodanza.

49 PINEDA PÉREZ, Juan Bernardo: *El bailarín y la elipsis del cuerpo: la imagen en movimiento a partir de parámetros coreográficos*. Trabajo de investigación DEA's. Director: Dra. Gema Hoyas Frontera. Universidad Politécnica de Valencia, 2005.

2.2.4. Lenguaje cinematográfico y danza.

El éxito del cinematógrafo consistió en los primeros años, en el extrañamiento que causaba tal representación de la realidad. Tal literalidad llamaba la atención, fidelidad a la realidad que estaba representada por el movimiento. El lenguaje cinematográfico aparece en el momento en el que el cine ya no se conforma con la mera exhibición de la realidad a través de la representación del movimiento. Es entonces cuando se produce un alejamiento del llamado “teatro filmado” en búsqueda de un lenguaje propio.

A principios de la época sonora, cuando se supera la dependencia inicial respecto al teatro, surge un género de citación obligada en este proyecto: el cine musical.

El cine musical introducirá la danza en el medio cinematográfico y albergará a numerosos bailarines y productores que asentarán las bases de cómo filmar una coreografía a través de nuevos paradigmas en el manejo de la cámara y el montaje, tales como Fred Astaire, Gene Kelly, o Stanley Donen.

Se comenzará entonces a planificar la composición del movimiento del bailarín buscando evitar el exceso de cortes en la filmación, generando espacios adaptados a ello mediante la escenografía, la iluminación y los movimientos de cámara. Sin embargo, el cine musical no deja de ser un ejemplo de danza filmada, pues la finalidad no deja de ser representar un coreografía compuesta de antemano para una escenografía, en lugar de construir el movimiento con y para la cámara, mediante su fragmentación.

Igual que en un documental sobre danza el vídeo se supedita a la danza, en el cine musical la danza se supedita al vídeo. La videodanza en cambio, se encuentra a medio camino entre esos dos niveles.

La danza y el cine comparten grandes similitudes en la organización de sus composiciones, la cinematográfica y la coreográfica, pues ambas estructuras se basan en elementos cinéticos, espaciales y temporales.

Hablar de coreografía o danza es definir a ésta como la duración del movimiento generado por el cuerpo del bailarín en el espacio, lo mismo sería hablar de cine, pero en vez del cuerpo, aquí estaría sustituido por la imagen.⁵⁰

Antes del reconocimiento en los 80 de la videodanza como género, encontramos numerosos ejemplos de la influencia que recíprocamente se han ejercido danza y cinematografía. Hablamos tanto de realizadores que incorporan nociones danzísticas a sus obras como de coreógrafos y bailarines que incorporan a sus creaciones principios cinematográficos o videográficos, desdibujando así los límites entre estos dos campos. Establecemos pues dos niveles de actuación: por un lado, aquellos films que adquieren conscientemente cualidades de la danza para aplicarlas, y por otro, aquellas danzas que extraen cualidades del registro de la cámara para generar el movimiento.

El realizador coreógrafo:

Jean Rouch, realizador, comenzará su carrera en 1955, siendo una de sus motivaciones conseguir la fragmentación de una acción del cuerpo para ser reconstruida cinematográficamente sin hacer que ésta pierda continuidad, basándose en las indagaciones de Fred Astaire. Según Juan Bernardo Pineda Jean Rouch encuentra que, de la misma forma que la historia es para el realizador el hilo que mantiene la continuidad dentro de una narración filmica, el movimiento de los actores en esta narración también es condicionante para aportar fluidez y continuidad al relato.

Las acciones gestuales de los protagonistas en el transcurso de la narración de la historia dentro del film poseen un significado que da continuidad a la historia que narra. Lo que los gestos son para las historias que se cuentan en el cine, en cuanto al significado que se les tiene asignado, en la danza y la coreografía corresponde a los pasos, los cuales no tienen nada que ver con el significado que la semiótica ha otorgado a los gestos.⁵¹

50 *Ibíd*, p.43.

51 *Ibíd*, p.54.

La diferencia entre movimiento y gesto es la carga conceptual que se les atribuye: mientras que los pasos no son más que un ejercicio formal que conforma una composición, los gestos conllevan un significado, responde a una emoción.

Son muchos los realizadores que importan en sus producciones parámetros coreográficos, o que generan un movimiento de cámara comparable con lo danzístico. Pero si nos detenemos en la característica primordial del videodanza, consistente en la construcción de un movimiento a partir de sus fragmentos, Jean Rouch se nos presenta como referente, debido a sus intentos de generar continuidad en la acción del cuerpo cinematográficamente. Además, concederá gran importancia a las técnicas de filmación del movimiento, llegando a fundar incluso un taller de danza para cámaras en el que intentaba desarrollar el sentido del espacio fomentando la conciencia corporal.

Maya Deren es conocida tanto como madre del cine underground como del film de danza. Marcó el nacimiento de una vanguardia americana, siendo su estilo característico por el uso de la cámara lenta, los paneos de sutil movimiento, los continuos planos subjetivos, y los ensayos sobre el tiempo y el espacio. Su film *Meshes of afternoón* se convertirá en un verdadero referente del séptimo arte.

Sus películas oníricas eran catalogadas como poemas visuales o sueños, trabajó el cine no tanto como un simple generador de historias, sino como exploración espiritual.

Conformándose como realizadora antes que coreógrafa, introducirá la danza y el movimiento en sus películas a través de la cámara y el montaje cinematográfico, tal y como nos muestran sus películas *At land*, 1944 o *A Study in Choreography for Camera*, 1945.

En *At land* realiza un verdadero ejercicio de montaje hacia una *danza del desplazamiento*, combinando diferentes escenarios ligados a través de la desfragmentación de una misma acción. Aunque no se trata de un trabajo de danza convencional, intenta crearla a partir de elementos exteriores a ella.

La principal preocupación de Maya Deren será establecer un hacer o un saber común

entre lo cinematográfico y lo coreográfico. De su obra *A Study in Choreography for Camera*, diría:

Intenté que esta película fuera principalmente una muestra de cine-danza,-es decir, una danza tan relacionada a la cámara y a los cortes que no pueda ser “ejecutada” en cualquier otro lugar que en esta película en particular- en el breve espacio del filme he podido apenas sugerir las potencialidades de esta forma. Es mi más sincera esperanza que el cine-danza se desarrolle rápidamente y que, en el interés de tal desarrollo, una nueva era de colaboración entre bailarines y cineastas se abrirá,-una en la cual ambos reunirán sus energías y talentos creativos rumbo a una expresión artística integradora.⁵²



Fig. 6. Maya Deren. *At land*. 1944.

Maya Deren supondrá uno de los principales referentes a lo largo de toda nuestra obra, pues encontramos en su lenguaje cinematográfico la conjunción perfecta entre film y danza.

⁵² DEREN, Maya: *Essential Deren: Collected Writings on Film*, Nueva York: Documentext, 2008, p.222 . Citado por CALDAS, Paulo: “Poéticas del movimiento: interfaces” en *Terpsícore en ceros y unos: ensayos de videodanza*. Buenos Aires:Guadalquivir, 2010, p.86.

El coreógrafo realizador:

Trisha Brown es una de las figuras más importantes de la danza contemporánea en New York. Desde los años 60 explora los límites del cuerpo y el movimiento, influenciada por coreógrafos como Merce Cunningham o Marta Graham. Introduciría la danza en el contexto museístico llegando a trabajarla en su bidimensionalidad confluéndola con técnicas como el dibujo. A diferencia de otros coreógrafos, es consciente de la influencia del lenguaje audiovisual en la danza contemporánea y lo apoya y acepta, incluso llega a aplicar a sus piezas técnicas cinematográficas como pueden ser la extrema ralentización, la marcha hacia atrás, o las acciones invertidas.

Lisa Nelson, bailarina y coreógrafa, dejó la danza a la edad de 24 años y comenzó a trabajar el vídeo en los 70. Años después volvería a la danza pero esta vez *desde la mirada*. Desarrollaría una nueva técnica de composición espontánea que traspone al cuerpo operaciones de alteración corporal inherentes al vídeo. Para ella, la imagen grabada dispone de cierta plasticidad en cuanto a que su alteración en el tiempo es manipulable, premisa en la que se basaría para el desarrollo de esta nueva técnica, llamada *Tuning Scores*. Tuning significa afinar, sintonizar. Los instrumentos que afina son al mismo tiempo: la persona, el grupo y el espacio, partiendo de una exploración perceptiva que se organizará alrededor de órdenes a las que ella llamará “calls”. Estas “llamadas” son palabras inherentes al lenguaje audiovisual, y lanzadas al bailarín mientras que éste improvisa, modificarán su conducta y redirigirán la composición espontánea.

Así mismo, encontramos numerosos ejemplos en los que se aplican en la danza ideas cinematográficas, tal es el caso de *Le train Bleu (1924)* una coreografía de Bronislava Nijinska creada para los ballets rusos de Diaghilev, donde se utiliza el uso filmico del tiempo; o el teatro de Meyerhold, que incluso lleno de fisicalidad, utiliza técnicas del montaje cinematográfico. *Las nociones de “close”o de montaje encuentran un equivalente gestual en la noción de movilización/inmovilización de una parte del*

*cuerpo y en la fragmentación del cuerpo en el que cada segmento es utilizado por separado.*⁵³

La finalidad de incluir un capítulo de danza y cinematografía se hace evidente en cuanto consideramos a la videodanza una consecuencia del cine y del registro del movimiento. Particularmente considero interesante mostrar no sólo como ésta se ha beneficiado del lenguaje cinematográfico para construir sus propios parámetros, sino cómo la influencia ha sido mutua y se ha expandido más allá de las barreras de lo audiovisual, internándose también en la práctica escénica. Considero bastante curioso además, cómo muchos casos dentro de las artes escénicas, aún reticentes a utilizar nuevas tecnologías, han sabido extraer de ellas lo que les interesaban respecto a su proceder e internarlo en su práctica sin perder la fisicalidad de la puesta en escena.

Este segundo bloque teórico de “La danza de las imágenes” tenía como finalidad acercarnos a la naturaleza del medio que hemos elegido en nuestra práctica, y alternarlo así mismo, con las nociones extraídas de la primera parte, tales como la idea de representación/teatralidad, la imagen simulacro o la imagen personal. A continuación comenzaremos con el desarrollo de la parte práctica, en la cual esperamos aunar estas dos líneas de investigación.

⁵³ PAVIS, Patrice: *A análise dos espetáculos*, São Paulo: Perspectiva, 2005, p.43. Citado por CALDAS, Paulo, *Ibíd*, p.81.

3.PRESENTACIÓN, ANÁLISIS Y DESCRIPCIÓN DE LA OBRA

3.1. DECLARACIÓN DE INTENCIONES

La finalidad del proyecto, no busca concluir con una serie de supuestos teóricos. El verdadero objetivo personal que me lleva a enfrentar un trabajo final de de tipología 4 , es ser capaz de verter determinadas nociones aprehendidas en el proceso de investigación en la realización de un proyecto práctico. El concepto a tratar en la parte práctica aparecerá entonces en el mismo proceso de inmersión de la investigación, y no plasmará necesariamente las conclusiones obtenidas de éstas, sino que se nutrirá de los aspectos que considere más oportunos acordes con el medio de producción elegido, en este caso el vídeo.

Así mismo, otra de las razones que nos llevan a abordar este tema y a elegir materializarlo a través de la videodanza, se debe a la necesidad de continuar con una línea de investigación comenzada hace dos años. En el curso 2011-12 desarrollamos un proyecto cuyo discurso versaba sobre la dependencia del ser humano frente al objeto. Elaboramos tres videodanzas, cada una de ellas inspirada en una noción concreta:



Fig.7. Julia Martos. *De construir*. 2012. Videodanza.
Representación del estado cíclico del consumo.



Fig. 8. Julia Martos. *Del vestir*. 2012. Videodanza.

Metáfora a través de una acción simple, sobre la pérdida de valores como la calidez y el contacto en la búsqueda de un ser humano funcional.



Fig. 10. Julia Martos. *Destender*. 2012.

Sobre el despilfarro como forma de vida, consumir para gastar nos lleva a consumir algo que ya se percibe como destruido.

Los aspectos en los que nos hemos inspirado para la producción de la obra elaborada para este trabajo y titulada *La otra por sí misma*, son los siguientes:

- La idea de teatralidad: de cómo la teatralidad se convirtió en paradigma de la modernidad y hoy en día es aceptada en el desarrollo de las relaciones sociales.
- La idea de personalización: la necesidad del individuo posmoderno de adquirir una serie de características objetuales que permitan identificar su imagen personal y diferenciarse de los demás.
- La idea de sociedad del simulacro y realidad pura: el cambio que ha sufrido la realidad en cuanto a su representación, el paso de una realidad pura a la sustitución de ésta por sus propias imágenes.
- La necesidad del otro: de cómo la presencia y la mirada del otro es significativa en la construcción de nuestra identidad, sobre cómo nos influye la percepción que el otro tiene de nosotros.

Nos encontramos entonces, en la siguiente situación: partiendo de un trabajo de investigación que intenta definir las razones que hacen al individuo contemporáneo vivir a expensas de su mera imagen representativa, me propongo obtener un proyecto de videodanza impulsada por las siguientes motivaciones:

1º Tomo el vídeo como herramienta de trabajo principal debido a la atracción de poder trabajar con un lenguaje que utiliza imágenes de la realidad, tal y como si se tratara de material apropiado, encontrándolo además, un medio idóneo para ejemplificar el discurso.

2º Elijo la especialidad de videodanza por un interés personal que me insta a explorar este género desde hace algunos años y a trabajar sobre el movimiento como medio de comunicación del individuo actual.

De esta forma manifiesto mi interés por la conjunción entre ambos estilos capaces de convivir en un mismo escenario y de complementarse mutuamente, concluyendo con una producción principal de carácter videodanzístico, titulada “La otra por sí misma”, en un claro guiño a la obra de Jean Baudrillard de 1978, *El otro por sí mismo*.

3.2. DESCRIPCIÓN DE LA OBRA *LA OTRA POR SÍ MISMA* A TRAVÉS DE PARÁMETROS PERSONALES

El desarrollo conceptual de la obra se desplaza dentro de los márgenes abarcados en la investigación llevada a cabo en la 1ª parte del proyecto. Partimos del siguiente concepto:

Una sociedad dominada por la saturación de imágenes donde los individuos tienen como prioridad la autoconstrucción de una imagen propia personalizada.

Es entonces cuando nos planteamos retratar a través de la videodanza a un personaje que habita bajo estas circunstancias, así como hacer hincapié en los comportamientos que desarrollará a partir de esta posición. De esta forma, y abstrayendo el mensaje para que tenga cabida dentro de una producción videográfica, representaremos a un individuo que se encuentra en pleno proceso de personalización.

Uno de los objetivos de este proyecto es la delimitación de un lenguaje personal dentro del campo audiovisual, la concreción de un estilo y un método narrativo. Para ello expondré a continuación las nociones referentes a la videodanza que son más relevantes en mi trabajo, a través de las cuales inicio la búsqueda de este lenguaje, estableciendo una serie de parámetros con los que daré forma a determinados conceptos que hemos desarrollado a lo largo de la investigación.

3.2.1. De lo gestual e insignificante.

Propongo el término “protocoreografías” para designar esos momentos de coreografías inadvertidas, esas organizaciones espontáneas, esas verdaderas composiciones situadas en los límites de lo visible. Presentes, no obstante, vivas, activas a cada instante, a nuestro alrededor: apariciones impalpables, generalmente sin que nos demos cuenta de ello.⁵⁴

⁵⁴ LOUPPE, Laurence. Op. Cit. p.442.

En el libro *Poéticas de la danza contemporánea* Laurence Louppe se sitúa en el mismo terreno que ya se situó Allan Kaprow, para reivindicar y redefinir determinados recursos compositivos que se encuentran allí donde los límites se desbordan: se trata de la composición de todo acto, de lo íntimo y lo ínfimo, de lo aparentemente insignificante.

Una protocoreografía puede nacer de una situación arbitraria, corporalizarse a través de la palabra o surgir desde la cotidianidad. Uno de los ejemplos más acertados que utiliza Laurence Louppe, es el de los transeúntes que se desplazan por la calle. Los caminantes, aún inconscientes de los recursos que utilizan para evitar colisionar con los demás, elaboran en su quehacer una protocoreografía.

La obra de Stan Douglas se puede enmarcar también dentro de este estado. En su *Television Spots* 1987-88, sustrae gestos mínimos de spots publicitarios para señalar y elevar acciones corporales concretas. *Y Douglas, gran lector de Proust (y de sus "intermitencias del corazón"), sabe que en esta intermitencia se encuentran a la vez el acontecimiento y su percepción.*⁵⁵



Fig. 10. Stan Douglas. *Television Spots*. 1987-88.

55 *Ibíd.* p.449.

La razón por la que acudimos a este concepto y a este artista como referentes principales en cuanto a esta forma de producir, es porque nos situamos en este ámbito de actuación cuando nos planteamos el desarrollo de la obra. Elaborar microcoreografías que se apoyan en rituales cotidianos ha sido nuestro objeto de estudio desde hace dos años, enfrentando en esta ocasión desarrollar un producto audiovisual donde más que una coreografía prefijada, el protagonista sea el movimiento en sí mismo.

El descubrimiento de lo insignificante suele darse a partir de la fragmentación de algo, por ejemplo, de una acción. Construir una danza derivada de las insignificancias de la fragmentación será una de las premisas con las que concebiremos la composición del movimiento. En esta búsqueda de la danza mínima la asociaremos a lo gestual y le concederemos una cualidad de repetición. La repetición no es sino un querer parar el tiempo y retener el instante, un instante fragmentado que busca su perdurabilidad. Fragmentar un gesto para paralizarlo, analizarlo, exprimirlo y palpar su esencia o su razón será el único código coreográfico en la obra, así como el encuentro de una tipología de movimiento que se distancie de la danza contemporánea convencional. Para encontrar la danza dentro del gesto nos serviremos en parte de la repetición, porque la repetición ratifica el movimiento, lo destaca y eleva, le pone el acento. Hace evidente el gesto y subraya el movimiento puro. *La repetición crea una forma de quedarse quieto que no tiene nada de inmóvil(...)*.⁵⁶

Trabajar desde la repetición conlleva el elogio de lo inmóvil. De la misma forma que John Cage en su 4'33" reivindica el silencio como valor en sí mismo ya que a través de éste somos conscientes de "la vida" (mediante el reconocimiento de sonidos cotidianos, esa otra "experiencia musical"), podríamos afirmar que la quietud también es la introductora del movimiento, su grado 0. Trabajaremos en la práctica coreográfica a partir de la inmovilidad para intentar descubrir el deseo de movimiento. El movimiento hallado en una corporalidad íntima surgida de la repetición y la rutina.

⁵⁶ LEPECKI, André: *Agotar la danza : performance y politica del movimiento*. S.I:Universidad de Alcalá de Henares, 2009, p.112.

3.2.2. Espacio físico y espacio simbólico

Una de las principales aportaciones que la videodanza ha concedido a la danza sucede a nivel espacial: gracias a la mediación de la cámara, no sólo se puede llevar al bailarín a escenarios no convencionales, sino que se construyen otras nociones de espacio de tiempo.⁵⁷

El espacio escénico donde acontece un espectáculo de danza en directo, condiciona a través de su materialidad el tipo de movimiento del bailarín, y le pone límites tanto a él como al espectador. En la videodanza el espacio se vuelve multidimensional, se inventa a sí mismo y obtiene gran cantidad de contenido simbólico. La espacialidad se construye a través de la cámara y el montaje, es imaginada por el creador y complementada por la impresión del espectador. *Se trabaja sobre discontinuidades para conseguir una idea de discontinuidad.*⁵⁸

En cuanto a la elección de locaciones, existe cierta tendencia a situar las grabaciones de videodanza en impactantes escenarios exteriores, aprovechando la posibilidad que da el medio para ambientar las producciones en escenarios naturales o inusuales, donde de otra manera, el espectador no podría asistir. Se produce entonces lo que consideraríamos un error: dirigir demasiado la atención hacia impresiones estéticas mediante el recurso fácil de una escenografía bella, olvidando la creación de un espacio simbólico mediante la relación del movimiento de la cámara y del bailarín. La dificultad de legitimar una videodanza grabada en un escenario sin que sea testimonio de un mero registro, es otra de las razones que provocan la elección de este tipo de recursos. Ante nuestra elección personal, optaremos por escenarios exteriores simples, combinadas con una fuerte presencia de un interior, pues nos interesa poder volcarnos en el desarrollo de la acción en un espacio neutro (casi teatral) que no cometa el riesgo de ser decorativo.

⁵⁷ LACHINO, Hayde; BENHUMEA, Nayeli. Op. Cit.

⁵⁸ *Ibíd.* p. 81.

En la obra presentada, la historia, o el concepto tratado, transcurre a lo largo de dos escenarios conceptuales y físicos de actuación. El primero de ellos, al cual llamaremos *Acto I*, corresponde aproximadamente a la primera mitad del vídeo y está registrado en diferentes exteriores. Representa la realidad simulada en la que habita el ciudadano actual, aquella tan contaminada de signos de representación que directamente se asume como real. En él, la protagonista realizará las acciones relativas a la búsqueda de personalización.

El 2º plano, al cual denominaremos *Acto II*, corresponde a un interior con escasa iluminación y representa la auténtica realidad, carente de signo. En la parte del vídeo que corresponde a este interior se desvelará la presencia del otro y su influencia sobre la protagonista, así como su responsabilidad en el proceso de personalización.

El *Acto I* constituye una composición de diferentes escenarios registrados en exterior (una playa, una jardín y un puerto) y está cargado tanto de contenido físico como simbólico, contiene la acción principal, la saturación del gesto, las prendas, es un plano que está lleno y que actúa como contenedor de signos. Es por ello que toda esta primera parte del vídeo será caracterizada por un cierto caos compositivo, planos cortos del cuerpo que se alejan de la realidad, visiones de un ser disociado... pues representa el individuo que habita en un mundo simulado.

El *Acto II* en cambio, simboliza la ausencia del signo, la realidad pura se muestra a través de un interior vacío donde las prendas ya no son ejes de la acción ni conllevan ninguna carga significativa, tan sólo queda la relación física con el otro.

Con la finalidad de visualizar claramente las diferencias entre ambos escenarios de actuación, incluimos la siguiente tabla con las características correspondientes a cada uno:

<i>ACTO I</i>	<i>ACTO II</i>
Escenarios exteriores	Escenario interior
Objeto como protagonista	Cuerpo como protagonista
Movimiento cotidiano y gestual	Danza
Un sujeto	Dos sujetos
Realidad simulada	Realidad pura
Doble pantalla	Una pantalla
Color	Ausencia o disminución del color

3.2.3. Acción y movimiento

Del desarrollo conceptual extraemos la conclusión de que la simulación tiene que ver con la reproductibilidad y ésta a su vez con la repetición. A través del gesto, observaremos cómo el personaje se repite para conformarse. La acción realizada es una continua búsqueda de representación, mediante el uso de un objeto exterior al individuo, y mostrará a un individuo que se encuentra en un estado de permanente cambio.

Las acciones que se llevarán a cabo girarán en torno al vestirse y desvestirse. Una vez superada esta secuencia inicial, sobre la protagonista comenzará la aceptación de este objeto externo, la ropa, mediante acciones como la recolocación de prendas o la repetición de gestos, además de ir introduciendo otro tipo de movimiento a causa de la deformación de las prendas. Es a partir de este punto cuando se intentará pasar del gesto cotidiano a la abstracción de un gesto danzístico, no concebido como usual. El contacto con las diferentes formas y tejidos llevarán a la bailarina a desarrollar vías distintas de movimiento.

Por otra parte, en una videodanza los generadores de movimiento son tres: la cámara, el bailarín y el montaje.

Anteriormente he introducido la tipología de movimiento que he pretendido plasmar, y ésta hacía referencia directa al bailarín. En el transcurso del vídeo hay una evolución lineal desde el movimiento cotidiano hasta el danzístico, a través de diferentes recursos ligados a las acciones propuestas dentro de la improvisación personal de la bailarina. Además, habría que diferenciar entre dos tipos de movimiento dependiendo del plano de actuación:

En el *Acto I* se trata de un movimiento ligado al contacto directo con las prendas, es una consecuencia de su relación con ellas. En el *Acto II* al eliminarse éstas, tan sólo quedan los ecos de tales movimientos, partiéndose de estas sensaciones heredadas para desarrollar otro modo de relacionarse con el otro, con características tendentes más hacia la danza.

En cuanto al movimiento de cámara, habrá mayoría de planos fijos, que serán combinados con una minoría de planos en movimiento⁵⁹. La mayor parte del ritmo de la obra, será aportada a través del montaje, mediante la combinación de planos de diferente duración, aunque en su mayoría, son planos cortos. A nivel expresivo, la profusión de planos cortos nos dejan entrever una situación de mayor tensión, ritmo y velocidad, recurso utilizado en los momentos en los que la protagonista se encuentra con mayor presión, que abundan en el *Acto I*. Estas situaciones son intercaladas con momentos de más quietud, creando así un esquema de subidas y bajadas que visualizaremos más adelante en el gráfico de ritmo.

3.2.4. Objeto

En la búsqueda de un objeto representativo del signo que oculta la verdadera imagen, llegamos a la conclusión de que la opción más óptima era trabajar directamente sobre prendas. Necesitábamos un objeto que no sólo cumpliera su papel simbólico sino con el

⁵⁹ En videodanza, es bastante recurrente aprovechar las posibilidades del movimiento de cámara para acercar al espectador al movimiento corporal. Sin embargo, en nuestro caso, rehusaremos este recurso debido a motivaciones estilísticas personales. Se puede decir que elegimos centrarnos en las posibilidades del movimiento corporal del bailarín antes que el del cámara.

que el bailarín pudiera interactuar, pudiendo desarrollar la acción en torno a éste, para así recalcar la importancia del objeto en la obra. Constituye por sí mismo la razón de ser y de comportarse de la protagonista, como ejemplo de la presión actual de conformarnos a través de aquello que nos representa.

La importancia del vestuario se duplica cuando además es un nexo de unión y objeto de manipulación. El individuo buscará personalizarse a través de la ropa, se vestirá por y para el otro. La reconocerá en su contacto, la manipulará con una sensación que roza más el extrañamiento que el agobio. En el *Acto I* se mostrarán diferentes prendas y distintas elecciones, y la acción se desarrollará principalmente entorno al objeto. Es el momento en el que la protagonista intenta personalizarse. En el interior, el *Acto II*, la ropa aunque está presente, deja de interpretar su papel de signo para pasar desapercibida. Las prendas ya no interpretan la cualidad de signo, desviamos la atención sobre éstas en el momento en que la bailarina ya no danza a través de ellas y comienza a interactuar con el otro.

3.2.5. El Otro

La importancia de la presencia del otro es apreciable en toda la obra. Así pues, en el desarrollo del discurso teórico, insisto en demostrar cómo la figura del otro es necesaria para complementar el proceso de representación, y es por ello que consideramos imprescindible que esta noción también estuviera presente en la producción práctica.

La protagonista hace continuamente referencia al otro a través de su propia mirada, haciendo uso del fuera de campo. En la videodanza, la potencialidad expresiva recae mayoritariamente en la ausencia del cuerpo, en lo que no vemos de él.

La presencia del otro en esta obra, se intuye en toda la primera mitad del vídeo mediante el fuera de campo, y queda finalmente introducida a partir de un punto concreto de inflexión: el abrazo. La protagonista sale de su habitual mundo simulado (el *Acto I*) para entrar en el plano real, carente de signo (el *Acto II*), a través de una acción simple como es un abrazo con *el otro*, que simbólicamente representa la búsqueda de aceptación de la mirada del ser externo para constituir nuestra identidad. La reacción de ambos protagonistas, a partir de entonces, será la siguiente: comenzando con la

satisfacción del encuentro, más adelante se dejará patente la influencia que ambos se ejercen a través de una danza conjunta. La idea de dependencia llegará entonces a través de la figura del hombre, aunque realmente podría haber sido representada mediante cualquiera de los dos protagonistas. La necesidad de la presencia y la mirada del otro, será llevada al límite físico, y finalizará con la huída de la protagonista, que manifiesta así su rechazo a tal imposición. Este rechazo no es conclusivo sino meramente simbólico, pues tal y como hemos deducido en la primera parte del proyecto, la figura del otro en la construcción de nuestra identidad es prácticamente inevitable, tal es su papel en el proceso de representación.

3.2.6. Forma

En la videodanza realizada por artistas procedentes del terreno de las artes visuales, es probable que exista mayor atención hacia elementos referentes al color, la composición y el lenguaje cinematográfico, a diferencia de los artistas coreógrafos que utilizan el vídeo para apuntalar su propuesta cultural.⁶⁰

En mi caso, los referentes visuales están muy presentes, siendo el color el verdadero protagonista por ejemplo, del *Acto I*, debido a la intención de saturar este primer escenario de actuación de signos que desaparecerán en el interior del *Acto II*.

En cuanto a la composición, ocurre lo mismo en cuestión de *actos*. En el *I*, trabajo la doble pantalla, como ejemplo de individuo disociado entre lo que es y lo que aparenta ser. En general pretendo transmitir caos y desorden, mediante la saturación de imágenes y del color, así como de la profusión de planos cortos. Se observará conforme transcurre la narración del *Acto I* hacia el *II*, cómo los planos aportan mayor coherencia a la imagen del individuo, acercándose a la “realidad pura”. La doble pantalla de movimientos disociados irá haciendo coincidir poco a poco la imagen de la protagonista en una única pantalla, que introduce la segunda secuencia. En los planos del *Acto II* la pantalla es sólo una y el montaje es más convencional, sin decoro, sin saturación de cualidades formales.

60 LACHINO, Hayde; BENHUMEA, Nayeli. Op. Cit.

3.3.DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA OBRA

En este apartado mostraremos, en el siguiente orden:

- El plan de trabajo inicial: cronograma del proyecto planteado al inicio del curso 2012-13 y adaptado a las especificaciones que han surgido posteriormente.
- La metodología empleada en el trabajo con el bailarín: planteamiento y análisis de un sistema de trabajo en el que el vídeo no se supedita a la danza ni viceversa.
- La estructura de contenido: decoupage con el análisis de la obra por secuencias.
- Ficha técnica: título, duración, año de producción, formato, equipo y soporte técnico.

3.3.1 Cronograma

Fases del proyecto y su organización en el tiempo:

Fase I. Planteamiento teórico.

- Búsqueda de intereses: **Septiembre.**
- Concreción del objeto de estudio: **Octubre-Noviembre.**
- Formulación de hipótesis y objetivos: **Noviembre.**
- Recopilación de antecedentes y referentes: **Noviembre-Mayo.**
- Redacción del núcleo teórico: **Noviembre-Junio.**

Fase II. Planteamiento práctico.

- Planificación de la producción práctica: **Enero.**
- Búsqueda de recursos para la realización de la obra: **Enero-Febrero.** Búsqueda y registro de locaciones, concreción del equipo técnico y del vestuario.
- Experimentación con el bailarín: **Febrero.** Invención del claves para generar el movimiento, interacción con diferentes objetos, primeras grabaciones.

Fase III. Producción práctica.

- Grabación de la videodanza: **Marzo.** Grabación en cuatro locaciones diferentes: tres exteriores y un interior.
- Postproducción de la videodanza: **Abril-Mayo.**
- Diseño de sonido: **Junio.** Grabación y edición del audio.

Fase IV. Conclusiones.

- Análisis de los resultados: **Mayo-Junio.**
- Correcciones del proyecto teórico-práctico: **Junio.**
- Lectura de proyecto: **Julio.**

3.3.2. El trabajo con el bailarín:

Podríamos afirmar que una producción de videodanza gira en torno a tres pilares principales: el realizador, el bailarín y el espectador. De esos tres, nos fijaremos esta vez en la figura del bailarín.

Considero de especial interés hacer hincapié en la metodología elegida para trabajar con éste, al formar parte de un proyecto que trata de revalorizar también lo procesual dentro de una producción artística.

Para el bailarín, acostumbrado al trabajo directo con la presencia escénica, se le puede llegar a hacer muy fatigoso el proceso de filmación. Con la finalidad de crear un buen clima de trabajo y no saturarlo con el esfuerzo de repetir una y otra vez tomas idénticas en las que hay una consecuente pérdida de emoción, decidimos trabajar preferentemente con la composición espontánea. Para ello, aportamos a nuestros colaboradores las nociones básicas a las que queríamos hacer referencia, y éstos trabajarían con ellas durante un par de semanas hasta encontrar una tipología de movimiento interesante.

Finalmente, el trabajo con el bailarín ha pasado por las siguientes fases:

FASE I

Búsqueda de referentes comunes. Diferentes encuentros en los que tratábamos de construir una idea conjunta de lo que era para nosotros el proceso de personalización.
Búsqueda de una tipología de movimiento que interactuara con un objeto.
Experimentación con diferentes objetos.

FASE II

Una vez acotados los temas que se trataría en la obra, y decidida “la ropa” como objeto de estudio, trabajamos la improvisación guiada por una serie de “códigos” que yo lanzaría para que modificara su comportamiento en cuanto a las prendas. Estas premisas serían las siguientes: vestirse, desvestirse, incoherencia, velocidad, deformación, agobio, incomodidad, recolocación, repetición, brusquedad y búsqueda sonora. La definición de determinados “códigos de instrucción” sirvió para conjugar el trabajo directo del bailarín con la grabación de la videodanza, pues en el proceso de filmación utilizaríamos este mecanismo para guiar la improvisación. Como consecuencia, la coreografía no ha sido elaborada a partir de un story board sino acordada a partir de premisas específicas e improvisadas en su mayoría en directo, para ser construida a posteriori en un profundo proceso de postproducción.

FASE III

De tal experimentación obtendríamos una serie de “códigos” básicos a los que ceñirse a la hora de elaborar el movimiento: vestirse/desvestirse, recolocación de las prendas, repeticiones en el movimiento cotidiano, búsqueda de la deformación de éste y brusquedad hasta transformarlo en danza, con la finalidad de desligarlo por completo del objeto. Estas cinco premisas serán las que utilizaríamos tanto en los ensayos como en la grabación, para guiar la improvisación.

FASE IV

Una vez concretadas las nociones sobre las que giraría la acción de la protagonista, pasamos a introducir al segundo actor. Le trasladamos exactamente las mismas ideas en cuanto al tratamiento de la ropa, y tras un proceso de experimentación conjunta entre ambos bailarines, definimos la tipología de movimiento que nos interesaba para el *Acto II*, donde no se interactúa directamente con la ropa, pero sí se alcanza movimiento basado en gestos heredados de su relación con ella.

Así mismo, hemos considerado oportuno incluir las impresiones de la bailarina principal a la hora de participar en una producción videodanzística, la cual elaboró la reflexión que se expone a continuación, partiendo de las siguientes cuestiones:

¿Qué es lo que se quiere recoger de la danza? ¿Qué es lo que se pretende captar? ¿Se buscan imágenes para ser “reutilizadas”? ¿Qué danza es la que ocurre mientras está siendo filmada? ¿Qué danza es la que existe al final del proceso de edición en la visualización del vídeo?

Si trabajamos en video-danza, debe pues existir una danza, que no se reduzca a momentos o imágenes del cuerpo en movimiento, y ésta debe ser reflexionada, intencionada y creada junto y con el concepto que el videodanza quiera abarcar, y junto y con la presencia del vídeo. Es decir, no crear una danza vacía sólo para el vídeo, sino llegar a los motivos que la mueven para que pueda existir de verdad y entonces poder interaccionar con el vídeo. De esta manera el vídeo tendrá, a su vez, una fuente interesante y con contenido sobre el que trabajar de manera más rica.

Es la constante pregunta de cómo coexistir en el proceso, cómo ese

proceso estará presente en la obra final.Cuál es la intención de la danza y del video, o entonces: ¿como compartir intenciones?

Mi sensación es que la cámara produjo una fragmentación inusual en la danza, una dificultad para avanzar hacia un mapa-partitura-hilo poético conductor que haga al bailarín pertenecer a lo que está bailando. Pero al mismo tiempo una dificultad interesante, es ahí que debemos ser especialmente susceptibles, pues tal vez es donde está ocurriendo esa interacción tan buscada.

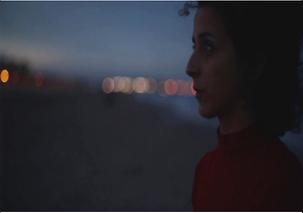
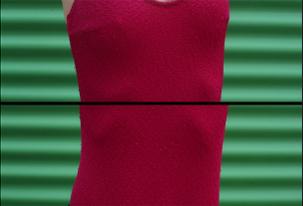
*Por ello, estos cortes, estos saltos de un material a otro durante las grabaciones, ese “estar entre”, esas posteriores manipulaciones, creo que son los que hacen posible crear una coreografía “entre líneas” de lo ocurrido en la realidad del cuerpo en movimiento.*⁶¹

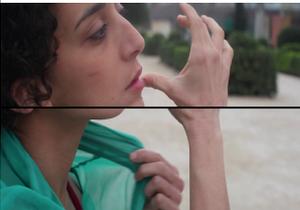
3.3.3. Estructura de contenido.

Una vez finalizada la planificación de la parte práctica y concretados los conceptos que ésta pretendía abarcar, se llevó a cabo la definición de la estructura de la videodanza. La especificaremos a través de la presentación de un decoupage, es decir, un método de análisis filmico que desglosa las secuencias en planos para poder analizarlas con más detalle. En nuestro caso, debido a la profusión de planos cortos, distribuiremos las escenas de análisis dependiendo de la acción realizada.

⁶¹ Testimonio de Helena Martos, bailarina de la producción *La otra por sí misma*. Valencia, 5 de Mayo, 2013.

	TC IN	TC OUT	Descripción	Recursos	Audio
--	------------------	-------------------	--------------------	-----------------	--------------

INTRO	00.00.00	00.00.35	Dos escenas que introducirán tanto al personaje protagonista como al tipo de desarrollo del vídeo, en cuanto acción y forma.		
Escena/acción 1 	00.00.00	00.00.26	Presentación del personaje. Playa al anochecer, la protagonista se enfrenta a alguien, no se sabe si a un tercero fuera de campo o al propio espectador. Le habla, pero no se sabe lo que dice.	Primer Plano y Primer Plano Corto. Cámara fija+ cámara móvil. Exterior, poca iluminación. Inmovilidad y espera.	Teclado. Ritmo constante, ligeramente ascendente.
Escena/acción 2 	00.00.29	00.00.35	Presentación de la dinámica del vídeo. Acción:desvestirse. Presentación de la doble pantalla.	Plano Detalle. Cámara fija. Planos cortos.	Teclado y percusión
TÍTULO 	00.00.36	00.00.44	Grafismo sobre imagen vídeo.	PD Cámara fija.	Teclado y percusión.
SECUENCIA 1	00.00.45	00.02.18	Compuesta de 4 escenas/acciones que corresponde al <i>Acto I</i> . Tres diferentes exteriores: playa, jardín y puerto. El personaje pasará por diferentes fases de movimiento y de relación con la ropa que lleva. El ritmo aumenta		

			conforme aumenta su tensión, observamos cierto agobio por la responsabilidad de representación.		
Escena/acción 1 	00.00.45	00.01.14	Acción: recolocación. La protagonista se recoloca las prendas elegidas, las ajusta a su cuerpo. Imágenes del cuello y de las mangas de la camisa.	Plano Medio y PD. Cámara móvil + cámara fija. Mayoría de planos cortos. Exterior, luz del día.	Teclado, y doble percusión. Ritmo constante y repetitivo.
Escena/acción 2 	00.01.14	00.01.52	Acción: deformación. La protagonista explora otras formas de sentir lo que lleva puesto, comienza a deformar las prendas. Los movimientos inusuales se acercan a la danza.	PM, PD y Gran Primer Plano. Mayoría de cámara fija. Mayoría de planos cortos. Exterior, luz del día.	Teclado y doble percusión. Ritmo constante y repetitivo.
Escena/acción 3 	00.01.52	00.02.13	Acción: búsqueda de la danza. Brusquedad. El personaje se encuentra colapsado, realiza movimientos secos y más próximos a la danza.	PM, Primer Plano Largo y PD. Cámara fija. Planos cortos. Aumento de ritmo, mayor tensión.	Introducción de distorsiones graves sobre la base anterior. Mayor confusión y tensión.
Escena/acción 4 	00.02.13	00.02.18	Acción: Búsqueda del abrazo. Final de la primera secuencia.	Plano Americano y PM. Cámara fija. Planos cortos. Clímax, punto de inflexión.	Teclado, doble percusión, distorsión grave. Aumento de ritmo.
SECUENCIA 2	00.02.18	00.04.36	Transcurre en un único escenario. Interior. La protagonista se enfrenta <i>al otro</i> , y		

			se relaciona con él. Pasan por 5 estados, correspondientes a las 5 escenas/acciones. Incluye el final, el rechazo a la aceptación de la influencia del otro.		
Escena/acción 1 	00.02.18	00.02.40	Acción: abrazo. Presentación del interior, al que la protagonista ha pasado a través del abrazo, encontrándose con su paralelo masculino.	PM y PD. Cámara fija. Planos más largos. Pausa. Ritmo en suspensión. Interior, poca iluminación.	Pedal mantenido. Pausa.
Escena/acción 2 	00.02.40	00.03.10	Acción: danza. La protagonista empieza a bailar, ejerciendo una influencia con su movimiento en el otro y compartiendo con él una danza de movimiento espasmódicos.	PM, PPL, PD y PP. Cámara fija+ cámara móvil. Alternancia de planos cortos y medios. Interior, poca iluminación.	Teclado y doble percusión.
Escena/acción 3 	00.03.10	00.03.31	Acción: caminar. El otro la desea. Reconoce su influencia y la necesita. Un giro brusco introduce un caminar que la protagonista intentará ejercer, pero se encuentra dominada literal y físicamente, por la influencia de el otro.	PD. Cámara fija. Mayoría de planos cortos. Interior, poca iluminación.	Pedal mantenido y teclado. Pausa.
Escena/acción 4	00.03.31	00.03.50	Acción: recolocación. Consciente de la necesidad <i>del otro</i> , y después de la búsqueda de un nuevo abrazo, el bailarín intenta	PM. Cámara fija. Planos cortos. Interior, poca iluminación.	Introducción de distorsiones graves y agudas. Percusión doble. Aumenta la

			recolocarse a la protagonista como si de una prenda más se tratara.		tensión.
Escena/acción 5	00.03.50	00.04.10	Acción: rechazo. La protagonista despierta de su aletargamiento y decide salir del abrazo, del contacto con el otro, de su influencia. Elige escapar.	PD, PM y PA. Cámara fija. Mayoría de planos cortos. Interior, poca iluminación.	A lo anterior se suma el teclado. Introducción de la melodía en medio de la confusión. Recalca la salida.
					
Escena/acción 6	00.04.10	00.04.36	Acción: Final. Última recolocación y salida.	Cámara móvil. Carácter evocativo.	Teclado. Pausa.
					
CRÉDITOS	00.04.36	00.05.13	Grafismo sobre imagen vídeo. Se muestra una de las escenas con las que se comenzó el vídeo, ella al anochecer en la playa.	Primerísimo Primer Plano. La relación temporal del relato es circular: se cierra igual que ha empezado.	Teclado. Introducción de la melodía inicial.
					

3.3.4. Gráfico de ritmo.

El siguiente gráfico presenta las variaciones de ritmo llevadas a cabo en cuatro aspectos fundamentales en una obra audiovisual:

-El movimiento móvil.⁶²

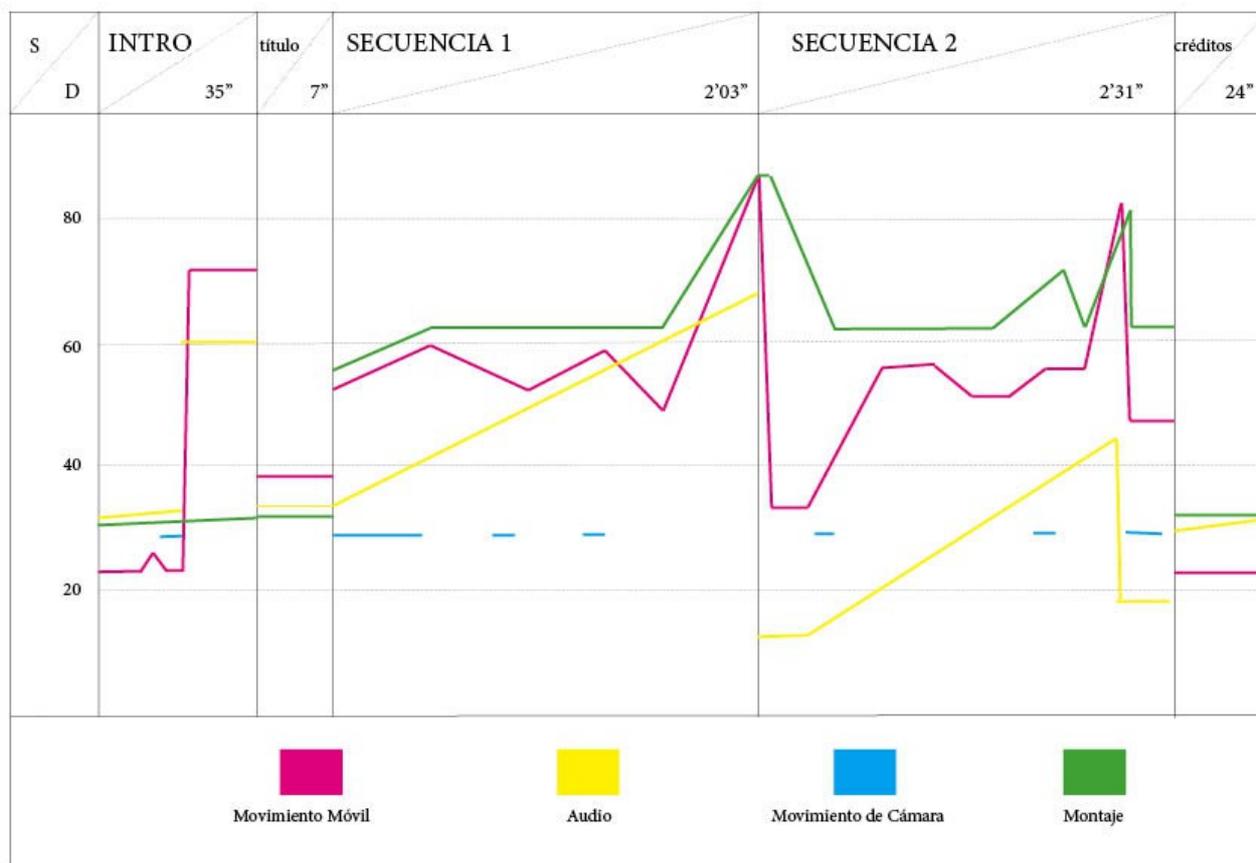
-El audio.

-El movimiento de cámara.

-El montaje.

Para plasmarlas nos regiremos por un eje vertical que hace referencia a la intensidad (de 20 a 80) y un eje horizontal donde se muestra la secuencia (S) y la duración (D).

⁶² Es el movimiento ejercido por los objetos o por los protagonistas.



3.3.5. Ficha técnica.

- **Título:** *La otra por sí misma.*
- **Año de producción:** 2013
- **Duración:** 5' 23"
- **Formato:** - 16:9 - COLOR - Estéreo
- **Equipo:**
 - Julia Martos:** producción, dirección, cámara, postproducción, montaje, etalonaje, vestuario, diseño de sonido, diseño de créditos.
 - Helena Martos:** coreografía, bailarín.

-**Pablo Navarro**: coreografía, bailarín.

-**Jonathan Cremades (Tarántulas Pentium)**: música original, diseño y montaje de sonido.

- **Soporte técnico:**

IMAGEN

CANON 5D Mark II.

Cargador de baterías para 5D Mark II.

Baterías para 5D Mark II (dos unidades).

Tarjetas de memoria de 16 GB (dos unidades).

Trípode Manfrotto modelo 501+zapata.

Estabilizador de cámara Glidecam 2000 Pro.

Lector de tarjetas con cable USB.

Kit de iluminación.

Ordenador iMac versión 10.6.8. Procesador: 3.06 Ghz Intel Core 2

Duo. Memoria: 4GB 1067 Mhz DDR3.

Cámara de fotos auxiliar NIKON 5100.

Software : Adobe Premiere CS5, Adobe After Effects CS5, Adobe Photoshop CS5.

AUDIO

Teclado Yamaha Portasound M20

Teclado Roland VK8Caja de ritmos Yamaha VT6

Pedal Loop Station RC-40 de BOSS

Pedal delay Boss Dd3

Casio ST40

Grabadora de sonido H4+ tarjeta de memoria.

Tarjeta de sonido M-Audio FastTrack Pro.

Auriculares Sennheiser.

Micrófono.

Portátil Macbook Pro, versión 10.6.8. Procesador: 2.3 Ghz Intel Core i5. Memoria: 4GB 1333 MHz DDR3. Disco de arranque: Macintosh HD.

Software : Reaper (digital Audio Workstation), Adobe Premiere CS5.

CONCLUSIONES

Para concluir la experiencia expuesta, realizaremos un breve recorrido por los temas que han ocupados nuestra investigación, así como por los resultados obtenidos en la parte práctica del proyecto, los inconvenientes surgidos y las posibles soluciones.

Del primer bloque conceptual nos satisface haber podido definir y analizar el contexto en el que se enmarca la obra. Éste contexto es la actual teoría de una sociedad simulada que revaloriza más los signos de representación que los objetos, individuos o situaciones que las producen. Las nuevas relaciones sociales se nutren del intercambio de códigos, característica fundamental de un sistema que ha sustituido la capacidad de

observación por la saturación de información. Para el mejor entendimiento de este estado, hemos recuperado el análisis llevado a cabo por Guy Debord en su *Sociedad del espectáculo*, momento (1966) en el que ya se manifiesta una sospecha hacia las ilusiones de la representación y en el que denuncia la objetivación material de unas relaciones socioeconómicas alienadas. Lo que implica el espectáculo va más allá de un intercambio social medido por imágenes, éste refleja además la división del trabajo, la fractura entre Estado y sociedad, la frivolidad de los intercambios económicos y la consecuente pérdida en la noción de realidad.

Nos hemos situado desde esta perspectiva para dar paso al análisis del papel del individuo y su comportamiento respecto al otro, definiendo tales relaciones en conceptos de teatralidad y representación. Consideramos imprescindible acotar estas relaciones para poder profundizar en una investigación sobre el método y razonamiento que insta al individuo a personalizarse a través del consumo de objetos que los representen, motivado por la necesidad de encontrar un factor diferenciador que lo destaque en cuanto a los otros. A través de las tesis de Jean Baudrillard, hemos llegado a la conclusión de que esta búsqueda de diferenciación supone una paradoja ya que también se constituye como característica fundamental que unifica a la sociedad actual, es decir, el ciudadano que se integra a través de la diferencia.

Mediante el paralelismo que establecemos a lo largo del proyecto entre la imagen personal y el objeto, hemos introducido el poder de la imagen como representación, llegando así a una de las principales tesis de Baudrillard: la imagen simulacro. Uno de los objetivos de este trabajo era precisamente llegar a definir y a comprender las características de esta imagen, su relevancia y sus consecuencias, nociones expuestas en la última parte del primer núcleo teórico.

Respecto al segundo bloque, no debe ser entendido tanto como continuación sino como complementación. Desde la imagen simulacro de la realidad y a través de la naturaleza del medio audiovisual, establecimos un puente que conecta con el estudio de la videodanza, objetivo práctico del proyecto, manteniendo en todo momento conexiones con lo anteriormente expuesto al continuar mi criterio ligado al análisis de la imagen

del individuo y su representación.

En la videodanza acontece algo que evidencia este papel: uno de sus contras principales responde a la ausencia de fisicalidad. Es entonces cuando la imagen vídeo deberá multiplicar su energía para llegar al espectador, a través del trabajo conjunto de bailarín y realizador. El cuerpo se fragmenta y se multiplica, su imagen pues no es más que una consecuencia del individuo postmoderno de identidades múltiples, que se mira en sus propias imágenes para reconocerse. Esto es debido a la filtración de las nuevas tecnologías en nuestra vida cotidiana, y apoyado por una preeminente sociedad del simulacro.

En cuanto a las conclusiones de la parte práctica del trabajo, hemos aprendido nuevas formas de trabajar que implican algunos pros y algunos contras. Para comenzar, consideramos especialmente relevante el proceso investigador que hemos desarrollado en cuanto al quehacer conjunto con el bailarín, además de muy enriquecedor a nivel personal. Considero de vital importancia llegar a encontrar un punto de conexión en el que en la producción de la videodanza ninguno de sus tres pilares (realizador, bailarín y espectador) salga perjudicado. Trabajar sobre la composición espontánea en lugar de sobre una coreografía prefijada ha beneficiado al bailarín en este sentido, pues ha quedado exento de explotar hasta la saciedad determinados pasos o movimientos que podrían correr el riesgo de perder sentido. Así mismo, se ha intentado con esta forma de proceder, aportar al carácter del movimiento en esta videodanza una nueva dimensión más natural y espontánea. El problema de afrontar una práctica como ésta, es que supone multiplicar el trabajo de posproducción y montaje del realizador, pues debe construir una coreografía o una linealidad coherente del montaje sólo sirviéndose de la composición de planos. Debido a esto, hemos dedicado un tiempo considerado excesivo hasta lograr la completa y satisfactoria edición del vídeo, a la vez que hemos aprendido nuevas formas de planificar y afrontar un proyecto audiovisual.

Igualmente he de decir que todo el esfuerzo ha sido recompensado por el descubrimiento del interés por la inmersión en el campo investigador, proceso apasionante que nos permite aunar nuestro afán creativo con demás aspiraciones teóricas. Así mismo, el descubrimiento más válido es darse cuenta de que se puede

tener la capacidad de afrontar cuestiones intrincadas, y aprender a la vez que disfrutar mucho más de lo que se podría sospechar, reconociendo en todo el proceso que tu vocación es más fuerte y firme de lo que considerabas.

FUENTES DOCUMENTALES

- Fuentes bibliográficas:

Archipiélago. Cuadernos de Crítica de la cultura. Ed. Archipiélago. Nº16, 1993.

ARTAUD, Antonin: *El teatro y su doble* (1938), Barcelona:Edhasa, 2000.

ALONSO, Rodrigo; GRAS, Menene(ed.): *Narrativas digitales y tecnologías de la imagen.* S.l. : Casa Asia, 2012.

BAUDRILLARD, Jean:

- El sistema de los objetos*(1969). Madrid: Siglo XXI. 2010.
- *La sociedad de consumo.Sus mitos, sus estructuras*(1970). Madrid: Siglo XXI, 2007.
- Cultura y simulacro*(1978). Barcelona: Kairós. 1984.
- El otro por sí mismo*. Barcelona: Anagrama. 1998.

BREA, Jose Luis: “Fábricas de Identidad (retóricas de autorretrato).*Exit: imagen y cultura*.Nº10 Julio/Agosto, 2003.

CORNAGO, Óscar: “¿Qué es la teatralidad? Paradigmas estéticos de la Modernidad.”
Telón de fondo. Revista de teoría y crítica teatral, nº1, Agosto, 2005.

DEBORD, Guy:

- La sociedad del espectáculo* (1967). S.l:Pre-textos, 2005.
- Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*(1988). Barcelona: Anagrama. 1990.

DEREN, Maya: *Essential Deren: Collected Writings on Film*, Nueva York: Documentext, 2008.

GOFFMAN, Erving:*La presentación de la persona en la vida cotidiana*(1959).Buenos Aires: Amorrortu, 1997.

KAPROW, Allan: *La educación del des-artista* (1970-74). Madrid: Kairós, 2007.

MAIDMENT, Simon y MCINESS, Vikki: “Performance, gesto y ritual” en
Narrativas digitales y tecnologías de la imagen. AA.VV, S.l.:Casa Asia, 2012.

MCEVILLEY, Thomas: “Abrir la trampa. La exposición posmoderna y magos de la tierra” en GUASCH, Anna María (coord): *Los manifiestos del arte posmoderno : textos de exposiciones, 1980-1995*. S.l:Akal, 2000.

MCPHERSON, Katrina: *Making video dance. A step-by-sptep guide to making dance for the screen*. Ed. Routledge. 2006.

MULVEY, Laura: “Placer visual y cine narrativo.” *Crítica feminista en la teoría e*

historia del arte. CORDERO, Karen; SÁENZ, Inda, comps. México: Universidad Iberoamericana/PUEG: 2007.

LEPECKI, André: *Agotar la danza. Performance y política del movimiento*. Madrid: Universidad Alcalá de Henares. 2009.

LOUPPE, Laurence: *Poéticas de la danza contemporánea*. Madrid: Universidad de Salamanca, 2012.

PAVIS, Patrice: *A analisis dos espetáculos*, Sau Paulo: Perspectiva, 2005.

SZPERLING, Silvina y TEMPERLEY, Susana, compiladoras. *Terpsícore en ceros y unos: ensayos de videodanza*. Buenos Aires: Guadalquivir: CCEBA, 2010.

VILLOTA, Gabriel: “Narciso lee las instrucciones de uso” en *Luces, cámara, acción (...)* ¡Corten! *Videoacción: el cuerpo y sus fronteras*. Valencia: IVAM, 1997.

ZUNZUNEGUI, Santos: *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra: Universidad del País Vasco, 1989.

- Trabajos de investigación académicos

ARREGUÍN GARMENDÍA, Luis Gilberto: *Coreiconía: Experiencias con imágenes en el espacio de la danza*. DEA's. Director: Dra. Gema Hoyas frontera. Universidad Politécnica de Valencia, 2009.

MARTÍNEZ PIMENTEL, Luzmila Cecilia: *El cuerpo híbrido en la danza: transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. Análisis teórico y propuestas experimentales*. Tesis doctoral. Dra. Gema Hoyas Frontera. Universidad Politécnica de Valencia, 2008.

-PÉREZ DOLZ, Jesús: *De la Tarima al plasma. Una aproximación al estudio de la evolución de la danza desde las vanguardias a la video-danza.* Trabajo Final de Máster. Director: Empar Cubells Casares. Universidad Politécnica de Valencia, 2007.

PINEDA PÉREZ, Juan Bernardo:

-El bailarín y la elipsis del cuerpo: la imagen en movimiento a partir de parámetros coreográficos. DEA's. Director: Dra. Gema Hoyas Frontera. Universidad Politécnica de Valencia, 2005.

-El coreógrafo-realizador y la fragmentación del cuerpo y el movimiento dentro del film de acción y el film de danza. Tesis doctoral. Director: Dra. Gema Hoyas Frontera. Universidad Politécnica de Valencia, 2006.

- Fuentes de información electrónicas

LACHINO, Hayde; BENHUMEA, Nayeli: *Videodanza, de la escena a la pantalla.* [en línea] México DF, Universidad Nacional Autónoma de México, 2012, [consulta 23 de Marzo de 2013] disponible en <<http://issuu.com/danzaytecnologia/docs/videodanza>>.

MAGARIÑOS DE MORENTÍN, Juan: *La(s) semiótica(s) de la imagen visual* en Cuad. Fac. Humanid. Cienc. Soc., Univ. Nac. Jujuy [en línea]. n.17, 2001 [consulta 22 de febrero 2013], disponible en <http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1668-81042001000200016&script=sci_arttext>.

ROSENBERG, Douglas: web personal <http://www.dvpg.net/>, [consulta 21 de Febrero 2013].

WIKIPEDIA:

http://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Baudrillard [consulta 12 de diciembre 2012]

http://es.wikipedia.org/wiki/Guy_Debord [consulta 21 de diciembre 2012]

http://es.wikipedia.org/wiki/Erving_Goffman [consulta 21 de diciembre 2012]

http://es.wikipedia.org/wiki/Internacional_Situacionista [consulta 19 de mayo 2013]

http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1668-81042001000200016&script=sci_arttext
[consulta 19 de Mayo 2013]

- **Índice de imágenes**

Fig.1. Jérôme Bel. *Nom donné par l'auteur*. 1994.

Fig.2. Laurent Goldring. *Pequeña crónica de la imagen*. 1995-2002.

Fig. 3. Xavier Leroy. *Self unfinished*. 1998.

Fig. 4. Dan Graham. *Performer/Audience/Mirror* .1975.

Fig. 5. Yvonne Rainer. *Tryo A*. 1966.

Fig. 6. Maya Deren. *At land*. 1944.

Fig.7. Julia Martos. *De construir*. 2012. Videodanza.

Fig. 8. Julia Martos. *Del vestir*. 2012. Videodanza.

Fig. 9. Julia Martos. *Destender*. 2012. Videodanza.

Fig. 10. Stan Douglas. *Television Spots*. 1987-88.

ANEXO

DVD

Obra inédita: *La otra por sí misma*.

Julia Martos Ramírez.

