

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

FACULTAD DE BELLAS ARTES DE SAN CARLOS

DEPARTAMENTO DE ESCULTURA



POST TENEBRAS LUX: ABBE.

EL VIDEOARTE INTERDISCIPLINAR Y MONTE VERITÀ. UN MÉTODO DE ANÁLISIS PARA LA CREACIÓN Y CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES, MEDIANTE LA PSICOLOGÍA TRANSPERSONAL Y EL ENEAGRAMA.

TESIS DOCTORAL

PRESENTADA POR: BEATRIZ HEREDIA PEREA

DIRECTOR:

M.D./ EMPAR CUBELLS CASARES.

VALENCIA, Septiembre 2017.



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



Facultad de Bellas Artes



DEPARTAMENT
D'ESCULTURA
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA



Christiana Morgan, 1926. Morgan Family Papers.

“UNA VELA NO PIERDE SU LUZ POR ENCENDER OTRA VELA” JAMES KELLER.

Nacidos en una realidad donde las relaciones humanas están dominadas por el egoísmo, el lujo, la apariencia y la mentira, conscientes de esa condición a través de las enfermedades del cuerpo y del espíritu que nos aquejan, hemos decidido cambiar nuestras vidas por una forma más natural y saludable de existencia. La verdad, la libertad de pensamiento y acción acompañarán nuestras aspiraciones como constantes puntos de referencia.

*Ida Hofman y Henry Oedenkoven,
fundadores de **Monte Verità**,*

RESUMEN

La presente Tesis Doctoral **POST TENEBRES LUX : ABBE**, investiga el videoarte interdisciplinar en el contexto artístico internacional, haciéndose eco de los orígenes creativos del concepto multidisciplinar en Monte Verità, (Suiza). Donde en el periodo de entre guerras sirvió de refugio y modelo para la creación de un nuevo paradigma de sociedad, que luego cristalizaría en el movimiento hippie en USA, y que se extendería por todo el mundo. A partir de ello profundizamos en las diferentes disciplinas artísticas que han servido de soporte a las técnicas híbridas e interdisciplinarias, desde la danza-videodanza, la performance, y la instalación audiovisual, abordando la temática del cinema expandido y el video expandido. Todo ello da paso a un método de análisis para la creación y caracterización de personajes, que hemos desarrollado a lo largo de nuestro proyecto de videoarte, mediante el empleo de la psicología transpersonal y el eneagrama, como se manifiesta en la propia investigación y que es ejecutada en la videocreación. **Palabras clave:** Videoarte, video, danza, videodanza, cine, fotografía, performance, Monte Verità, Psicología, Psicología Transpersonal, Eneagrama, Arquetipos, Arteterapia, personajes, carácter, fluxus, cuerpo, espacio, nudismo, vegetarianismo, anarquismo, símbolo.

This Doctoral Thesis **POST TENEBRES LUX: ABBE**, investigates the interdisciplinary video art in the international artistic context, echoing the creative origins of the multidisciplinary concept in Monte Verità, (Switzerland). Where in the inter-war period it served as a refuge and model for the creation of a new paradigm of society, which would later crystallize in the hippie movement in the USA, and that would spread throughout the world. From this we deepen in the different artistic disciplines that have served as support to hybrid and interdisciplinary techniques, from dance-videodance, performance, and audiovisual installation, addressing the theme of expanded cinema and expanded video. All this gives rise to a method of analysis for the creation and characterization of characters, which we have developed throughout our video art project, using the transpersonal psychology and the enneagram, as manifested in the research itself and which is executed in the videocreación. **Keywords:** Videoart, video, dance, videodance, cinema, photography, performance, Monte Verità, Psychology, Transpersonal Psychology, Enneagram, Archetypes, Art Therapy, characters, fluxus, body, space, nudism, vegetarianism, anarchism, symbol.

La present Tesi Doctoral **POST TENEBRES LUX: ABBE**, investiga el videoart interdisciplinar en el context artístic internacional, fent-se ressò dels orígens creatius del concepte multidisciplinari a Monte Verità, (Suïssa). On en el període d'entre guerres va servir de refugi i model per a la creació d'un nou paradigma de societat, que després cristal·litzaria en el moviment hippie a USA, i que s'estendria per tot el món. A partir d'això aprofundim en les diferents disciplines artístiques que han servit de suport a les tècniques híbrides i interdisciplinàries, des de la dansa-videodansa, la performance, i la instal·lació audiovisual, abordant la temàtica del cinema expandit i el vídeo expandit. Tot això dóna pas a un mètode d'anàlisi per a la creació i caracterització de personatges, que hem desenvolupat al llarg del nostre projecte de videoart, mitjançant l'ocupació de la psicologia transpersonal i l'eneagrama, com es manifesta en la pròpia investigació i que és executada en la videocreació. **Paraules clau:** Videoart, vídeo, dansa, videodansa, cinema, fotografia, performance, Monte Verità, Psicologia, Psicologia Transpersonal, Eneagrama, Arquetips, Art-teràpia, personatges, caràcter, fluxus, cos, espai, nudisme, vegetarianisme, anarquisme, símbol.

INDICE

Introducción al tema de investigación	15
Introducción al Proyecto de Investigación:	36
1. MONTE VERITÀ, CONTEXTO DEL DESARROLLO MULTIDISCIPLINAR	38
1.2. Monte Verità, una nueva ruta en el camino	40
1.3. El origen de las investigaciones de las terapias transpersonales desde las investigaciones artísticas y la danza.	43
1.4. Monte Verità. El periodo expresionista	55
1.5. La nueva era del Barón von der Heydt	55
1.6. La expresión musical y coreográfica en Monte Verità	59
1.7. Monte Verità, la música y la coreografía como medio liberador de la expresión humana.	60
1.8. El Método Dalcroze y la Expresión Musical	61
1.9. Rudolf von Laban. La coreografía del movimiento	63
1.10. El carácter ritual y místico en la danza	65
1.11. Isadora Duncan. La danza libre, la liberación del cuerpo	67
1.12. Mary Wigman. El expresionismo en la danza	71
2. LADANZA	74
2.1 La Danza Moderna	74
2.1.1. La danza Moderna. Martha Graham	74
2.1.2. Merce Cunningham y John Cage	76
2.1.3. La Terapia del sonido	81
2.1.4. Tres Instalaciones Sonoras Interactivas, una conexión entre lo físico y lo virtual.	82
2.2 La Danza Posmoderna	84
2.2.1. Ivonne Rainer	86
2.2.2. Trisha Brown	90
2.2.3. Lucinda Childs	90
2.3 Danza y Actualidad	91
2.3.1. La Danza teatro y Pina Bausch	91
2.3.2. La Videodanza en la actualidad	95

2.3.3.	Danza, el carácter interdisciplinar y la tecnología _____	96
	Las.Post, Jennifer Mc Coll Crozier y Simón Pérez Wilson.	
2.3.4.	La videodanza en las plataformas y redes _____	99
2.4.	La Arte-Terapia _____	101
2.4.1.	La Danza como terapia. De la danza Terapia al Eneagrama _____	103
2.4.2.	Los métodos de La Danzaterapia _____	107
3.	LA FOTOGRAFÍA Y EL ARTE INTERDISCIPLINAR _____	109
3.1.	El poder de la mirada psicológica captada a través del arte de la fotografía _____	109
3.2.	La fotografía herramienta del arteterapia _____	110
3.3.	La Fotografía y la Psique en el arte actual _____	110
	Gillian Wearing,/ Nancy Burson, / Francesca Woodman.	
3.4.	La Fotografía como herramienta en Psicoterapia _____	114
	Cristina Núñez,Christian Hopkins,Mare Klemp	
4.	EL CINE DE VANGUARDIA _____	119
4.1.	Las Vanguardias históricas y la relación cinematográfica _____	119
4.2.	Las Vanguardias históricas y sus características _____	120
4.3.	El Cine y El impresionismo _____	122
4.4.	El Expresionismo _____	126
4.5.	El Cine Expresionista _____	126
4.6.	El futurismo _____	130
4.7.	El Cine Futurista _____	132
4.8.	Características del dadaísmo y el surrealismo _____	133
4.9.	El Surrealismo _____	134
4.10.	El Dadá y El Surrealismo en el cine Man Ray, Hans Richter, Luís Buñuel _____	135
5.	EL CINE EXPERIMENTAL. Maya Deren, Birgit Hein, Peter Tscherkassky _____	139
6.	LA PERFORMANCE _____	141
6.1.	El performer y su percepción _____	142
6.2.	El espacio relacional y la identidad del artista. / Yann Marussich _____	143
6.3.	La performance y lo emocional _____	145
6.4.	La acción y el dolor. Günter Brus / Hermann Nitsch / Ron Athey _____	146

7. EL FLUXUS Y EL VIDEOARTE FLUXUS	150
8. EL VIDEOARTE CONTEMPORÁNEO. STEVE MC.QUEEN	155
8.1. El videoarte testimonia el propio cuerpo. Dan Graham	162
8.2. El videoarte, características y artistas representativos	163
8.3. La mirada de mujer en el videoarte	164
Joan Jonas /Hannah Wilke/ Martha Rosler /Valie Export/ Pipilotti Rist/ Eija-Liisa Ahtila/ Kimsooja/ Fiona Tan / Tracey Moffatt/ Jacinta Giles/ Hannah Bronte /Grace Kevill-Davies/Simone Hine.	
8.4. Videoartistas Pioneros. Nam June Paik./Wolf Vostell / Bill Viola	172
8.5. El Videoarte a tiempo real, diferido o experimental.	174
Yoko Ono, Peter Tscherkassky, Hito Steyerl	
8.6. El Videoarte Interdisciplinar	179
8.7. Modalidades del Videoarte	180
8.7.1. La Video- Escultura	180
8.7.2. El Videoarte y la multiplicación de imágenes	
Zbigniew Rybczyński y Pierrick Sorin.	181
8.7.3. La Videoinstalación. Antoni Muntadas./ Eugenia Balcells	182
8.7.4. La Video performance. / Ulrike Rosenbach./ Joan Jonas	184
8.7.5. El Video Interactivo. Peter Weibel./ Jeffrey Shaw /	186
Luc Courchesne / Joseph Hyde.	
8.7.6. El Videoarte Expandido. Isaac Julien./ Dan Graham./	190
Dara Birnbaum/ Antoni Muntadas./ Bruce Nauman./ Doug Aitken./ Gary Hill/Emanuelle Antille./Janett Cardiff yGeorge Bures Miller Pipilotti Rist / Carsten Höller / Rafael Lozano-Hemmer./ Paula Rivas / Christian Wloch / Franz Fischnaller / Toni Oursler/ Beka&Lemoine.	
8.7.7. Panorama actual del videoarte	206
9. LA PSICOLOGÍA, PSICOLOGÍA TRANSPERSONAL, TERAPIA Y ENEAGRAMA	208
9.1. Psicología. Sigmund Freud y las cinco teorías de la personalidad	210
9.2. Comparaciones establecidas sobre teorías de la personalidad	214
9.3. Psicología. Carl Gustav Jung y los arquetipos	219
9.3.1. Carl Jung y su acercamiento a los tipos de personalidad	222
9.3.2. La personalidad introvertida y la extravertida	222

9.3.3.	Carl Jung y las cuatro funciones psicológicas básicas _____	222
9.4.	Carl Jung. los tipos psicológicos y de personalidad _____	223
9.4.1.	Las ocho diferencias entre Psicoanálisis y la Psicología Analítica _____	224
9.5.	Los Arquetipos de Jung, Tipologías _____	228
9.5.1.	Los Arquetipos en personajes cinematográficos _____	231
9.5.2.	Establecer las características de los arquetipos cinematográficos _____	235
9.5.3.	El Arquetipo cinematográfico, del héroe viajero _____	238
9.6.	Kretschmer y la teoría tipológica _____	242
9.7.	W.H. Sheldon, y la teoría tipológica _____	243
9.8.	El Arte y La Psicología de la percepción _____	244
9.8.1.	Los antecedentes: la Einfühlung y la psicología del estilo _____	244
9.8.2.	La teoría de la proyección sentimental _____	245
9.8.3.	Wilhelm Worringer y la Psicología del Estilo _____	246
9.8.4.	Del psicoanálisis a la psicología de la percepción: Ernst Kris _____	247
9.8.5.	La psicología de la forma. La Escuela de la Gestalt _____	247
9.8.6.	El arte como fenómeno sociocultural: la psicología del arte de Vygotsky. _____	248
9.8.7.	El arte y la historia de la cultura: la psicología de la representación de Ernst Gombrich. _____	249
9.9.	La Psicología Transpersonal _____	250
9.10.	El Eneagrama y los eneatis, tipologías de personalidad _____	254
9.10.1.	El Eneagrama y Las triadas: Mental, Instintiva y Emocional _____	257
9.10.1.1.	La tríada del pensamiento, tipos 5, 6 y 7 _____	257
9.10.1.2.	La tríada del sentimiento, tipos 2, 3 y 4 _____	258
9.10.1.3.	La tríada del instinto, tipos 1, 8 y 9 _____	258
9.10.2.	Los tres cerebros _____	260
9.10.3.	Los orígenes y el estudio del Eneagrama. Claudio Naranjo _____	264
9.10.4.	Las personalidades del Eneagrama _____	270
9.10.5.	Realización de un personaje mediante el Eneagrama _____	271

10. LOS MÉTODOS DE ESTUDIO DE LOS PERSONAJES EN EL CINE Y EL AUDIOVISUAL	274
10.1. Los métodos de estudios de personajes en el teatro y en el cine	276
Stanislavsky./ Chekhov/ Meisner./ Johnstone./ Grotowski.	
10.2. La Identidad Psicológica en el Videoarte. Peter Campus/ Martha Rosler/ Bill Viola	280
10.3. Los Artistas y lo Psicológico, la Terapia en el Videoarte, el sueño y el trauma	281
Valie Export./ Eija-Liisa Ahtila / Mónica Oechsler / Lynn Hershman./ Killu Submit y	
Mari Laanemets./ Marika Orenius./ Tess Ernst./ Alexandra Gulea./ Daniel Elliott	
Hanna Doose./ Juul Bovenberg / Jayne Parker. / Andreas Wutz./ Lisa Steele	
Paulo Fernández / Anaïs Vauxcelles y Rafa Rico.	
10.4. La terapia a través del video	290
10.5. La identidad a través de las estrategias discursivas de las nuevas tecnologías	292
11. PROYECTO: POST TENEBRAS LUX. ABBE. POR BEATRIZ HEREDIA PEREA	297
Conclusiones	362
Bibliografía	366
Anexo	378
LISTADO DE IMÁGENES	400

AGRADECIMIENTOS

Son muchos los seres a los cuales puedo presentarles mi gratitud eterna por el apoyo espiritual y el acompañamiento psicológico del que a dependiendo esta tesis.

En primer lugar, me gustaría dejar constancia de mi gratitud a través de estas líneas a la doctora Empar Cubells por aceptar la dirección de esta tesis y por sus valiosas aportaciones a esta investigación a lo largo de estos años. A Jonathan Bellés por su colaboración incondicional y por formar parte del proceso. Muchísimas gracias al Museo Rene Magritte, a la fundación Claudio Naranjo, y al Centro de Monte Verità por la atención dada, David Barba, a Roland e Irene Gentsch y sus hijos, al CDV (Neuchâtel), al Teléfono de la Esperanza (Valencia), Angelica Ojeda, Isabel Salama por la aportación creativa, teológica, y psico-espiritual de cada uno de estos lugares. En esencia lugares de crecimiento y desarrollo personal.

También agradecer a todos los profesores y representantes de la institución de BBAA: Don José Luis Cueto, D. José Galindo, Teresa Cháfer, Eva Marín, Dolores Furió, Empar Cubells, Gema Hoyas, y muchos más, que desde la Institución de la Facultad de Bellas Artes de San Carlos de la Universidad Politécnica de Valencia han hecho posible mi investigación en los últimos años, con su orientación, dedicación, la gestión en los procedimientos de TFM y Tesis Doctoral, la tramitación para el uso de la infraestructura: platós, *Paraninfo de la UPV*, y el apoyo corporativo que me prestaron en su momento y en la actualidad y que ha sentado las bases para mi crecimiento como investigadora universitaria y en el ámbito profesional.

A mi madre Josefa Maria Perea Riquelme por ser la que sembro en mi las bases, la fe, la fuerza y mi desarrollo como mujer emprendedora, a mi tia Maite Perea Riquelme por ser parte del proceso de empoderamiento y creer en mi desde la sombra, a mi padre Francisco Heredia Pinedo y a Raquel Heredia Perea por ser causa y consecuencia directa de estas investigaciones aquí presentadas y por ende a mis abuelos/as y mis siete generaciones pasadas. Un transgeneracional cargado de preguntas en las cuales la investigación resulta ser la llave y la puerta, la propia búsqueda creativa y tal vez de la sanación del árbol genealógico y su avenir. A Julissa Ríos y Zulay, Samuel y Gilles Buchs, por sus aportación espiritual, a Leandro Taub, David Ramón Viñolo, Azuzena Hernández, Christophe Klotz, Elisabet Díaz, Beth Llado, Didier Muehlheim, Roberto Jiménez, Ruth León, por ser luz en el camino y propulsores de este camino. A todos ellos gracias por iluminar con sus respuestas y sus conductas, por ser maestros desde sus oficios y desde los hechos. Y por su especial contribución en la construcción del proyecto audiovisual y su producción, por su ayuda inestimable al equipo: Ana Himes, Irene Cruz y su familia, Oscar Palmadés, Gala Conde, y Martín Tolosa.

RESUMEN

El inconsciente en su función reguladora parece encontrar vías de comunicación con la parte consciente a través de la expresión plástica ya que ésta es un vehículo apropiado para la generación de símbolos. Dichos símbolos brotan del individuo para quedar plasmados en el exterior. Así se convierten en algo que existe fuera de él posibilitando la asimilación de parcelas oscuras de la mente.

Esta tesis explora los orígenes del eneagrama como símbolo en origen con una dinámica de movimiento *dancístico* así como su posible relación con las artes visuales y las terapias transpersonales. La pregunta de investigación que planteamos es: ¿Es el videoarte una disciplina que posibilita el crecimiento artístico y personal?, ¿Es este símbolo un instrumento para desarrollar en las artes visuales una investigación profunda del ser humano? ¿Cómo exploraron a través de esta y otras dinámicas interdisciplinarias los artistas sus efectos en la creación? ¿Es posible extraer arquetipos personalizados para la creación de coreografías, video danza, video arte y otras técnicas audiovisuales? ¿Qué artistas se han servido de ello?.

A través de un exhaustivo análisis sobre la creación en las vanguardias, comprenderemos la magnitud y la repercusión que puede tener en el ámbito psicológico, y creativo en cuanto a sistemas creativos multidisciplinares se refiere.

Observaremos como las primeras investigaciones se dieron en un contexto histórico importante tanto en las artes como en la ciencia y/o otros campos de investigación, y cómo sirvió de instrumento crítico de auto análisis y exploración. En 1960 año en el que todo los resultados obtenidos hasta la fecha en estos diversos campos de exploración se ponían en cuestión.

Inmersos en diferentes cuestiones tanto artistas plásticos, cineastas, creadores, científicos todos van buscando la exploración y la respuesta a la gran pregunta. ¿Quiénes somos? o más bien ¿qué somos? en la búsqueda del “ser” junguiano. A través de la mística y las danzas, Gudrieff buscaba el hombre completo, investigándolo a través de los arquetipos y el “símbolo”, con el tiempo llegó a crear danzas dionisiacas en búsqueda de un trance creativo.

A principios del siglo XX en Monte Verità aconteció un movimiento de artistas y pensadores que fueron atraídos por esta enigmática colina, que representaría el paradigma del pensamiento moderno y representaría a ser humano sin ataduras, entre ellos cabe destacar a: Hermann Hesse, Carl Gustav Jung, Erich María Remarque, Hugo Ball, Else Lasker-Schüler, Stefan George, Isadora Duncan, Carl Eugen Keel, Paul Klee, Carlo Mense, Arnold Ehret, Rudolf Steiner, Mary Wigman, Max Picard, Ernst Toller, Henry van de Velde, Fanny zu Reventlow, Rudolf von Laban, Frieda y Else von Richthofen, Otto Gross, Erich Mühsam, Karl Wilhelm Diefenbach, Walter Segal, Max Weber y Gustav Stresemann.

De 1913 a 1918 Rudolf von Laban manejó una “Escuela de arte” en Monte Verità, y en 1917, Theodor Reuss, Maestro de la Ordo Templi Orientis, organizó una conferencia allí abarcando muchos temas,

incluyendo las sociedades sin nacionalismo, los derechos de las mujeres, la francmasonería mística, y la danza como arte, ritual y religión.

Las artes a su vez forman parte fundamental de esta pregunta que angustia el ser humano, no es una pregunta relegada a la teología, la religión, la ciencia o la filosofía, es la gran pregunta.

Esta investigación explorar a través del medio interdisciplinar: la danza, el cuerpo, el movimiento, las artes, el cine, la psicológica, y la memoria histórica, para encontrar nuevas vías para la producción artística audiovisual y la configuración de sus personajes en escena.

Palabras clave: Videoarte, medios-audiovisuales, danza-videodanza, cine, fotografía, performance, Monte Verità, Psicología, Psicología Transpersonal, Eneagrama, Arquetipos, Terapia transpersonal, arteterapia, personajes, carácter, fluxus, cuerpo-espacio, naturaleza, nudismo, vegetarianismo, socialismo, anarquismo, religión , símbolo, espiritualidad.

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN:

INTRODUCCIÓN AL TEMA DE INVESTIGACIÓN

La evolución del ser humano que amenazó su existencia espiritual, psicológica y físicamente tras las dos guerras mundiales, dieron como catarsis un replanteamiento ideológico en todos los ámbitos de investigación científicos y ciencias humanas. Como respuesta a una situación de asfixia ocasionada en gran medida por la posguerra. Ante ello grupos creativos como los dadaístas y los surrealistas, dieron lugar a las investigaciones interdisciplinarias, tanto en las artes como en las ciencias. Ello influyó inevitablemente en el ideario ideológico de la época y viceversa, diluyéndose la frontera entre arte y vida. En la parte italiana Suiza de Monte Verita, esta índole multidisciplinar, fue expresada de múltiples formas a través de las artes plásticas, visuales, cinematográficas, la ciencia y las humanidades.

Por tanto, el tema principal de la presente investigación, es averiguar cómo afectó este contexto en la creación de nuevos pensamientos y contenidos rompedores que cambiaron para siempre las formulas de la creación y la creatividad. Transgrediendo por completo el ideario normativo de campos como: la psicología, la danza, las artes plásticas, creando a través de una ruptura totalitaria un revulsivo a los cánones establecidos, a las normas, las leyes, las pragmáticas teóricas y críticas. Ya dentro del campo de la psicología acudimos en aquel entonces a un efervescente debate y posicionamientos abruptos, en una ciencia que se iniciaba de la mano de sus creadores como Sigmund Freud, Carl Gustav Jung y el no menos polémico Otto Gross.

Esta investigación se centra en una particular forma de arte, la video creación, para ello acudiremos al nacimiento del videoarte y la videodanza, y comprenderemos la combinación de contenidos psicodinámicos contenidos en la danza. Viendo como el arte de vanguardias constituye un baluarte en sí, para el arte que se desarrollará en las segundas vanguardias, es decir a partir de la década de los 60, con la aparición de áreas interdisciplinarias como: la videodanza, la videoperformance, el movimiento fluxus, el arte de acción, etc. En el que se realizaban una libre y profunda investigación en diversos campos multidisciplinarios. Recordemos que el desarrollo de los medios tecnológicos, como la aparición del portapak, abrieron las puertas a otros medios de búsqueda multidisciplinar entre las artes: videoinstalación, videodanza, videoperformance, el arte sonoro, el op-art, el psicodrama en el territorio de la psicología, etc.

“El psicodrama pone al paciente sobre un escenario, donde puede resolver sus problemas con la ayuda de unos pocos actores terapéuticos. Es tanto un método de diagnóstico como de tratamiento”.

Moreno, 1946, p. 177.**bold**

La teosofía fue una de las disciplinas más en uso en Monte Verità, cuyo objetivo fundamental era el estudio comparativo de la religión, la ciencia y la filosofía. Descubrimos también planteamientos interdisciplinarios que abordan el aspecto psicológico o del desarrollo humano y espiritual, de la mano de Alejandro Jodorosky y Claudio Naranjo.

Isadora Duncan, y Pina Bauch se convierten así en portadoras que interconectan el plano material y el espiritual, liberando al hombre mediante la danza, sujeta hasta entonces a ese corsé rígido del dogmatismo, de la pose, donde todo estaba absolutamente reglado, cada paso, cada movimiento, cada gesto. Mediante la danza la investigación aborda desde el conocimiento más sagrado, al plano científico o agnóstico (anarquismo), y que se trasluce con un peso específico a través del método interdisciplinario del videoarte.

Queremos arrojar luz sobre las conexiones que hacen que estos autores interconecten, el que les une, y que podría dar paso a investigaciones futuras en varios campos aparentemente alejados; y que conectan con profundas raíces con las investigaciones que acontecieron en el mundo de las artes escénicas, la música, el cine, la danza y las artes de las vanguardias con su carácter interdisciplinario, el análisis de los datos procesados, y la evolución de la propia investigación nos llevarán a responder a las preguntas planteadas por nosotros.

APROXIMACIÓN AL TEMA DE ESTUDIO

Para una mejor organización a la hora de definir el objeto de estudio, hemos dividido este apartado según el contenido, el ámbito geográfico y temporal.

LA DELIMITACIÓN DEL CONTENIDO

Durante la investigación, vamos a abordar diferentes contenidos derivados directamente del tema mencionado en el anterior apartado. Vamos a movernos en asuntos relacionados con una tipología de videos muy concretos, nacidas en un tiempo y en un espacio acotado. Esta tipología de películas es conocida como *video danza*.

Una *videodanza* es una película en donde la danza y el movimiento corporal es el tema central de la historia. Las películas de danza utilizan el lenguaje audiovisual para crear narrativas en el plotline, capas múltiples de realidad, y profundidad emocional o psicológica.

La videodanza es un género que surge de la experimentación entre la danza y la técnica de captura de imagen. Se remonta a la aparición del videoarte y los comienzos del cine y su evolución camina paralelamente a lo largo de la historia.

Partiendo de este concepto, explicaremos los antecedentes históricos, principalmente ciertos eventos producidos al final de la Segunda Guerra Mundial y en años posteriores. Vamos a investigar los ele-

mentos característicos de estos audiovisuales en cuanto a formato y contenidos con tal de delimitarlo y definirlo. Para ello, también será conveniente describir y conocer a los autores de estas películas.

Loïe Fuller (1862-1928) bailarina, actriz, productora estadounidense, empezó a una temprana edad en los espectáculos “Buffalo Bill’s Wild West Show” y más tarde en el Vaudeville, teniendo un gran éxito en el teatro Parisino “Le Folies Bergère” con espectáculos basados en efectos de luces coloreadas. “Serpetine Dance” (1896) es la película donde se añade la técnica de coloración de cada uno de los fotogramas, para poder enseñar los efectos de las luces utilizadas por el teatro. El solo objetivo de mostrar la danza serpentina en imagen en movimiento, hace ver el matrimonio entre camera y danza.

En la búsqueda de nuevas forma de lenguaje el movimiento juega una parte importante, la danza con su capacidad de lo abstracto sirve a las vanguardias artísticas del principio del siglo XX como sistema de comunicación. “Entr’Act” (1924), proyectada entre dos ballet, hace muestra de la capacidad de las nuevas técnicas cinematográficas mezcladas con el movimiento. Gracias a la tecnología de vídeo, que se desarrolló para los sistemas de televisión, se pudieron abaratar los costes de producción, y la videodanza comenzó a difundirse como género propio. Este fue un género denominado de diferentes modos dependiendo del país de producción: “Videodance” en América desde los años setentas, “Dance for Camera” en el Reino Unido y como “Videodanse” en los países francófono.

En norte américa “Moviment V” (1965) refleja la experimentación del coreógrafo estadounidense Merce Cunningham en conjunto con artistas de diferentes disciplinas a lo largo de los años sesentas, como John Cage músico y Nam June Paik precursor de la Videoarte. Con la llegada de las nuevas tecnologías, los ordenadores y lo que es más importante por su difusión internet, el género de la videodanza experimenta un auge popular.

Los festivales y concursos tienen su propio espacio digital, aumentando la difusión del género de la videodanza. Sin embargo, el tema principal de la investigación gira en torno a la primera investigación que realizamos sobre el tema *El Eneagrama de la personalidad*. Esto se debe a que vamos a analizar en que consiste como símbolo, sus características como terapia y el motivo de su creación. Conoceremos en profundidad su simbología, metáfora y orígenes. Además, abriremos el campo de visión hasta hacer una breve retrospectiva de su investigador y precursor Claudio Naranjo a lo largo del s. XX e inicios del s. XXI con tal de conocer su evolución a lo largo de su historia (léase capítulo cuarto).

Por último, también analizaremos el arte plástico, el cine, el videoarte, y otras investigaciones interdisciplinarias que influenciaron la creación de personajes en series televisivas y en el cine, Este compendio de disciplinas al unísono parece estar de plena actualidad, y ha despertado una enorme curiosidad en los medios de comunicación, festivales y recientes congresos.

En cuanto a los países, este estudio se centra principalmente California a través de la universidad y Monte Verita (Suiza). Utilizaremos todos aquellos libros posibles, artículos y ponencias, que nos sirvan para confirmar o refutar nuestras hipótesis. Para ello, no sólo nos centraremos en *El Eneagrama*, si no

que realizaremos una vista panorámica a diferentes áreas interdisciplinarias (psicológicas, audiovisuales y otros métodos ya mencionados en los anteriores apartados) para dotar de mayor perspectiva y dimensión a este estudio.

LA DELIMITACIÓN TEMPORAL

En un comienzo nuestra acotación temporal respondía a la década de 1960 hasta el año 2000 aproximadamente, analizando las principales producciones videográficas y a sus autores más emblemáticos, relacionados con el tema de estudio. Pero a raíz de datos encontrados sobre el periodo de las primeras vanguardias introducimos en la investigación el marco histórico previo de 1900 a 1926 en un primer periodo y de 1926 a 1964 en un segundo periodo, de Monte Verita. Pero nos centraremos tan solo en el primer periodo para contextualizar nuestra investigación. Si bien a raíz de la documentación encontrada, no solo el ámbito de la danza o videodanza fue contemplado, sino que emergió con fuerza, el carácter de la psicología y la psicología transpersonal y por ello también abordamos producciones videográficas de estas temáticas datadas desde el año 2000 al 2014 aproximadamente.

Respecto a la hipótesis planteadas y a los objetivos marcados. Vamos a partir del problema de la investigación para generar tres preguntas de la investigación que, posteriormente, nos darán pie a formular las hipótesis de la tesis. Hemos planteado hasta siete hipótesis que serán comprobadas mediante la metodología de la investigación y que, finalmente, comprobaremos y verificaremos sus resultados. Respecto a los objetivos, los hemos dividido en dos categorías: los objetivos generales, que nos darán una guía de la dirección del estudio, y en los objetivos específicos, que nos indicarán cómo vamos a obtener dichos objetivos. Normalmente, estos objetivos nos describirán las actividades a realizar para la obtención del máximo número de objetivos marcados.

Contamos con un total de cuatro objetivos generales, divididos en diez objetivos específicos. A su vez, los objetivos específicos están clasificados dentro de las categorías de objetivos del conocimiento, que pretenden ampliar y ofrecer nuevas informaciones a estudios y los objetivos de habilidades, que pretenden demostrar teorías y cumplir objetivos a través de la práctica “objetivos operativos”.

Para nosotros, el medio audiovisual, la danza y la psicología se interrelacionan, y esta investigación es el reflejo de la pasión que sentimos hacia la búsqueda multidisciplinar, más concretamente, hacia un tipo de videoarte nacido entre los años sesenta, la videodanza, una videocreación no exenta de disciplinas interconectadas, esta sería nuestra **motivación personal** comprobar las posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual dentro del medio psicológico para la creación de personajes en un marco narrativo. Existe un hecho testimoniado del conocimiento del cuerpo y el auto-conocimiento, en relación a la búsqueda del “ser”, y esta queda plasmada en su sentido más omnipotente (consciente-inconsciente) para aquellos que son creadores o intérpretes de danzas espirituales.

Nuestra tesis doctoral aborda la temática del Eneagrama¹ y sus modelos de personalidad aplicados a lo que sería la realización de un guion videográfico o cinematográfico. Estábamos decididos a realizar la investigación acerca de este tema con la mayor rigurosidad posible, confluyen en este método creativo las artes visuales y el video danza y su resultado será la creación y producción de un largometraje en desarrollo.

Así pues nuestro análisis y resultados se testimoniaran empíricamente a través de un teaser. Formato breve video gráfico que resume la intensidad del tema y sus vertientes conceptuales y formales videográficas más significativas. Es un formato publicitario que funciona como anticipo de una campaña, ofreciendo sólo información fragmentaria. Es una técnica habitual en el lanzamiento de un producto o servicio, puede adoptar diversos formatos y se plantea como un enigma, con el objetivo de generar curiosidad y expectación en los usuarios y, aprovechando la difusión propia de Internet, asegurando su repercusión mediática, una vez que en anuncios posteriores se resuelva la historia o se complete el mensaje.

En nuestro caso no nos interesa tanto la inmediatez temática, pero sí la posibilidad de generar un formato de varias historias que se complementen entre ellas para ofrecer un todo. Y que responda en gran medida al formato de Monte Verita (interdisciplinar) y a nuestro formato videográfico (interdisciplinar), entre los cuales se podría trazar una cierta transversalidad. El marco psicológico del drama se verá potenciado por el contrapunto establecido por el análisis del contexto histórico, y algo tan innovador como el empleo de la tecnología audiovisual, generando un discurso en forma de crisol mediático “Teaser”.

Otro factor clave de esta investigación es que no solo está abierta a alcanzar conocimientos sobre la creación directa en el movimiento del cuerpo, la danza o el cine, sino que intercalar conocimientos del desarrollo de terapias y experiencias de desarrollo espiritual y personal de la mano del psiquiatra como Claudio Naranjo; como se ejemplifica en explicar la danza realizada en directo en el instituto Cervantes de Bruselas por la coreógrafa y bailarina Sheila Toledo.

Nuestra motivación principal es indagar en la realización de un documento de ficción mediante el videoarte. E intentar transmitir que existe un posible nexo entre la faceta de investigación psíquica y la creativa, usando el Eneagrama como posible fuente en la creación de la psicología y carácter de los personajes. En gran medida, es la motivación la que nos ha llevado a emprender esta investigación, abriendo posibles indicios a resolver en futuras investigaciones o videoocreaciones.

Objetivos de la Investigación. Los primeros pasos antes de iniciar la investigación fue la de establecer un índice provisional junto a un listado de objetivos para orientar la dirección de la investigación. Los

1 Consultado en el repertorio europeo que contiene más de doscientas mil tesis a texto completo en acceso abierto, de 213 universidades de 16 países europeos: <http://www.dart-europe.eu/>

objetivos se plantearon por primera vez en octubre de 2012 y podríamos decir que han evolucionado parcialmente durante la elaboración de esta tesis. Para una mayor organización, hemos dividido los objetivos en dos categorías, los objetivos generales, aquellos que marcan el rumbo general del estudio, y los objetivos específicos, que describen la secuencia de actividades de la tesis y finalmente los operativos, para la consecución de los objetivos. A su vez, el carácter que hemos dotado a nuestros objetivos son de la categoría del conocimiento y de las habilidades. Por cada objetivo general dado, se le ha acompañado de su correspondiente objetivo específico que ayuda al cumplimiento del mismo.

Objetivo general (de la categoría del conocimiento): de esta investigación es analizar y testimoniar el carácter multidisciplinar del videoarte y establecer parámetros relacionales entre la psicología, y la psicología transpersonal para el desarrollo arquetípicos de los personajes del guion, mediante el empleo del eneagrama, haciendo uso de los resultados de estas investigación en una producción audiovisual propia, de carácter interdisciplinar.

Objetivos específicos derivados del general: Investigar el contexto video gráfico y sus tendencias más interdisciplinarias: videoarte, videodanza, videoperformance, videoinstalación, etc. Recabando información sobre aquellos artistas más significativos que trabajan con el concepto del cuerpo en el espacio, y analizando sus producciones más significativas.

Investigar que contexto histórico ha generado la propiciación de *la interdisciplinariedad*, en este caso nos remontaremos al movimiento de las vanguardias artísticas históricas y todos sus ismos: futurismo, dadaísmo, surrealismo, expresionismo,... y a Monte Verita como uno de los ejemplos más significativo que nos servirá de base para apoyar nuestro argumento teórico-práctico durante la investigación.

En Monte Verita veremos qué *factores vertebran la interdisciplinariedad*, ellos son fundamentalmente:

- EL Pensamiento: El pensamiento Político.
- El pensamiento Filosófico.
- El pensamiento Religioso (teosófico, misticismo, ascético, etc.....).
- La veneración del cuerpo y la naturaleza. (naturismo, nudismo, danza natural,...).
- La trascendencia del el cuerpo y la psique. (Exploración de los términos de la psicología, la psicología transpersonal, las terapias transpersonales,...).

Si realizamos transversalidad entre estos términos, podemos encontrar conceptos óptimos para el desarrollo de líneas argumentales del futuro film o videoarte. Por ejemplo: Político-Naturaleza- Psique / Ascético-Nudismo-Psique / Cuerpo- Psique - Terapia transpersonal....

Algunos de los postulados se convirtieron con el tiempo en posturas antagónicas, así pues aunque tratamos el tema de las guerras europeas no *nos adentramos en la postura dicotómica del pensamiento*

de las izquierdas (socialismo, comunismo), el pensamiento de derechas (desarrollo de fascismos), o el ácrata anarquismo, y que derivarían como bien ya sabemos en una clara bipolaridad que dividió a Europa hasta no hace mucho, “El muro de Berlín”. Esta mirada aparece a través de las vanguardias del arte. Es decir partiendo de un microcosmos “Monte Verita,” planteamos una mirada a través de una realidad aumentada “Europa y sus conflictos” (macrocosmos) sirviéndonos de manifiesto sociológico para entender y comprender Europa y su contexto histórico, político, religioso, social y artístico.

Comprender lo *interdisciplinar* como una fuente de conocimiento para la creación artística, actuando como un motor donde las diferentes tendencias pueden ser unidas para explorar nuevos territorios en el arte y en la ciencia. Este término será la clave para comprender la evolución social y artística en el contexto histórico y a través de ello observaremos como los diferentes movimientos artísticos de las vanguardias hicieron uso de exploraciones cinematográficas singulares, que posteriormente incidirían en el territorio televisivo, el videoarte y actualmente en las redes sociales. En la actualidad desde el área del videoarte estamos acudiendo a una revisión detallada de los ismos de las vanguardias artísticas, valorando altamente sus aportaciones rupturistas, innovadoras en la forma en los conceptos tratados, y en la singularidad de usar la cámara como propio medio de exploración, es decir improvisando.

Reconocer las aportaciones que el campo de la psicología ha aportado al individuo y a la sociedad. Y como los grandes nombres de la psicología Freud, Jung,...han abierto los marcos del pensamiento, trascendiendo del mero cuerpo físico del hombre, adentrándose en su mente (psique), sus emociones, sus sueños, e incluso sus deseos (los aptos y los reprimidos), valorando la incidencia de la represión o el trauma en las capacidades ocultas del individuo. También observaremos detalladamente la evolución hacia la psicología transpersonal. La psicología transpersonal es una rama de la psicología que integra los aspectos espirituales y trascendentes de la experiencia humana con el marco de trabajo e investigación de la psicología moderna.

Pero la idea de idea de aproximación al personaje que ayudase a definirlo, no es completamente innovadora en las artes, recordemos el método Stanislavski y otros métodos que desde el teatro y el cine inciden en la creación de la personalidad del personaje (ayudando a desarrollar el rol) y la búsqueda de parámetros experimentales teórico-prácticos que lo hagan más verosímil. Ya incidiremos en ello en los capítulos más adelante.

OBJETIVO GENERAL (DE LA CATEGORÍA DEL CONOCIMIENTO):

Detallar las características y límites que constituyen las tipologías de carácter estudiado en el *Eneagrama* y determinar su trascendencia en la creación de coreografías y contenido narrativo en las áreas de formato audiovisual.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DERIVADOS DEL GENERAL:

Crear un contexto de escenarios a través del estudio del Eneagrama basándonos en nuestras investigaciones, utilizando el lenguaje audiovisual para tal efecto. Proponer un modelo de creación inédito, para dibujar un contexto y un marco, donde podamos servirnos de este conocimiento para la creación de contenido performático, cinematográfico, plástico, etc... en las distintas áreas creativas.

OBJETIVO GENERAL (DE LA CATEGORÍA DEL CONOCIMIENTO):

Describir las posibilidades de este conocimiento en el marco de la creatividad, y siendo artistas poder extraer de las investigaciones aportadas por las terapias transpersonales, como poder darle uso a través de las nuevas tecnologías, de manera que podamos expandir la búsqueda y abrir nuevas vías de investigaciones futuras.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DERIVADOS DEL GENERAL:

- Analizar los aspectos conceptuales y formales definen la interdisciplinariedad en el arte y el videoarte. Que generan contenido que nacen del Eneagrama de la personalidad.
- Analizar los factores que determinaron la transformación de los medios tecnológicos tecnológicos para la creación del género híbrido en el lenguaje del videoarte, como en el ámbito del video danza y el video creación; nombrando las influencias de los autores más significativos que innovaron en la exploración de estos campos.
- Testimoniar la evidencia de estructuras sociales en el contexto histórico europeo que abogaban por un discurso cosmogónico de la sociedad, Monte Verita. Y demostrar su repercusión hasta nuestros días, el nacimiento del “*movimiento hippie*” en USA.
- Establecer los contenidos que generan las distintas tipologías de los Eneagrama de la personalidad y las competencias de estos a la hora de trazar las posibles líneas argumentales y de caracterización en el desarrollo de los personajes pensados para un ámbito filmico creativo de ficción.
- Analizar que parámetros de la psicología han repercutido en la creación de modelos de personajes y situaciones diferenciando o transgrediendo el plano físico del psicológico y estudiar su manifestación en el videoarte actual.

OBJETIVO GENERAL (DE LA CATEGORÍA DE LAS HABILIDADES):

Producir una videocreación en la tesina de master realizando un tesaser (y en el futuro una serie o largometraje), basada en el lenguaje de autor y en las experiencias vividas, Nuestra experiencia en los medios audiovisuales, procede de los fundamentos conceptuales, artísticos y técnicos, adquiridos durante el periodo de estudios en la Facultad de Bellas Artes y reforzados a través de la experiencia en el sector profesional que hemos alcanzado en los últimos años.

Este **teaser** en desarrollo, incluirá el suficiente material gráfico y fílmico, para testimoniar y demostrar los argumentos presentados en esta tesis. En futuros capítulos, podremos leer los detalles de la pre-producción, desde al origen de la idea, el casting, a la búsqueda de espacios (localizaciones) necesarios para su realización. Numeroso material fotográfico y documentativo, acreditaran su desarrollo y la finalización del proyecto en la consecución de una producción audiovisual de videoarte. Todo ello complementado por el anexos donde se testimonian algunas producciones nuestras anteriores que convergen en la misma línea, lo psicológico y lo interdisciplinar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DERIVADOS DEL GENERAL:

- Planificar y realizar los viajes cuyo objetivo era la consecución de material audiovisual: películas y documentales, así como la consecución de fotografías y entrevistas. Innegablemente, esta investigación no sería la misma sin haber realizado los diferentes viajes (en el ámbito internacional), cuya finalidad como investigador era tener acceso directo a las principales fuentes de información, ya fuese a través de la consulta y uso de bibliografía especializada, compilación de material audiovisual, etc. Cabe destacar entre todos los viajes, el realizado a Monte Verita (Suiza).
- Planificar la realización de las entrevistas realizadas a gente especializada (efectuadas en cinco ciudades distintas), a raíz de ellas como autora de la tesis he podido compilar y contrastar información, y ello ha sentado unas bases importantes para comprender el contexto histórico-social, el panorama actual, y relacionarlo coherentemente con el tema investigado.
- Rodar en las localizaciones oportunas que apoyen la tesis e ilustren al futuro teaser (serie-largometraje). Acceder en directo a los museos y fundaciones, como el Museo Rene Magritte, o La Fundación Claudio Naranjo, etc... Fotografiando y realizando entrevistas relevantes, cuya contribución a la investigación consideramos importantes.
- Demostrar las hipótesis de la investigación mediante el compendio y análisis de datos, el contrastar opiniones, consiguiendo fuentes lo más cercanas posibles al tema de origen, es decir, mediante la consulta de fuentes primarias (altamente especializadas), las entrevistas, y la obtención de materiales gráficos, fotografías y películas.

Diseño del modelo de análisis de obras propuesta. Para completar la metodología de la investigación, hemos creado nuestro propio modelo de análisis para las obras.

HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

Las siguientes hipótesis están construidas basándonos en la metodología cualitativa, es decir, pretendemos captar los elementos y contenidos del tema apoyándonos en la revisión de bibliografía y filmografía. Las hemos presentado como respuestas directas a la pregunta de investigación y derivados. Hay que recordar que, dado que las hipótesis pertenecen a la metodología cualitativa, incluimos las conclusiones correspondientes sin cerrar el estudio con ella, sino que aportamos nuevos conociemien-

tos para futuras investigaciones de esta índole. Sin embargo, las hipótesis serán respondidas a lo largo de la investigación y verificadas en las conclusiones.

La hipótesis que nos planteamos al comienzo de esta investigación es ver si podemos contruir personajes filmicos en una producción audiovisual de carácter narrativo en el marco de ficción. Creando y analizando su personalidad y decantando sus futuras acciones

A las hipótesis las hemos denominado bajo los nombres E1, E2, E3, etc., haciendo referencia a la inicial del nombre del personaje objeto de estudio: (concepto).

- **Hipótesis E1:** Eneatipos instintivos enlace en contextos de contenido creativo su posible utilidad en el modelo de creación de personajes en la ficción y obras inéditas basadas en el análisis exhaustivo de métodos en la exploración del carácter humano y sus movimientos físicos.
- **Hipótesis E2:** Eneatipos emocionales enlaces en el discurso creador, la unión con el espacio y los entornos escenográficos.
- **Hipótesis E3:** Eneatipos racionales enlaces en el auto cocimiento empírico.

METODOLOGÍA

EL DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de la investigación o la metodología de trabajo responden al *cómo* de la investigación. En futuros apartados, diseñaremos el proceso de la presente investigación, respondiendo complementariamente a: la tipología de la investigación, la justificación de la metodología seleccionada (cuantitativa, cualitativa, etc.), el objeto de estudio, a qué o a quiénes se van a observar, selección meticulosa de la información y cómo ésta se observará.

El primero de ellos, se debe a que el investigador ha reunido a una serie de personas y documentación, seleccionados concienzudamente; para que coincida con el criterio de la investigación y descarta los que no lo son. El segundo subtipo, de cuotas, se debe a la selección de personas y documentación que cumplen con un porcentaje conocido o determinado del universo objeto de estudio. Normalmente, hemos utilizado entrevistas para la obtención de los datos e información.

Volviendo a la metodología empleada, detallamos las técnicas para la recogida de información. Teniendo en cuenta que estamos ante una investigación perteneciente a la familia de las investigaciones arte (danza) / videoarte (videodanza), la psicología (psicología transpersonal - terapias alternativas) y tecnologías visuales (fotografía, cine y video), y que además la metodología corresponde a los métodos y técnicas cualitativas.

Podemos decir, que el modo de recogida de la información está basada en la compilación de documentación, clasificación de los elementos fundamentales, profundización en ellos, contrastación de

argumentos, entrevistas en profundidad, análisis críticos, estudios de biografías, acercamiento a las ramas de conocimientos de las artes y las ciencias, etc. Así pues nuestro estudio tiende claramente un puente entre las artes y las ciencias: videoarte – análisis del contexto histórico-social – psicología. Esto es debido a la naturaleza del fenómeno a estudiar.

Afortunadamente, al analizar la actualidad, se han recogido testimonios de primer grado, favoreciendo el testimonio de algunos conocedores del tema objeto de estudio significativo. Un adecuado sondeo presupuestario para la financiación, y el buen uso de los recursos técnicos y financieros nos han permitido proseguir con la investigación a lo largo de estos últimos años, lo cual en cierto grado nos han asegurado el poder proseguir con la exploración de la investigación en sus territorios geográficos pertinentes.

Se han empleado distintas etapas de elaboración, para la correcta realización de la investigación. Una primera etapa de trabajo de gabinete, en la que se revisa el proyecto, se profundiza en la investigación documental, conformando el marco teórico-conceptual. Una segunda etapa de trabajo de campo, en la que se aplican las técnicas y herramientas diseñadas para la investigación, y una tercera etapa de trabajo de gabinete consistente en el procesamiento de información, datos, análisis e interpretación de la información obtenida.

METODOLOGÍA DEL TRABAJO

En este apartado vamos a definir el objeto de estudio, desarrollar las hipótesis, el marco conceptual, las técnicas a utilizar y el calendario. Por tanto, *el diseño de la investigación sería la propuesta metodológica* mientras que *el proyecto de investigación es el documento resultado de la planificación del estudio*.

La investigación del videoarte, el video danza, y el eneagrama, está basada en una estructura coherente que explica todas aquellas inquietudes académicas necesarias, mediante la elaboración de un índice que organiza toda la información recopilada. En este apartado nos proponemos explicar toda la estructura así como los contenidos con tal de situar al lector.

En total, la investigación cuenta con once capítulos que nos transportan al marco espacial y temporal correspondiente. La Introducción formulamos la hipótesis y la metodología de la investigación a través de la descripción del diseño de la investigación; con su correspondiente descripción metodológica y las etapas de la misma. Seguidamente, tenemos la formulación del modelo e hipótesis del trabajo, que incluyen el planteamiento del problema, los objetivos de la investigación y el modo de análisis propuesto por la autora.

En el primer capítulo, introducimos en el contexto histórico de la investigación, la introducción al personaje de estudio, así como la introducción a los autores de estudio, más significativos en cuanto al área de estudio lo multidisciplinar, para ello hemos usado como antecedente el movimiento artístico desarrollado en Monte Verità (Ascona-Suiza). Por la gran influencia internacional que ejerció sobre

las artes sobre todo en el territorio de la danza, la plástica, la coreografía, la música en cuanto a las artes: Isadora Duncan, Mary Wigman, Rudolf von Laban, son tan solo algunos de los artistas que allí habitaron temporalmente. Pero también influyó en otras corrientes de pensamiento de carácter científico (sobre todo desde el área de la Psicología) encontrando a Freud y Jung entre los asistentes, filósofos, escritores, anarquistas, que veremos más detalladamente en el desarrollo de esta investigación. Además el espacio de Monte Verità se contextualiza a los personajes y caracteres del estudio del Eneagrama.

El segundo capítulo lo hemos dedicado a la danza Moderna y Posmoderna puesto que recibes las raíces de la *Danza Libre* y *Expresionista* y que adquirió un gran alcance en Alemania y USA. Martha Graham, Merce Cunningham, John Cage, Ivonne Rainer, Trisha Brown, Lucinda Childs, son algunos de los artistas, bailarines y músicos que investigan el lado más interdisciplinar de la danza, en relación con las nuevas tecnologías. Cerraremos en capítulo con algunos grupos de actualidad que investigan en plataformas y redes, o aquellos que de modo innovador usan la danza como terapia.

En el capítulo tres hemos decidido dedicarlo a la fotografía puesto que este medio ha demostrado una enorme disponibilidad y flexibilidad para entrar en otros territorios híbridos. Nos hemos basado en algunos artistas que se centran especialmente en como la fotografía parece resultar el medio adecuado para captar la psicología de las personas. Nos hemos adentrado en artistas que tenían esta mirada potencial como: Gillian Wearing, Nancy Burson y Francesca Woodman. Para finalizar hemos ejercido una reflexión acerca de cómo la fotografía parece ser uno de los medios favoritos como herramienta de la psicoterapia.

Pero no debemos olvidar que nuestra mirada se establece en el medio audiovisual y más en concreto desde el videoarte. Un videoarte experimental, multidisciplinar e híbrido es el foco que nos interesa investigar. Por ello no debemos olvidar la importancia del cine de los movimientos de las *Primeras Vanguardias* por su carácter experimental e innovador. Sus avanzadas aportaciones, barridos, desenfoces, velocidades alteradas, contra planos, imágenes abstractas, captación de movimiento, su indagación en el medio psicológico y de la introspección de la mente *mediante el expresionismo*. Ello ha marcado profundamente el cine de vanguardia actual y ha dejado un peso específico en la actualidad, junto con el cine experimental de la década de los 50-70 en el videoarte.

También existe una necesidad de adentrarnos en la psique humana, hemos terminado involucrados en el arte de la *performance* sobre todo de la década de los 60-70 que sufría la represión del sistema capitalista tras la segunda guerra mundial. Gunter Brus, Hermann Nitsch, pero también otros nombres actuales como Ron Athey o Yan Marussich se suman a este colapso entre el cuerpo y la mente, que intenta vislumbrar los traumas de la humanidad a través de la expresión del cuerpo. El análisis del Fluxus por su carácter rupturista y de azar también tendrá su representación, todo ello en el capítulo seis y siete.

Y como video artista que somos, evidentemente, nuestro análisis y nuestra investigación está enfocada desde los medios audiovisuales y su trascendencia; desde la aparición del portapack hasta la actualidad. Visionaremos en este capítulo a aquellos artistas que fueron pioneros, pero nos vamos a centrar en aquellos que tienen una mirada más psíquica hacia el ser humano. Tras un recorrido por las distintas disciplinas del videoarte. Videoescultura, videoinstalación, instalación interactiva, el mundo virtual y robótico. Nos centraremos en aquellos que entienden el videoarte como un videoarte expandido. Isaac Julien, Emanuelle Antille, Rafael Lozano-Hemmer o Christian Wloch son tan solo alguno de ellos. Pero como nuestra mirada tiene una ejecución de mujer, llevada a cabo mediante una protagonista femenina Abbe y como directora, hemos incorporado también un apartado a la mirada de la mujer artista en la instalación y en el videoarte. Fiona Tan, Tracey Moffatt, Kimsooja, Simone Hine, son alguna de ellas. Antes de abandonar este capítulo ocho realizaremos una batida por el videoarte actual.

En el capítulo nueve acercándonos a uno de nuestros temas de estudio, nos encontramos con la temática de La Psicología. Aquí converge por varios motivos, por un lado porque nuestras producciones video artísticas suelen tener un alto componente psicológico, y en segundo lugar porque en Monte Verità, confluyeron importantes psicólogos como Freud y sobretodo Jung; que realizaron allí estudios experimentales que luego cambiarían el curso de la historia. Tales el caso de Chistiana Morgan psicoanalista y artista, que colaboro con Jung, y más tarde en la Universidad de Harvard realizó el Test de Apercepción Temática, uno de los test psicológicos proyectivos más ampliamente utilizados con Henry Murray, extrañamente su nombre no figura hoy en día en la historia de la psicología, y los test de TAT aparecen suscritos solo a Murray. Por eso le hemos rendido un pequeño homenaje en la portada, desde nuestra investigación, dedicándole el trabajo; para hacerla visible por méritos propios a su área de investigación la psicología y a la sociedad actual.

Ya en el capítulo diez dedicado al estudio de personajes a través de los medios audiovisuales. Nos hemos centrado en métodos para la creación y análisis de personaje que provienen del teatro, el cine, la televisión. Entre ellos destacamos a Stanislavsky, Chekhov, Meisner, Johnstone, Grotowski, entre otros. Para pasar a analizar cómo es tratado el tema de la identidad en el videoarte, profundizando en aquellos artistas cuyas obras tiene un alto contenido psicológico como: Valie Export, Monika Oechsler, Andreas Wutz, Paulo Fernández, Anaïs Vauxcelles y Rafa Rico. Y reflexionaremos como la identidad es recogida por las nuevas tecnologías.

Para finalizar en el capítulo once presentaremos finalmente nuestro proyecto. Un proyecto audiovisual Teaser con un alto contenido psicológico, donde hemos empleado el método del eneagrama para crear y perfilar nuestros personajes y las acciones que transcurren en el film. No debemos olvidar que este videoarte tiene un alto componente de ficción-realidad puesto que está basado en hechos reales que han sido recreados con posterioridad a través del tratamiento transpersonal del eneatis de los personajes. Claramente la manifestación es una creación artística a través del videoarte, y el video no solo como herramienta de trabajo, sino como manifiesto de nosotros mismos, de nuestra psique y de

nuestra consciencia. Pero no hemos querido dejar escapar lo que de inaprensible tenían los personajes, dejando que el guion fluyese ampliamente y que el carácter simbólico fuese tomando protagonismo.

Todas estas preguntas serán paulatinamente respondidas gracias al análisis de las obras creadas e influenciadas por estas investigaciones, desde sus raíces, viendo como mucho antes del *Eneagrama* autores como Jung Gustav describieron arquetipos similares que inspiraron a los movimientos surrealistas desde las creaciones plásticas a las literarias.

El *Eneagrama* está planteado como propuesta para la creación de perfiles psicológicos, danzas contemporáneas, performances hasta llegar a la creación cinematográfica. Para ello, será fundamental la definición de tales conceptos, o un acercamiento al pensamiento de diferentes autores. Esta búsqueda de la definición, también nos llevará a repasar los acontecimientos que influenciaron a esta tipología de films; así como los antecedentes e influencia. También recogeremos todas aquellas obras relacionadas con los autores objeto de estudio, para observar la influencia del *Eneagrama* y las terapias transpersonales en la creación actual introspectiva de autor.

Al finalizar hemos aportado las conclusiones, y una extensa bibliografía por áreas, para facilitar el trabajo de campo a los futuros investigadores. Las áreas compiladas son: videoarte, psicología; psicología transpersonal, eneagrama, arteterapia, danza, arte, etc. Que esperamos resulte de su agrado, y que nos ha costado un gran esfuerzo constituir.

En el Anexo hemos aportado nuestra obra anterior *L'Eneagrama* realizada en el TFM en el Paraninfo de la UPV. Por qué ha constituido en sí una pieza clave, para poder basarnos en los conocimientos adquiridos en ella, y para crear unas directrices sólidas de cara a nuestro actual trabajo. La investigación que comenzamos allí a una pequeña escala y con tres personajes femeninos básicos que representaban a las triadas. Instintos, sentimientos, pensamiento. Se ha ampliado espectacularmente en esta nueva producción. Y no solo lo decimos porque hemos filmado mayoritariamente en exteriores Suiza-Madrid. Si no porque todo nuestro trabajo se ha sobredimensionado respecto al primer guion perfilado. Y ello se debe mayoritariamente a esta investigación, que nos ha hecho crecer como personas y como artistas en los últimos años. Todos esos conocimientos adquiridos han sentado un poso y una estructura sólida sobre la que hemos podido ir anclando nuestras propuestas y nuestras ideas.

Hoy en día estamos orgullosos de pertenecer a BBAA y a una entidad como la UPV que ha avalado siempre nuestras propuestas y que ha creído en nosotros cuando éramos unos simples estudiantes de quinto o de master. Hoy en día con mucho esfuerzo y gracias a múltiples colaboraciones: decano, vicedecanos, profesores, alumnos, colaboradores, actores, equipo creativo y equipo técnico y a una profunda investigación, hemos podido desarrollar este Teaser que lleva latente toda la significación del videoarte interdisciplinar, sintiéndonos plenamente reflejados.

ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN

Resulta complicado definir las etapas de una investigación doctoral dado su alto nivel de complejidad y dilatación en el tiempo. Aún más complicado resulta pretender organizar cronológicamente dichas etapas, pues una investigación resulta ser un trabajo dinámico y orgánico que constantemente está superponiendo las diferentes metodologías empleadas. No obstante, hemos procurado definir lo más nítidamente posible las etapas de su investigación. Además, hemos clasificado cada fase por un tiempo de espacio concreto, desde los inicios hasta el final de la misma así como la descripción de las actividades principales por cada fase. Leeremos una descripción de las etapas.

En primer lugar tenemos la fase preparatoria y exploratoria. En la cual, se estableció un título y un índice provisional. Además, procedimos a la identificación del problema objeto de estudio, es decir, definir y describir la problemática a abordar. Nos decantamos por la problemática existente entre las hipotéticas conexiones entre la investigación del sistema sobre las personalidades, el lugar que ocupa esta tipología de eneatis en el marco teórico-interdisciplinar. En el apartado correspondiente a la identificación del problema, hemos detallado la dimensión y profundidad del mismo.

Tras la identificación del problema, surgieron las cuestiones de la investigación. Es decir, las preguntas que nos planteamos como investigadores para concretar la problemática sobre el tema. De aquí surgieron los objetivos y las hipótesis.

Nuestras cuestiones abordan los principales temas de la investigación, como por ejemplo: ¿Qué es el videoarte?, ¿Cuáles son las premisas del video creación?, ¿ Quiénes han creado modelos multidisciplinares o interdisciplinares en las artes audiovisuales y cuáles son sus artistas más significativos?, ¿Cuáles son las obras más paradigmáticas que demuestran la existencia de la interdisciplinariedad en el videoarte?, ¿En qué contexto surge lo interdisciplinar?, ¿Necesita lo interdisciplinar de soporte político-económico-social?, ¿Qué tipos de componentes o combinaciones se puede establecer con la interdisciplinariedad?, ¿Qué formas de videoarte más significativo demuestran la interdisciplinariedad?, ¿Es Monte Verita un hecho aislado?, ¿Cómo influyo Monte Verità en el contexto Europeo de la época?, ¿Qué repercusiones de pensamiento y artístico supuso Monte Verità?, ¿ Nació y murió Monte Verita en las montañas suizas?, ¿ Quiénes determinaron la expansión del pensamiento cosmogónico? ¿Cómo terminó Monte Verita asentando las bases del hippismo en USA y en el mundo? ¿Qué métodos de la creación de personajes incide en el mundo del teatro, el cine, el medio performativo y audiovisual?, ¿Surge el *Eneagrama* como respuesta al clima de rebelión cultural de los años 1960 que vivió la sociedad tras la guerra de Vietnam, Corea, Camboya, al igual que fue una corriente antibélica respecto a la primera y segunda guerra mundial? , ¿A qué se debe la repercusión internacional del Eneagrama?, ¿Sería asumible como método de estudio para creación de personajes en la video creación?, ¿Es asumible aplicar el eneagrama a la selección de espacios escénicos u otras facetas de la producción audiovisual?, ¿Tiene la video danza un nexo con la psicología transpersonal?, etc.....

A continuación, establecemos una relación de los recursos informativos diversos, es decir, estableceremos de dónde vamos a conseguir información que defenderá nuestras hipótesis y responderá a nuestras cuestiones. Determinamos las siguientes fuentes imprescindibles para una buena base de investigación: obtener informaciones a través de asociaciones, otras investigaciones, otras tesis, internet, documentos, bibliografía, películas, etc.

El siguiente punto, dentro de esta fase, consiste en el establecimiento del *marco teórico*, es decir, la elaboración del estado de la cuestión sobre el tema del videoarte como herramienta interdisciplinar en relación a la psicología transpersonal (objetivos e hipótesis, metodologías, estrategias, etc...). Es aquí cuando definimos el diseño de la investigación.

Por último, marcamos *los objetivos e hipótesis* a partir de dicho marco teórico. Es fundamental en este apartado formular los objetivos, tanto teóricos como prácticos, las hipótesis y otras variables a investigar.

La segunda fase de esta investigación es *la fase de planificación*, consistente en la *selección del contexto a investigar*, es decir, escoger el escenario más adecuado al objeto de estudio o problema a investigar. En este caso, el tema a estudiar tiene un marco temporal desde 1913 a 2016. Sin embargo, dada la complejidad de un estudio tan amplio, y para poder responder mejor a nuestras hipótesis y problema planteado. En cuanto al contexto espacial, será el país de EE.UU, Alemania y Suiza nuestra principal limitación territorial de la investigación. En venideros capítulos se justificarán las razones que nos han llevado a seleccionar dicho marco espacio-temporal.

Además del contexto, hay que seleccionar *la estrategia de investigación*. Cómo vamos a obtener la información que utilizaremos para argumentar nuestras ideas. En este caso, estamos ante una estrategia con triangulación metodológica puesto que no nos centramos en una sola fuente de información, sino más bien, todo lo contrario. Hemos contemplado diferentes perspectivas para conocer en profundidad los temas y hemos contrastando dichas informaciones.

Los últimos dos puntos correspondientes a la *fase de planificación* abordan la *redefinición del problema y cuestiones de la investigación* y por último, *la preparación y formación del investigador*. En cuanto a la redefinición del problema y cuestiones, en función de las decisiones anteriores, planteamos si continuamos con la misma dirección o procedemos a introducir modificaciones que mejoren nuestra investigación. Y en cuanto a la preparación y formación del investigador, consiste en la "*hoja de ruta*" del investigador. Es el momento de definir las actividades de formación del investigador para optimizar la recogida de datos, como por ejemplo, de qué forma vamos a obtener nuestra información. En nuestro caso, uno de los métodos seleccionados ha sido el de entrevistar a especialistas en la materia objeto de estudio.

La tercera fase la denominamos bajo el título de *fase de entrada en el escenario*, o dicho de otro modo, fase de entrada a la "acción". Es el momento de entrar de lleno en el trabajo de campo, es decir,

de ir a recoger desde nuestras fuentes la información en exclusiva que compondrá la investigación. Podemos dividir esta fase en los siguientes puntos: *negociación del acceso*, es decir, solicitar los permisos necesarios para acceder a nuestras fuentes informativas. Consensuar los compromisos del equipo del investigador y del resto de participantes. En esta investigación, partimos desde cero en la base de datos, sin embargo, terminamos las investigaciones con una amplia red de contactos, que han colaborado como fuentes de información, desde Museos a Fundaciones, pasando por residencias de Arte hasta *psicólogos* que nos han provisto de información privada. Por último, también fijamos los permisos para rodar en diferentes instituciones como la *Fundación Claudio Naranjo* en Barcelona, y en *Monte Verita*, Suiza. Hemos contado con la colaboración de *El centro de vida* (Suiza), *Teléfono de la Esperanza* (España) y la cooperación de diversas Embajadas.

El desarrollo del Proyecto Audiovisual: *Post Tenebres Lux*² (*Teaser*) fue fruto de todas estas investigaciones y de la primera Tesina presentada por la investigadora en el año 2011 *L'eneagramme*. En función de las necesidades tratadas en nuestras áreas de investigación nos desplazamos por diferentes países: España, Alemania, Bélgica y Suiza y realizamos la selección de los participantes, sujetos concretos que entrevistamos en función de los temas a estudiar, estas experiencias fueron trascendentales como aportaciones, para obtener un mayor conocimiento sobre los temas tratados.

La siguiente actividad dentro de la tercera fase es la de determinar el *papel o papeles del investigador*. Es decir, ¿qué rol o roles hemos desempeñado?, ¿hemos sido observadores u observadores-participantes?

ROLES DEL INVESTIGADOR DURANTE LA INVESTIGACIÓN:

a) Roles como autor de la tesis:

- Investigador académico.
- Entrevistador (estilo periodístico audiovisual y redes sociales)
- Creadora y ponente.

b) Rol como autor conceptual del Teaser (serie-largometraje).

- Documentación, guion y búsqueda de escenarios (localizaciones).
- Documentalista: obtención de fotografías, materiales de archivo, materiales filmicos, música, etc.

En último lugar, encontramos la *metodología empleada*, en este caso, cualitativa. Esto quiere decir que una vez hayamos recogido las estrategias y técnicas de compilación y análisis de la información podemos realizar un *prototipo piloto* cualitativo, para recoger información previa y adaptarla al con-

² Post Tenebres Lux.

<http://www.451-agency.com/we-do/fictions/19-we-do/fictions/67-abbe-post-tenebres-lux>

texto (búsqueda de actores, escenarios, localizaciones, escenografías, story telling). Es el momento de preparar los instrumentos necesarios para introducir los datos en algún soporte informático o tecnológico, como videocámaras, cintas de video, discos duros, grabadoras de audio, transcripciones de las entrevistas a papel, bases de datos, etc.

En **la fase cuarta**, tras finalizar la fase de la “acción”, pasamos a la **recogida y análisis de la información**. Para la recogida de información, emplearemos técnicas que nos ofrezcan las estrategias más coherentes con el marco teórico que orienta nuestra investigación y los estudios piloto realizados. Decidir los procedimientos definitivos de introducción de los datos recogidos. Y en cuanto a los análisis de la información, las técnicas nos ayudarán a establecer criterios, condiciones y técnicas para el análisis de la información.

En último lugar, nos enfrentamos a la compleja tarea de la finalización de la recogida de información, consistente en adecuar la información suficiente. Evitando la saturación informativa, para conseguir una mayor eficacia a la hora de seleccionarla, así como contrastar las informaciones recogidas.

En último lugar, encontramos la fase sexta, que la hemos denominado bajo el nombre *fase de elaboración del informe o tesis*. Esta fase podemos dividirla entre varios apartados, como por ejemplo, el tipo de informe o tesis. Esto quiere decir, decidir quiénes serán los receptores de la tesis. También hemos determinado el estilo de la tesis, la terminología y el aspecto general.

El siguiente apartado llamado de *elaboración del informe* nos da paso a *la redacción de la tesis*, habiendo preparado anteriormente el análisis de datos, preparación de los mismos, reducción, disposición y transformación de los datos, para la obtención de resultados y avance hacia las conclusiones finales. Una vez optimizados los resultados finalizaremos con la presentación de la tesis en una defensa expositiva de la investigación ante el tribunal, el director de la tesis, el público universitario y el público general.

Recapitulando, tenemos hasta seis fases que han sido necesarias para el correcto desarrollo y elaboración de la tesis. Cada una de las fases, como hemos visto, están divididas en varios apartados bien definidos y a su vez, estos apartados contienen diferentes actividades. Para conocer dichas actividades, hemos elaborado la siguiente tabla en la que se muestran con sus respectivos tiempos y lugares de desarrollo. Hay que tener en cuenta que algunas actividades se superponen entre sí.

FORMULACIÓN DEL MODELO E HIPÓTESIS DE TRABAJO.

Para responder correctamente al modelo de trabajo así como a las hipótesis, debemos, previamente, explicar y exponer diferentes apartados que nos ayudan a comprender la presente investigación. Dichos apartados son: la exposición del problema o problemas que busca resolver el doctorando, los propios objetivos de la investigación, que serán los mismos que darán la correcta dirección y cuerpo a este proyecto y por último, el modelo de análisis filmico propuesto.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

Inicialmente, serán los problemas, o mejor dicho los desafíos, o el conjunto de desafíos, los que agrupados en una sola cuestión, darán pie al desarrollo de los mismos para convertirse en las principales hipótesis del investigador.

En primer lugar, gracias a este planteamiento, comenzamos a esbozar el descubrimiento e identificación de la situación objetivo de estudio. Vamos a ubicarlo en un contexto que permita conocer su origen, relaciones e incógnitas por responder. Nosotros hemos optado por la formulación interrogativa para exponer el problema que esta investigación pretende responder. Mientras que la formulación declarativa (sin interrogantes), la hemos reservado para las hipótesis planteadas.

(1)¿Cuáles son los factores, si es que los hay, que indiquen que la investigación de los eneatis representa la posibilidad de creación de caracteres y/o personalidades dentro de la interdisciplinariedad creativa del videoarte o de la videocreación? (2), ¿Qué categoría cinematográfica ocupa el *video arte*? (3), ¿Cuál ha sido la nueva fórmula tecnológica que permite la expresión y alianza de estos dos planteamientos anteriores?

Como podemos observar, nuestro problema planteado es una cuestión compleja que requiere ser fraccionada en tres preguntas para responderla. Por ese motivo, hemos incorporado la numeración correlativa entre paréntesis con tal de distinguirlas. En las hipótesis, mantenemos la pregunta pero está dividida en tres partes (véase en el apartado 1.3. *Hipótesis de la investigación*).

Vamos a analizar el problema planteado con tal de distinguir los elementos por los cuales está compuesto. Volvamos a leer la pregunta detenidamente. Al hacerlo, podemos comprobar que existen datos, situaciones y conceptos relacionados entre sí. Ya tenemos una idea general sobre los puntos en los que se centrará la investigación. A continuación, vamos a desglosar los elementos.

La primera pregunta dice así: ¿(1) Cuáles son los factores, si es que los hay, que indiquen que la investigación de los eneatis representa la posibilidad de creación de caracteres y/o personalidades dentro de la interdisciplinariedad creativa del videoarte o la videocreación? La pregunta contiene elementos que nos delimitan el presente estudio.

En primer lugar, tenemos que vamos a adentrarnos en un análisis que nos determinará los factores, si es que los encontramos y si son existentes, que determinaran si es factible.

Construir un universo escenográfico perfecto, para la creación en diversas áreas interdisciplinarias y creativas, el Eneagrama es una herramienta que responde a los deseos del ser humano de adentrarse en su sombra y conocerse sin mascarar ni discernimientos, a través de un viaje de conocimiento psiquiátrico, analítico y con referencias teológicas, abordando claves que definen las conductas humanas y sus respuestas ante un mundo amenazante.

A parte de este dato, ¿existen más factores? A lo largo de esta investigación lo iremos comprobando, agenciándonos de argumentos para apropiarnos o refutarlos.

Fundamentalmente se va a estudiar el campo del videoarte, la creación de personajes (basados en métodos de personalidades), potenciando el área del guion y analizando la trascendencia del mundo de la psicología, la psicología transpersonal en la definición del complejo mundo de la realización audiovisual, puesto que en base a ellos se definirán los escenarios y se implementarán las acciones a desarrollar. Así pues la personalidad de nuestros personajes se convierte en un agente activo capaz de modifica la escena, el marco, y el sentido de la producción audiovisual. En última instancia, podemos afirmar que la investigación se centrará en gran medida en Suiza, Europa y EE.UU.

Para completar la investigación y responder a ésta y a las dos siguientes cuestiones.

Segunda cuestión: ¿Qué categoría ocupa el *video arte* y la *video danza*?, ello pretende responder a si la tipología un género cinematográfico o si por contra, es un subgénero que parte de otras fuentes cinematográficas, sociales y culturales. No es nuestra misión determinar qué es un género cinematográfico, ya que no es nuestro propósito, pero sí, basándose en diferentes autores, dibujar un mapa que sitúe a esta tipología filmica.

La tercera pregunta es: ¿Cuál ha sido la nueva fórmula tecnológica que permite la expresión y alianza de estos dos planteamientos anteriores? Pretendemos establecer cuáles han sido los nuevos factores tecnológicos que facilitan la simbiosis de conocimientos a través de disciplinas donde el autor puede vincular contenido y formas de representación filmicas a través de los nuevos medios tecnológicos. Además, la respuesta de esta pregunta nos conducirá inevitablemente a plantearnos cuál será el futuro del desarrollo de estas investigaciones a través del video, del cine u otros formatos creativos.

Analizado el problema a resolver, podemos añadir que existen hechos anteriores al problema que guardan relación directa o indirectamente, como por ejemplo, la Segunda Guerra Mundial, las nuevas formas de creación y la necesidad filosófica de la auto-búsqueda, rompiendo con los modelos existentes hasta ese momento en el siglo XX(19), testimoniando el impacto de la segunda guerra mundial y la escisión ácrata-social de los artistas que en Monte Verita, buscaban un modelo pacifista, alejado del conflicto bélico existente y el empoderamiento armamentístico de las potencias en combate. También sondearemos el impacto de las investigaciones de estos pioneros en los investigadores en las diferentes áreas de las artes y las ciencias: literatura, danza, filosofía, psicología, psiquiatría, ensayo, poesía, coreografía, fotografía, teosofía, etc.

Las fuentes primarias se caracterizan por ofrecer información de primera mano, que provienen directamente de las entidades o los autores, y que no han sido filtradas, interpretadas o evaluadas por otros investigadores. En nuestro caso, encontramos nuestras fuentes primarias en las entrevistas personales que hemos realizado a los psicólogos y a investigadores especializados, lo cual nos han aportado su punto de vista sobre las diferentes temáticas, así como las posibles vías, formulas o técnicas, empleadas

para el desarrollo y la caracterización de personajes, todo ello a través de sus experiencias directas con pacientes; centrándonos en esta investigación como contenido para genera obra inédita y delimitar las preguntas a los objetivos pertinentes.

También hemos empleado un punto de vista lo más amplio posible, contemplando otras opiniones, comentarios e interpretaciones. Hemos empleado una extensa fuente bibliográfica: libros, tesis, tesinas, catálogo, artículos especializados, diccionarios, biografías, periódicos, artículos publicados en Internet, etc.

En definitiva, el planteamiento del problema pretende, con la mayor objetividad en cuanto a la recopilación y análisis de la información recogida, responder a este problema real de la sociedad y del pensamiento. Dicha solución, traerá como resultado la aparición de un nuevo conocimiento (o al menos una interpretación innovadora) al área de la creación multidisciplinar e interdisciplinar, como medio de investigación en el arte, y sobre todo en el ámbito audiovisual del videoarte-videodanza y el arte psicológico-psicología transpersonal.

INTRODUCCIÓN AL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



Img.1. Heredia Perea, Beatriz. Post Tenebres Lux. Abbe, 2017.

Los artistas podemos ser agentes activos de la incorporación de medios de conocimiento y análisis de ser humano. A través del psicoanálisis, de *las terapias transpersonales*, de la introspección. Todo ello a través de agentes activos en los que en nosotros mismos, y a través de nuestra propia voz, nos apropiemos de recursos y herramientas, trabajando en colaboración con otros especialistas en *materias trascendentales*.

La herramienta del *video* como medio de comunicación de masas, la danza cómo el medio de la expresión más profunda o divina del alma humana o de la psique más profunda. Dividir o unir es una cuestión de categorizar. Sin embargo, los creativos estamos en las artes para romper esquemas y proponer vías futuras de investigación, para otros artistas que lleguen exploren *La Universidad* como un vehículo de motivación, de búsqueda y de investigación en este manantial del conocimiento somos conscientes del “*ser*”. Conscientes de la diversidad y la multidisciplinariedad que nos ofrecen los medios tecnológicos en la actualidad, un camino que nos porta indudablemente a la mejora artística, personal y profesional, bajo el rumbo del desarrollo, la investigación y la innovación.

Escuelas como *Monte Verita* fueron puntos de encuentros en el pasado, 1913. Una utopía que se asentó en Suiza en el periodo de entre las dos guerras mundiales. Hemos podido testimoniar como fruto de esa utopía, hoy en día podemos disfrutar del arte multimedia, multidisciplinar o interdisciplinar. La semilla allí implantada por aquellos exploradores artistas, científicos, pensadores y ácratas, fue a nuestros ojos el germen de un importante movimiento social en el futuro “El Movimiento Hippie”, lo cual narramos sobre estas líneas. Aquel modelo de *Monte Verità* se extendió como una pandemia de conocimiento interdisciplinar en la danza, el teatro, el cine, la filosofía, la psicología, dando lugar a las actuales tendencias artísticas y a las terapias transpersonales.

Somos conscientes de la velocidad en la que las nuevas técnicas y tecnologías, nos ofrecen un mar de posibilidades para la creación de *nuevas formas de transmitir conocimiento*, brindando una perspectiva sugerente e innovadora al creador, al productor y al espectador, abriendo esa la puerta del conocimiento para poder viabilizar la exploraciones artísticas personales, esta vez desde el medio audiovisual interdisciplinar.

Hemos investigado las prestaciones de los modelos de eneagramas (eneatipos) para construir personajes de ficción en nuestra videocreación. Perfilando su carácter, su complexión física, su personalidad, creando códigos de situaciones y propuestas de resoluciones. No solo para los personajes, sino para el encuentro entre ellos; estableciendo un guion activo y modulable, que avanzaba en función de los personajes y sus reacciones. Así mismo los escenarios, atrezzo y paisajes se han ido circunscribiendo al mismo (guion).

El Monte de la Verdad es el lugar idóneo para hacerse tal pregunta e indagar para obtener respuestas, para producir *un proyecto audiovisual de videoarte*. Integrando años de autoexploración personal como artista a través del videoarte, la danza, el cine, la historia del arte, la psicología y las terapias transpersonales, todo ello llevado a cabo bajo *un crisol interdisciplinar*, dando lugar a *Post Tenebres Lux*³. *Abbe*.

POST TENEBRES LUX1. ABBE

El título hace honor al conocimiento espiritual y teológico adquirido en Suiza durante la trayectoria de esta investigación, además de su significado profundo, que conlleva una alianza directa con el propósito de los personajes; ya que tanto Abbe como Ori buscan conocer sus *máscaras sociales* y sus *egos* para adentrarse en lo más profundo de su *ser*, un camino de exploración que tarde o temprano nos es llamado a realizar.

³ Frase en latín “Después de las tinieblas luz” emblema de la reforma protestante en Ginebra.



Img.2. Sanatorio de Monte Verità.

1. MONTE VERITÀ, CONTEXTO DE DESARROLLO MULTIDISCIPLINAR

En 1906, Ida Hofman y Henry Oedenkoven, fundadores de Monte Verità, afirmaron que "ante el hecho de que las relaciones humanas están dominadas por el egoísmo, la apariencia, el lujo y la mentira", era necesario "cambiar nuestras vidas por una forma más natural y saludable de existencia". Por esta razón fundaron Monte Verità en el Ticino, corazón italiano de los Alpes Suizos. Muy pronto los intelectuales europeos se mostraron interesados por el proyecto y le dieron su apoyo. En este ensayo lleno de admiración por el pensamiento utópico, Marcela

Sánchez registra, entre otros seguidores de Monte Verità, a Jung, Eliade, Otto, Hesse, Kropotkin, Gross, Steiner, Arp, Joyce, Rilke, Mann, Frisch, Klee, Brecht, Stefan George, Duncan y muchos vegetarianos, nudistas, teósofos, anarquistas, literatos y utopistas llenos de candor y de verdad.

Por otro lado, tal y como demostraremos en esta investigación los autores tenían una búsqueda de la obra abiertamente simbólica y/o espiritual (...) con su lenguaje rico en intuiciones Jung decía: *estoy diciendo algo más de lo que realmente digo; mi sentido va más allá. Aquí podemos tocar el símbolo, aunque no podamos descifrarlo a nuestra entera satisfacción. El símbolo es siempre un reproche constante a nuestra capacidad de comprensión y de empatía (Jung, 1922l).*

El símbolo que siempre remite a la unión se produce en este caso entre contenidos de la conciencia y del inconsciente en un proceso llamado función trascendente. El impulso o el instinto penetran en la conciencia del hombre y de ahí se convierten en la conciencia de una colectividad que observa en la obra de arte aspectos que a su vez le seducen o le interpelan.

Son elementos perdidos que surgen desde el inconsciente colectivo porque complementan o corrigen la actitud de la época buscando siempre completarse con ella. La sensación que produce en el espectador la obra de arte es el encuentro de un (yo) inexplorado. La obra trasciende los sentidos.

El eneagrama como otros muchos símbolos forma parte de esta lectura de mapas inconscientes, siendo pionero en su investigación psicológica el psiquiatra Claudio Naranjo en su aplicación directa en terapias y otros métodos multidisciplinares.

Responderemos a estas preguntas a través de diferentes análisis en los que se dibuja la trayectoria



Img.4. Hesse, Herman. En Monte Verità. El Paseo Editorial.

humanista del símbolo del eneagrama y su repercusión en las artes multidisciplinares y futuras propuestas en medios cinematográficos y subgéneros como el video arte y el video danza.

1.2. MONTE VERITÀ, UNA NUEVA RUTA EN EL CAMINO

Al comienzo de nuestra investigación la dirección estaba clara, queríamos abordar un nuevo proyecto audiovisual asentado en las premisas anteriores de nuestra producción artística, es decir abierta a la interdisciplinar entre el videoarte, la danza-videodanza, la psicología transpersonal (ya investigada en mi TFM anterior, que llevaba por título: *L'Ennéagramme. La danza del Eneagrama*. También dirigida por mi actual directora

M.D/ Empar Cubells Casares. A causa de numerosas transversalidades exigidas por los cursos, y exploraciones artísticas, el camino se fue ampliando al mundo de los talleres interdisciplinares de la arteterapia. Todo sucedía con una cierta meticulosidad, una vez que nos decantamos por el índice definitivo, (digamos para entendernos que todo era relativamente previsible hasta efectuada la mitad de la investigación, para ser exactos entre Marzo-Abril del 2016). En esa fecha uno o varios hechos intervinieron como factores potentes, hasta el punto de hacernos considerar el rumbo de nuestra investigación.

Esos hechos accidentales, pasarían a ser en la actualidad agentes importantes de conocimiento, que han contribuido notablemente, no solo a darle un giro a nuestra investigación, sino a fundamentarla de una forma más coherente.

Cabe señalar que hace algunos años mi padre por circunstancias a causa de la crisis actual se vio forzado a buscar trabajo allende nuestras fronteras, en Suiza. Una vez asentado en una de mis visitas, realizamos una hermosa excursión por aquel rincón Ítalo-suizo. Al mostrar el material a mi directora (esta toma de contacto fue realizada para revisar mi documentación compilada como investigadora hasta el momento y para informar sobre las posibles localizaciones o emplazamientos para filmar el futuro video), ella se asombró al comprender lo cerca estaba de Monte Verità (cuna del arte de vanguardias de carácter interdisciplinar, durante el periodo de entre guerras. Residencia de significativos artistas, filósofo, psicólogos, líderes anarquistas, coreógrafos, pensadores, socialistas bailarines, escritores,...). Y ambas inevitablemente acabamos hablando de la importancia de Suiza en los periodos de conflicto bélico en Europa y su trascendencia, como tierra de refugio para exiliados, ácratas, e idealistas de las artes y de las ciencias. Apenas unos kilómetros me separabas de ese emplazamiento. Así que retomamos la historia (léase literalmente) y decidimos que junto al destino final la producción y ejecución de una obra artístico-creativa en formato audiovisual, este se centrara en el eje del contexto histórico-social de *Monte Verità*, por lo que conllevaba de interdisciplinar, de exploración de las artes y disciplinas, y el parámetro de la búsqueda de *la utopía social* (intentando ser materializada en aquella montaña). Ello francamente tenía mucho que ver con *los conceptos interdisciplinares* que manejo habitualmente en mi obra y en la elaboración de mis producciones artísticas.

Tomar este camino no fue fácil pues decidimos que mucha de la información encontrada y manejada hasta ese momento (pasaran a formar parte del anexo como información complementaria pero no principal). Decidimos apostar por el camino de la nueva búsqueda, porque de que sirve en sí inves-

tigar; si uno no es lo suficientemente receptivo o permeable a los hallazgos encontrados durante ese periodo. Ello ha sido una labor compleja puesto que nos hemos visto forzados a volver sobre nuestros pasos, para encontrar y procesar nueva documentación, para convertirla en información testimonial. Por otra parte también hemos vuelto en busca de nuevas localizaciones y rodar escenas que no estaban del todo previstas y que han ido tomando fuerza en el guion y el history board, a medida que hemos ido desarrollando nuestra investigación en esta segunda parte, y que el emplazamiento ha ido cobrando mayor importancia. Digamos que a raíz de este encuentro fortuito unas claras directrices aparecieron en mi trabajo que debíamos abordar es esta segunda fase del plan.

Ellos eran:

- Volver al lugar y localizar Monte Verita. (Testimoniar en fotografía y filmicamente).
- Analizar la importancia del contexto histórico-artístico y su repercusión en el panorama de las vanguardias artísticas y en las artes actuales.
- Analizar la importancia del contexto histórico- artístico y su repercusión en el panorama actual de las ciencias, sobre todo desde el campo de la psicología y la psicología transpersonal.
- Analizar la importancia del contexto histórico- político y su repercusión en el panorama actual de la sociedad.
- Relacionar dicho hecho Monte Verita con el carácter también interdisciplinar de mi investigación conceptual y fílmica en el área del videoarte y la videocreación (realidad-ficción).
- Las áreas interdisciplinares latentes en el proyecto audiovisual son:
 - El Carácter interdisciplinar de mis producciones audiovisuales.
 - Testimonio de una Escuela del Pensamiento como sería Monte Verita.
 - La mirada de mujer a través del videoarte, plasmación mediante la protagonista femenina.
 - La importancia del videoarte y el arte interdisciplinar: videoinstalación, videoperformance, la videodanza, video interactivo,....
 - La trascendencia de la Psicología y de la psicología transpersonal y de sus fuente.
 - La creación de un proyecto interdisciplinar audiovisual que aúna en sí, los ejes anteriores: interdisciplinariedad, la presencia de lo femenino, la técnica audiovisual, el videoarte-la videodanza, y la trascendencia de lo psicológico, y el contexto histórico en la creación de un proyecto audiovisual.

Todas ellas se han visto reflejadas, y a cada una de ellas le hemos dedicado un capítulo.

Ellos nos han llevado a rehacer en numerosas ocasiones el índice, alterando el orden de los capítulos desarrollados.

Así pues y en resumidas cuentas es el proyecto audiovisual, el motivo principal de la investigación y el haberlo llevado a cabo nos ha hecho reflexionar e investigar algunas de las corrientes de tipo experimental latente en nuestra investigación audiovisual, de las que no hemos sido completamente conscientes hasta el momento de realizar nuestra Tesis Doctoral. Así pues esta tesis ha supuesto para mí personalmente una reafirmación en mis temáticas y en mi propia maneta de producir. Del proyecto audiovisual se derivan los ítems que fundamentan la forma de producir y cuyo análisis nos ha conducido a estos cuatro puntos:

- El Guion y las Localizaciones. Están relacionadas con la mirada subjetiva femenina.
- La parte más interdisciplinar, queda reflejada por la presencia de Monte Verità, es la parte de análisis testimonial: recabando información, consultando artículos, fotografías, etc. La danza, la coreografía, el socialismo, el anarquismo, lo conforman.
- La trascendencia de la Psicología y la Psicología Transpersonal, es la parte de análisis testimonial: recabando información, consultando artículos, fotografías, etc. Pero también hemos aportado obras cinematográficas actuales sobre dicho tema, resultando ser la temática un gran ámbito de debate, ya en su tiempo y en la actualidad. Y también hemos realizados aportaciones desde el ámbito videográfico de actualidad.
- Finalmente hemos conducido todo ello al formato videográfico realizando una producción de videoarte (realidad- ficción).
- En resumidas cuentas: es la propia producción audiovisual. La que vertebra todo, como indicamos en el siguiente gráfico:

5.1. Monte Verita 1913-1918

1.3. EL ORIGEN DE LAS INVESTIGACIONES DE LAS TERAPIAS TRANSPERSONALES DESDE LAS INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS Y LA DANZA



Img.3. Monte Verità. Baron Ferdinand von Wrangell, rechts neben Hermann Hesse.

ESCUELA DE ARTE EN MONTE VERITÀ

En Suiza, los allí refugiados huían de las secuelas de la primera guerra mundial y muy pronto se verían inmersos en la segunda, algunos como protagonistas o víctimas. Huyendo del estruendo de las balas, los cañones y las explosiones, los cuerpos mutilados, el hedor y la demencia, encontraron la paz espiritual en esa loma de Suiza, Monte Verità. Nuestra investigación avanza a través de la historia, con este apartado pretendemos describir la aparición gradual de uno de los movimientos más arriesgados y a contracorriente en la historia europea del siglo xx, aparecido en el periodo situado entre las dos guerras mundiales en Europa.

Ascona se convirtió en el centro Europeo con tendencias muy heterogéneas, allí surgió una nueva sociedad, basada en un pensamiento utópico. Escritores, filósofos, teósofos, coreógrafos, bailarines, grupos naturistas, profetas, anarquistas (Mijail Bakunin), residieron en Monte Verità. Era una tranquila

ciudad Ascona, situada en los Alpes suizos-italianos, junto al Lago Maggiore en la zona del Ticino, con un tiempo privilegiado en primavera-verano. Así pues, este lugar a partir de 1870 fue un terreno fértil para ideas vanguardistas.

Artistas, pensadores, escritores y muchos otros y estuvieron en Monte Verità, psicoanalistas como Otto Gross y C.G. Jung, el escritor Hermann Hesse, artistas como el pintor Paul Klee, Hans Arp, y el dadaísta Hugo Ball, el médico Raphael Friedeberg, Ernst Frick, Otto Braun, danzarinas, coreógrafos y músicos como Jacques Dalcroze, etc.

Ida Hoffmann (1864) que era maestra de piano, y Henri Oedenkoven (1875), hijo de un industrial, fundaron esta sociedad (a modo de cooperativa). Ambos compartían una visión utópica sobre la sociedad, y querían crear una nueva escuela de la vida, que sirviese de retiro de la vida moderna y de sus directrices capitalistas. A ellos se les unieron otros fundadores como: Gustav Gräser, Karl Gräser, Ferdinand Brune y Lotte Hattemer, etc.

Monte Verità⁴ pretendía una reforma de la vida, volver a la naturaleza, el hombre de vuelta al medio natural para conseguir una comunión perfecta del cuerpo, la mente (el intelecto), y el alma, todo ello dotado de cierto misticismo. Mediante el nudismo y el vegetarianismo el hombre alcanzaba la cima de esta simbiosis cosmogónica. Realmente esta premisa nos resulta familiar y no muy alejada del pensamiento del *Movimiento Hippie*.⁵

Monte Verità se convirtió en una utopía generadora de ideas innovadoras, tendencias de vanguardia y pensamiento político-social. La danza se convirtió en el centro neurálgico de ese mundo ideal y ecléctico. El cuerpo, el sol y el ejercicio físico, constituyeron los ejes en los que se asentaba el pensamiento Monteveritano que intentaba revitalizara los ritmos biológicos del hombre, perdido en las metrópolis, las fábricas y la mecanización, bajo férreas directrices gubernamentales. Así la danza se convirtió en el elemento catalizador del cuerpo en busca de su expresión artística, vital y trascendente. De él se obtenía una antigua energía (perdida en los tiempos) que unificaba el espíritu, y lo ponía en contacto con la naturaleza, con el cosmos, y la trascendencia del ser humano.

En 1913, el bailarín húngaro Rudolf von Laban (1879-1958), decidió fundar en Monte Verità una sucursal de su escuela, denominada "*Escuela de arte cooperativa individual de Monte Verità*", basada en una síntesis de las artes, que le acercase a un pensamiento vital y simple, alejado de todo plan-

4 Monte Verità. (Consultado: 17-11-2016).
http://www.fileane.com/english/monte_verita_english.htm

5 Carl Javér, sobre los pre hippies de Monte Verità en 'Freak Out!', 2013. En 1900 un grupo de cinco jóvenes dejaron su vida de comodidades para vivir en Ascona, en un lugar que llamaron Monte Verità, donde el amor libre, el veganismo y la creatividad eran sus reglas. (Consultado: 19-11-2016).
https://www.youtube.com/watch?v=S_aCzmhQk4w

teamiento jerarquizado y pautado que alejaban a la danza de su impronta natural y expresiva. Sus principales aportaciones consistieron en un intento de reformar la danza, retornando al ritmo primigenio y al movimiento original. Pero antes que él un precursor e innovador como Jacques Dalcroze fue atraído por Monte Verità, llevando el mundo de la música y la danza, estudiando el sentido rítmico primigenio de la danza.

Los cursos se dividieron en cuatro secciones: el arte de la palabra, el arte del movimiento, el arte de la forma, el arte del sonido y en ellos la teoría del movimiento de Laban se fundamentó en los factores de movilidad como: el peso, el tiempo, el espacio y el flujo. Estos son datos trascendentales para nosotros y nuestra investigación, puesto que demuestran, no solo el sentido experimental, sino el intento interdisciplinar y multidisciplinar de las artes y la danza en Monte Verità; y que nosotros veremos reflejado también en nuestra creación de videoarte. Para Laban su concepto primordial se llamaría la *Catedral del futuro*, consistía en el trabajo comunal, la fusión del individuo en una danza común, cada pequeña aportación de los participantes, compondría e integraría de forma totalitaria, una expresión libre, de todos en uno y de uno en los demás, basada en principios del cooperativismo. La creación coreográfica de Laban estaba a medio camino entre la danza y la poesía, desvelando los secretos del cuerpo en relación al espacio y la naturaleza. Esta nueva escuela de danza realizaba ejercicio al aire libre, vistiendo medio-desnudos (al modo primitivo), cosiendo sus propias vestimentas en forma de sencillas túnicas, pero también practicaban los preceptos de la colonia, llevaban una estricta alimentación vegetariana, cocinaban, labraban la tierra, todo ello según las premisas Monteveritanas. Sus coreografías-danzas tenían un componente dramático, inspirados en antiguas civilizaciones: maya, Babilónica, etc. Entre las alumnas asistentes constaba alguien que sería fundamental para el mundo de la videodanza, se trataba de Mary Wigman⁶ promotora de la danza expresionista alemana.

⁶ Monte Verità. (Consultado: 17-11-2016).
http://www.fileane.com/laurie/laurie01/monte_verita.htm



Img.5. Wigmann, Mary.

Pero fue Isadora Duncan, pionera en la danza libre, quien asentaría las bases de la libertad dancística en Monte Verità, cuando acudió allí en 1913. Sus interpretaciones bajo la influencia de la antigüedad clásica, inspirándose en las esculturas griegas y en la euritmia (síntesis musical y del movimiento, acorde a la metodología del ritmo plástico.) innovó en el mundo de la danza, por y para siempre. Idolatrada por unos, denostada por otros, su huella hoy en día es un hecho irrefutable, para la libertad de la danza, del cuerpo, de la vestimenta y de la mujer.

En 1906, Ida Hofman y Heryn Oedenkoven, fundadores de Monte Verità, afirmaban que:

“ante el hecho de que las relaciones humanas están dominadas por el egoísmo, la apariencia, el lujo y la mentira”, era necesario “cambiar nuestras vidas por una forma más natural y saludable de existencia”.

Pero en 1920, tras la partida de la pareja Hoffmann-Oedenkoven, la escuela de Monte Verità fue cerrada. Pero la danza expresiva de carácter ritual y religioso, continuó a cargo de la bailarina Charlotte Bara. Más tarde el barón Eduard von der Heydt compró Monte Verità para convertirlo en un *Centro Cultural Internacional*, hasta su donación al cantón Ticino en 1956.

Llenos de ingenuidad y en busca de la utopía, aquellos jóvenes, vivían la vida azarosamente, de un modo natural, danzando desnudos, alejados del mundanal ruido, de la maquinaria industrial, de las ciudades, de los tranvías, de las colas de los obreros, las multitudinarias manifestaciones, todo ello sazonado por los ojos atónitos de los mutilados de guerra, las puritanas esposas, los escolares uniformados, las monjas, las enfermeras, los ex-soldados, los burgueses capitalistas y sus promiscuas meretrices, como en un relato de Guy de Maupassant.

“En el Monte Verità se dedicó al nudismo, creyó haber encontrado el lugar sagrado que tanto había ido buscando -y esa búsqueda está muy bien reflejada en tantos de sus escritos y personajes. También **Freud** sintió la necesidad de asomarse a aquel retiro del que tantas cosas se decían, como se interesaron por la comuna de despedidos del mundo autores como **Kafka** o Lawrence. Fueron huéspedes a lo largo del tiempo **Rilke** y la poeta Else Lasker-Schüler, los dadaístas Hugo Ball y Emmy Hennings, cansados del **Cabaret Voltaire**, necesitados de un poco de paz, aire y luz natural, y la bailarina Mary Wigman. El lugar facilitó amistades inquebrantables como la de Herman Hesse y **Hugo Ball**. Pero la pugna entre mercadotecnia y espiritualidad se mantuvo: si Oedenkoven no cejaba en su intención de sacar partido financiero a su descubrimiento, Ida Hoffman trataba de que el lugar fuera sede de un círculo espiritista”.⁷

Monte Verità se convirtió en pura alquimia, un tubo de ensayo expuesto a múltiples condiciones y resultados imprevisible, una clave de libertad para el pensamiento utópico. Literatos, teósofos, nudistas, anarquistas, y otros intelectuales europeos, se mostraron interesados por este proyecto colectivista y le dieron su apoyo, entre ellos: Mann, Arp, Brecht, Jung, Joyce, Duncan, Klee, Rilke, Hesse, Wigmann, Steiner, Kropotkin, Gross, en busca de un idealismo utópico que ellos preveían veraz.

Nacidos en una realidad donde las relaciones humanas están dominadas por el egoísmo, el lujo, la apariencia y la mentira, conscientes de esa condición a través de las enfermedades del cuerpo y del espíritu que nos aquejan, hemos decidido cambiar nuestras vidas por una forma más natural y saludable de existencia.

La verdad, la libertad de pensamiento y acción acompañarán nuestras aspiraciones como constantes puntos de referencia.

*Ida Hofman y Henry Oedenkoven,
fundadores de Monte Verità, 1906*

Pero no todas las corrientes eran dancísticas, la psicología, la filosofía y la teosofía andaban juntas de la mano en Monte Verità por aquel entonces, prácticamente en 1900, bajo el contexto histórico-social de la Europa de preguerra. Monte Verita no solo fue famosa por sus

propuestas radicales, numerosos artistas y pensadores, se dieron cita allí, preparando el territorio para la creación del Círculo de Eranos⁸ siendo: Rudolf Otto, Gilbert Durand, Mircea Eliade, Carl G. Jung,

⁷ Bonilla, Juan. Monte Verità, contra la vida establecida. Madrid, 2017. (Consultado: 09-03-2017). <http://www.elmundo.es/cultura/literatura/2017/05/20/59209b1b468aebec4f8b45f2.html>

⁸ El Círculo de Eranos (en alemán Eranoskreis) es una organización interdisciplinar de análisis multicultural científico y filosófico. El nombre fue escogido por Rudolf Otto, para denominar los encuentros anuales llevados a cabo en casa de Olga Fröbe-Kapteyn (1881-1962). Su objetivo original era explorar los vínculos entre el pensamiento de Oriente y Occidente.



Img.6. Coreografía en Monte Verità.

Joseph Campbell, Henry Corbin Gershom Scholem, Gerardus van der Leeuw, Karl Kerényi, algunos de sus exponentes más célebres.

Esta región, con sus grandes picos demarcándose sobre los lagos de la Suiza italiana, al sur de los Alpes suizos, (el Ticino), contiene la majestuosa extensión del Lago Maggiore. Un oasis alpino, ya en el siglo xix, en Ascona numerosos pueblos pesqueros se afincaron a sus orillas, estableciendo una importante comunidad. Es Ascona un lugar rico en leyendas, toda la zona goza de un prestigio mágico, gozando de un clima subtropical, muy distinto a las temperaturas extremas de la cuenca Suiza. Este país neutral a los conflictos bélicos, ofrecía a sus refugiados cordialidad y seguridad. Muy pronto artistas, pensadores, escritores, danzarines y refugiados políticos buscaron refugio en él, huyendo de las grandes urbes, los conflictos bélicos y revolucionarios, y el dominio voraz del capitalismo y el fascismo en la cercana Alemania.

Todos los que llegaron a aquel lugar, aportaron su propio ideario: el pensamiento de Nietzsche, las teorías de Freud, el materialismo, hacían frente a la filosofía positiva, que reforzaba el ideal de la industrialización y el progreso, como parámetro del bienestar social para el hombre. La ciencia, y el orden, precedían dicha jerarquía, Frente a ellos, desde que el anarquista ruso Mijail Bakunin se instaló en Ascona en 1869, como refugiado político, numerosos asilados anarquistas hicieron de Ascona su

sede. Años más tarde los teósofos Alfredo Pioda y Franz Hartmann fundaron en la montaña de Ascona un convento laico, de nombre Fraternitäs, más tarde denominado Monte Verità.



Img.7. Una disertación durante las conferencias de Éranos de 1938. Paul Masson-Oursel es el orador. Carl Gustav Jung está escuchando a la izquierda de la imagen.



Img.8. Monteveritanos.



Img.9. Las coreografías nudistas de Monte Verità.

También Karl Gräser influyó en el grupo con su ideario, basado en las ideas de Jean-Jacques Rousseau (*Emile*)⁹ y las de Leo Nikolaevich Tolstói. Su hermano Gustav Gräser, Hermann Hesse y algunos otros, conformaron un círculo primordial. Se trataba de una propuesta anti urbana, que instaba a volver a la naturaleza. La comunidad de Monte Verita basó esta reforma de la vida en: el nudismo, la sencillez de la vestimenta (túnicas), el vegetarianismo y el amor libre. Era imprescindible, renunciar a cualquier relación con el mundo civilizado, se instruía al retorno a la naturaleza, el reencuentro con lo sagrado, el pacifismo y la búsqueda de la felicidad.

Ida y Henry hicieron uso del capital monetario para crear Monte Verità, pensando que en los años siguientes se verían provistos por la propia naturaleza. Toda la comunidad trabajaba la tierra, plantaron árboles frutales, matorrales del bosque con frutos silvestres, y viñedos. Sus jornadas eran intensas, de diez a doce horas diarias, semivestidos, expuestos al sol, sometidos a una rigurosa dieta vegetariana y labrando con rudimentarias azadas. El idealismo comenzó a diluirse para algunos, ante las rudas condiciones de la realidad. Pero la armonía, el espíritu emprendedor, el procomún y la libertad del

9 Jean-Jacques Rousseau. El Contrato Social fue el manual de los doctrinarios de la Revolución francesa. Emilio, o De la educación expone la teoría que la pedagogía debe respetar los buenos instintos naturales del hombre, guiando su libre desarrollo de la manera menos artificial posible. (Consultado: 21-12-2016). http://uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0_juan_jacobo_rousseau.htm

espíritu y del pensamiento, pronto fructificaron y cristalizó en forma de comunidad. Ello no estaba exento de contradicciones, entre los que querían llevar a las cabañas construidas por sus propias manos, tuberías y electricidad; y los que se declaraban en oposición a estas comodidades del progreso, y optaban por una forma más sencilla, pura y primitiva de la convivencia. También hoy en día es posible visitar algunas de estas casas, las cabañas: Casa dei Russi (que sirvió de alojamiento a Lenin, Trotsky y Kropotkin), Casa Aida, Casa Selma. Las primeras divergencias comenzaron por asuntos prácticos, como renunciar al uso de electricidad o el abastecimiento del agua, como hemos indicado anteriormente. Ida Hofmann y Henry Oedenkoven confiaban en que el tiempo y la autoconciencia, crearía una comunidad libre, armónica y pacifista. Pero pronto surgieron enfrentamientos entre los practicantes del naturismo, los anarquistas, los teósofos, etc. Que con el tiempo conformaron una brecha entre los pensadores de tan distintos planteamientos. Para los Gräser, Ida y Henry, contravenían los principios de la comunidad, servirse de las manufacturas o bienes del capital, su proyecto e ideario era asombrosamente genuino y radical.



Img.10. Espacio de solarium en Monte Verità.

En Monte Verità, con los problemas financieros, la división entre los miembros se acentuó, los problemas se agravaron, y para paliar la situación, Ida y Henry optaron por comercializar la Casa de Cura, (que hasta el momento era solo para los residentes), convirtiéndola en un sanatorio privado. En 1905 se amplió el sanatorio, llamado *Sociedad Vegetariana de Monte Verità*. Así *La Casa Centrale* se convirtió, en el centro de reunión del sanatorio, y de toda la comunidad, que ofertaba: un cuarto de juegos, el comedor, la sala de curas naturales, espacios con sol, espacios al aire libre y sala de música.

Para los anarquistas, Monte Verità se había convertido en un lugar para excéntricos burgueses, y abandonaron el lugar, permaneciendo allí el grupo de teósofos y naturistas.



Img.11. Casa Anatta, Monte Verità, 1905.

A partir del concepto teosófico de casa-alma, *La Casa Annatta* fue construida y conservada hasta día de hoy, edificada en madera por dentro, abundan las formas orgánicas y ondulantes creando armonía y proporcionando un sinuoso sentido del espacio, al visitante.

También el militante del Partido Socialdemócrata Alemán, Raphael Friedeberg, Friedeberg fue un personaje legendario en Monte Verità, fue un doctor anarquista, que a partir de 1905 atrajo a la colonia a otros anarquistas creando el concepto del psiquismo histórico. Así muy pronto Ascona se convirtió en el lugar ideal, para crear una comunidad anarco-reformista. Esta concentración mayoritaria de anarquista, puso en peligro los preceptos de la comunidad de Monte Verità, al representar a un extenso grupo, cuyo ideario radical y activista, no siempre coincidía con los preceptos establecidos en la colonia naturista.



Img.12. Bailarina ensayando una coreografía.

Otros anarquistas ligados a Monte Verità fueron: Kropotkin, Ernst Frick, Erich Mühsam, Fritz Brupbacher, y los psicoanalista Johanes Nöhl y Otto Gross. Este último pretendía fundar en Monte Verità un matriarcado naturalista y comunista.

Mientras en Europa, la medicina científica parecía estar en auge. Friedeberg¹⁰ pudo desarrollar la medicina natural durante más de una treintena de años, hecho no exento de cierta polémica. Él abogaba por la liberación del individuo, libre del dogmatismo burgués y socio-religioso, para construir una educación no constrictiva, tal como planteaba León Tolstoi en la escuela del campesinado para niños, de libre acceso y sin castigos, Yásnaia Poliana.

¹⁰ Marcela Sánchez. El cielo en la tierra. (Consultado: 27-12.2016).
<http://www.jornada.unam.mx/2001/03/25/sem-monte.html>

En Monte Verità (1909), una minoría eran seguidores Rudolf Steiner y sus ideas de antropomorfismo. Más de doscientos residentes eran seguidores del teosofismo y compartieron el interés por las religiones orientales: el budismo y el hinduismo, examinando atentamente la mitología, aunque Ida y Henry no fueron teosóficos.

Erich Müsham criticaba que todas las colonias comunistas, exentas de una orientación “revolucionaria socialista”, terminarían en fracaso. Puesto que existía una terrible contradicción, en el intento de crear una colonia autárquica inspirada en principios comunistas. Temía que al no existir fuerte raíces que sustentasen sus ideas comunitarias (salvo algunas aplicadas a los principios vegetarianos).



Img.13. Fotografía de grupo en Monte Verità.

En 1910 se crea *La Escuela de la Nueva Vida*, dirigida por Rudolf von Laban (coreógrafo) y su ayudante, la bailarina Mary Wigman. También con la llegada de Hans Arp y su mujer Sophie Taeubert, Monte Verità alcanzó una etapa de cenit artístico. La creación la escuela respondía al ideal de la reforma del cuerpo y del espíritu que Ida Hofmann promulgaba.

Para los lugareños acercarse a Monte Verità estaba prohibido, (sobre todo para los niños asconenses). Aquel lugar, adquirió dimensiones babilónica; algunos mentan: “Aquello extranjeros (foráneos), danzaban y hacían fiestas hasta altas horas de la madrugada, bailando desnudos. Los consideraban endemoniados, seres sucios, que vivían en pequeñas cabañas como conejos (promiscuos).

1.4. EL PERIODO EXPRESIONISTA

Ida Hofman y Henry Oedenkoven decidieron abandonar el proyecto e ir a Brasil, debido a la fuerte crisis financiera y las continuas disputas entre sus habitantes, lo que ocasionaba grandes tensiones y rupturas. Así, en 1920 decidieron vender la propiedad a los pintores Werner Ackerman, Max Bethke y Hugo Wilkens. Más tardes muchos artistas dadaístas llegaron al lugar, entre ellos: Hans Richter, Richard Hülsenbeck, Hans Ball, etc.

En 1924, en Monte Verità se inauguró una nueva etapa, denominado: el periodo “expresionista”. En los años siguientes el lugar ofreció múltiples exhibiciones de danza, música, arte, y teatro. En este periodo no solo el vegetarianismo fue abandonado, sino que impero un espíritu burgués, donde los veritenses practicaban terapias corporales de andar desnudos por los jardines, tomando champagne y platos exquisitos. Un planteamiento totalmente alejado del espíritu purista e idealista de Ida Hofmann y Henry Oedenkoven.

1.5. LA NUEVA ERA DEL BARÓN VON DER HEYDT

En 1926, tras una nueva crisis financiera, Monte Verità fue adquirido por el barón Eduard von der Heydt, mecenas de las artes, coleccionista de apreciadas piezas de arte oriental, y banquero. Transformaron el sanatorio en un hotel, con afamados arquitectos de la Bauhaus; tras la muerte del barón en 1964 este lugar fue donado al Cantón Ticino.

Pero hasta que eso sucedió Monte Verità atravesó múltiples etapas:

- En la primera, Fröbe-Kapteyn llega a Monte Verità en 1924, y entabló amistad con el mitólogo Rudolf Otto, (aquí nació su interés por el estudio de las religiones orientales). A partir de 1926 se organizaron congresos anuales de esta temática.
- En 1933, el psicoanalista C.G.Jung participó, debido a estos congresos, Jung se reafirmó en la investigación de los arquetipos y de las estructuras simbólicas, colaborando hasta el año, 1951.
- En 1938, fructificó en el Círculo de Eranos en Monte Verità y se convirtió en un espacio de sincretismo religioso, especializándose en estudios mitológicos fundado por la holandesa Olga Fröbe-Kapteyn. De este círculo de Eranos surgió la figura de Mircea Eliade, examinando el animismo, el chamanismo y la simbología alquímica.

Examinando la situación, basta mencionar algunos de los más célebres inquilinos de Monte Verità: Isadora Duncan. Paul Klee, Bertolt Brecht, Georg Kaiser, Mary Wigman, James Joyce, Stefan George, Richter, Thomas Mann Hans Ball, Hermann Hesse, Von Laban, Rainer María Rilke, etc. Más de seiscientas personas contribuyeron al crecimiento de este emblemático lugar.

Hoy en día, Ascona es un centro vacacional por excelencia para millonarios suizos y europeos y con el tiempo, Monte Verità se convirtió en hotel de lujo, museo y centro cultural que resguarda con

celo su historia. Pero hoy en día debido a la revisión sobre la importancia de lo multidisciplinar, lo interdisciplinar en las artes, y los softwares interactivos, se ha recobrado el interés por Monte Verità y sus ilustres habitantes. Aquellos artistas con sus túnicas, cabellos largos, y exploraciones místicas, que nos recuerdan a las *comunidades hippies californianas* de los años sesenta, de súbito, nos sobreviene la imagen de Gusto Gräser, deambulando por sus calles.¹¹

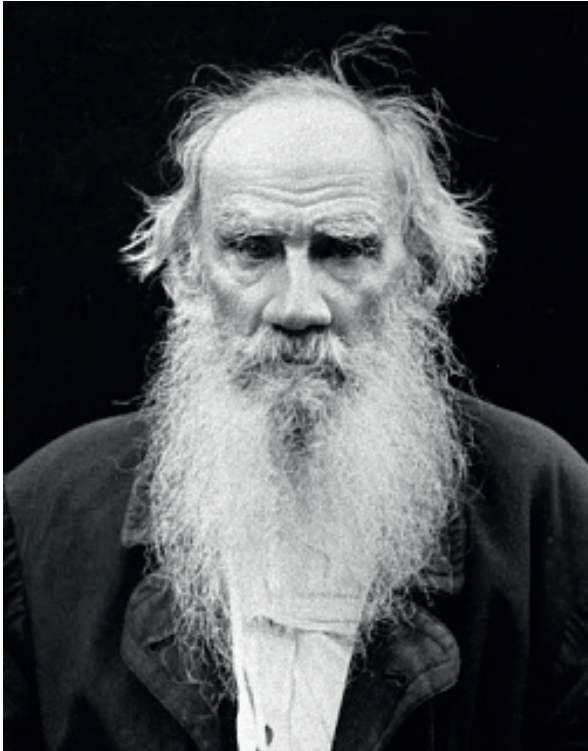


Img.14. Gusto Gräser, el primer «hombre natural».

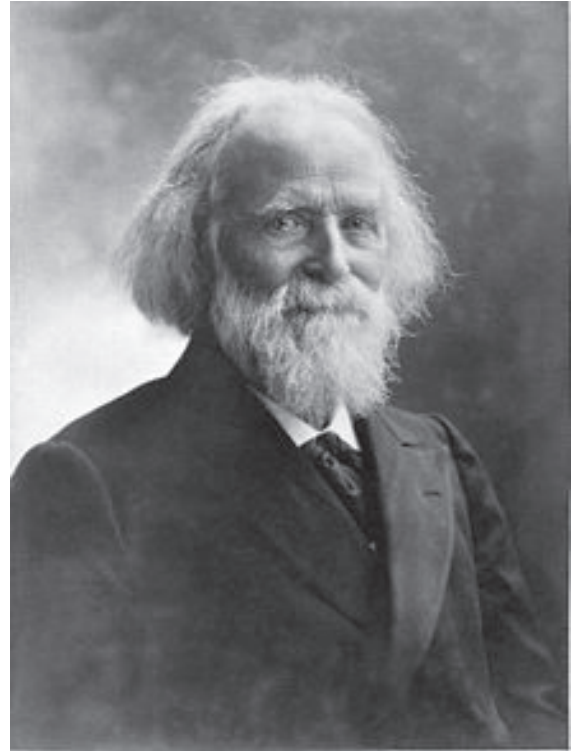
Ello estaría relacionado con el anarquismo y el naturismo literario.

Es inevitable hablar de León Tolstoi, y de Élisée Reclus, ambos percusores de lo que se denomina naturismo libertario. Ellos pertenecen a dos corrientes de pensamiento que entronca el naturismo literario con el movimiento anarquista. León Tolstoi (1828-1910), aparte de ser un gran escritor literario, fue promotor de un tipo de anarquismo basado fundamentalmente en un mensaje social y en la biblia, pero desprovisto de carácter religioso. Por su parte Élisée Reclus (1830-1905), fue un geógrafo teórico anarquista, y sus escritos han tenido gran repercusión en la península ibérica, donde alcanzaron una gran difusión, como en su estudio: *El hombre y la Tierra* (1905-1908).

11 Monte Verità: La búsqueda del paraíso perdido. (Consultado: 17- 07- 2016)
<http://www.gusto-graeser.info/Sprache%20Spanisch/Terraxaman/Terraxaman.html>



Img.15. Fotografía de León Tolstói.



Img.16. Fotografía de Élisée Reclus.

Debemos comentar que el naturismo y anarquismo se encuentran estrechamente ligados. De hecho son sistemas filosóficos diferentes pero complementarios. El naturismo libertario se desarrolló con ímpetu entre los años veinte y treinta, donde alcanzó gran repercusión internacional, (y debemos aclarar la existencia de anarquistas no naturistas y viceversa).

En España existen dos maestros racionalistas fundamentales: Antonia Maymón, una destacada militante que se basa en las líneas del: anarquismo-naturismo, la pedagogía racionalista, y la liberación de la mujer. Ella fue una gran activista, participó en el *Congreso de Bilbao* (1925), y presidió el *Congreso de Málaga* (1927). Durante más de diez años colaboró en la revista *Helios*. Ella fue junto Adrián del Valle, y Albano Rosell uno de los partidarios más representativos de movimiento, o de la tendencia del naturismo- anarquismo o anarconaturismo.¹²

¹² El anarco naturismo: doble camino hacia la libertad. (Consultado: 06-02-2017).
<http://terraxaman.blogspot.com.es/2012/10/el-anarconaturismo-doble-camino-hacia.html>



Img.17. Portada de La Revista Helios.

Esta mirada como hemos podido observar hacia lo natural, huyendo de los dogmas capitalistas y de las leyes del progreso, fue una filosofía ampliamente extendida por algunos lugares de Europa e incluso en España entre los años 20 y 30. Para Rosell el naturismo anarquista, es una ciencia que ayuda al hombre a ser feliz superando todos sus dogmas, así pues el naturismo integral o libertario se inscribe en las leyes naturales, integrando aspectos como el artístico, el científico, el ético, el social y sobretodo el físico-vital. Para Rosell era de vital importancia afrontar las causas de la decadencia social, y no tanto paliar los efectos. Existe una identificación producida por el sentido estético del hombre, dando una especial importancia al aspecto artístico-emotivo, según Rosell en *El País de Macrobía* (1929), nos habla de la identificación del hombre con la naturaleza y las cosas. Por eso consideramos de vital importancia mencionarle en nuestra investigación, pues analiza las vitales artísticas, emotivas bajo el prisma de la estética, para ser interpretada científicamente, bajo el análisis del naturismo-anarquismo. Este tipo de prácticas universales entre naturaleza y cuerpo no estaban restringidas meramente al ámbito artístico o filosófico. También era aplicada en talleres didácticos-gimnásticos como a continuación señalamos en esta imagen insólita.¹³

13 El anarco naturismo: doble camino hacia la libertad. Un grupo de presos anarquistas haciendo ejercicios naturistas en el patio de la Cárcel Modelo de Barcelona, 1933. (Consultado: 07-02-2017).
<http://terraxaman.blogspot.com.es/2012/10/el-anarconaturismo-doble-camino-hacia.html>



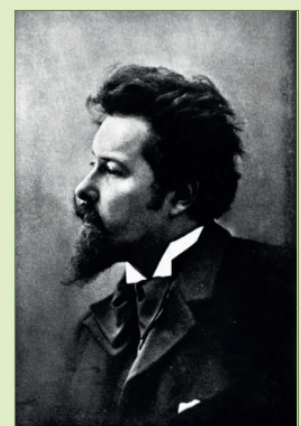
Img.18. La Cárcel Modelo de Barcelona, 1933.

Ello resuelve aquellos contrapuntos conceptuales y formales, irreconciliables, que se establecieron entre las rígidas posturas del anarquismo y los naturistas en Monte Verità.

Recordemos que en los años 20 y 30 en Europa, las propuestas anarquistas abogaban por la emancipación total del ser humano, lleno de iniciativas: el esperantismo, el naturismo, el vegetarianismo, el feminismo, el desnudismo, el amor libre, era algunos de los principios que proclamaba el dogma anarquista.¹⁴

1.6. LA EXPRESIÓN MUSICAL Y COREOGRÁFICA EN MONTE VERITÀ

Tras este inciso para examinar el territorio del pensamiento anarquista y naturista en España, pasamos a retomar el tema de la importancia de la expresión musical y la coreografía en Monte Verità. Examinando la exploración del carácter interdisciplinar, lo cual se muestra como un antecedente pionero, de las disciplinas artísticas interdisciplinarias en la actualidad, y que también han trascendido al territorio de las producciones audiovisuales y el videoarte.



Emile Jacques Dalcroze
(Viena, 1865 - Ginebra, 1950)

Img.20. Fotografía de Dalcroze.

E.J.

¹⁴ En el 2005, "Solidaridad Obrera" publicó un interesante cuaderno de pensamiento titulado: "El Naturismo Libertario", firmado por JM. Roselló. (Consultado: 07-02-2017).



Img.19. Roselló. JM. "El Naturismo Libertario",

1.7. MONTE VERITÀ, LA MÚSICA Y LA COREOGRAFÍA COMO MEDIO LIBERADOR DE LA EXPRESIÓN HUMANA

Entre los artistas que pasaron por Monte Verità cabe destacar a Emile Jacques Dalcroze este pedagogo y compositor suizo, ejecuto un método que permitía a los niños entender conceptos tan significativos como: ritmo, duración (notas), silencio y expresión. Mediante juegos didácticos, los niños, (y niños con problemas, como la neurosis), se introducen en el lenguaje musical y mejoraban su condición psicomotriz y de atención. También el famoso coreógrafo Rudolf Von Laban, desarrolló el método de Notación Laban, llamado Labanotación, un vocabulario para describir los movimientos y que sería de gran utilidad a futuros coreógrafos y bailarines.

1.8. EL MÉTODO DALCROZE Y LA EXPRESIÓN MUSICAL

Ha trascendido hasta nuestros días la importancia de Emile Jacques Dalcroze y su método musical, él fue un pedagogo y compositor suizo que se oponía a que la música se aprendiese mecánicamente y desarrolló toda una serie de actividades para la educación del oído y la percepción del ritmo. Entre sus metodologías encontramos la de mover los brazos para marcar el ritmo de las notas. Detectando que el cuerpo humano traduce el ritmo en movimiento mediante el cuerpo, experimentando así los sonidos musicales. Siendo el sentido auditivo y la expresión corporal la base de sus teorías. (El cuerpo traduce instintivamente mediante gestos y movimientos). Su metodología se basa en la educación infantil y sus principios son los siguientes:

- Todo ritmo es Movimiento.
- Todo Movimiento es Material.
- Todo movimiento tiene necesidad de Espacio y Tiempo.
- Los movimientos de los niños son físicos e Inconscientes.
- La Experiencia Física es la que forma la Consciencia.
- La regulación de los movimientos desarrolla la mentalidad rítmica.

Las características básicas del Método Dalcroze¹⁵ son:

- La rítmica Dalcroze se basa en la improvisación. Los niños marchan al compás de la Música corren al compás del valor de las notas (redonda, blanca, negra, corchea, semicorchea,...)
- Se desarrollan ejercicios apropiados para la orientación espacial. Moviéndose en el espacio o levantando los brazos al ritmo de la voz.
- Se trabajan los matices musicales. Suaves los niños andan en círculos de puntillas, fuerte marchan como soldados.
- Se desarrollan movimientos expresivos para las obras.
- Se reflexiona sobre el silencio interrumpiendo el movimiento.
- Habían ejercicios de desinhibición del Cuerpo (tronco, cabeza extremidades. Valorando la Espontaneidad.

¹⁵ Armache, Miguel. Método Dalcroze, 2012. (Consultado: 10-01-2017)
<http://www.educamus.es/index.php/metodo-dalcroze>.

La finalidad era para ser aplicados en escuelas y jardines de infancia, era un método abierto, no solo para profesores¹⁶ musicales, sino para pedagogos, psicólogos y aplicable a niños¹⁷ niños con retardos, neuróticos, etc...

Sobre estas aportaciones se han realizados numerosos e interesantes estudios, como la Tesis Doctoral del año 2011-2014: “Aportaciones de la estimulación musical en niños y niñas de 2 a 3 años, con la colaboración de los padres, al proceso de adquisición de las conductas sociales y actitudinales: estudio de caso”, de María Dolores Pons. Universitat de Barcelona, 2015.



Img.21. Niños con un juego que les ayuda a aprender música, en 1940.

16 Dalcroze Society of America. (Consultado: 02-02.2017).
<http://www.dalcrozeusa.org/about-us/history>

17 Dalcroze Eurhythmics 2009-11 “ with Sabine Heubusch. <https://www.youtube.com/watch?v=fnjwRHyOD1o>

1.9. RUDOLF VON LABAN. LA COREOGRAFÍA DEL MOVIMIENTO

Rudolf Von Laban¹⁸ es conocido a través de su obra como coreógrafo, escenógrafo, teórico, escritor, filósofo y pedagogo. Es de origen húngaro, nacido en Bratislava en 1879, y fue uno de los pioneros e iniciadores de las nuevas concepciones sobre el arte del movimiento y de la danza. En el mundo de la danza, Laban ha influido en personalidades de renombre mundial y entre ellos cabe destacar a Mary Wigman, Alwin Nikolais, Hanya Holm, Kurt Joos,... Sus investigaciones versaban sobre el movimiento, Laban¹⁹ intentó en todo momento comunicar y compartir sus conocimientos, trabajos ha interesado en diversas áreas: gimnasia, terapia, psicología y antropología. Tanto en Alemania como en Inglaterra, creó escuelas, centros de investigación y formación, formó grupos coreográficos de aficionados, publicó sus ideas, organizó cursillos y conferencias.

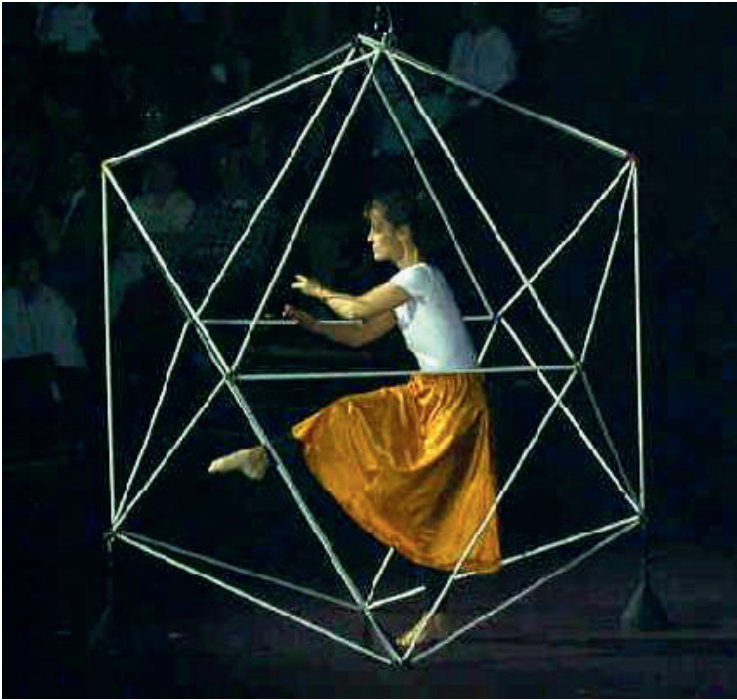


Img.22. Rudolf Von Laban y Escenografía actual con Método de Labanotación.

18 Aportaciones de la estimulación musical en niños y niñas de 2 a 3 años, con la colaboración de los padres, al proceso de adquisición de las conductas sociales y actitudinales: estudio de caso”, Tesis Doctoral de María Dolores Pons Roselló, 2015. Universitat de Barcelona.

http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/390941/MDPR_TESIS.pdf;jsessionid=20FD2457707AD1C23867D4110B30FE15?sequence=1

19 Rudolf Laban _ Documentary Raitre. (Consultado: 06-02-2017). <https://www.youtube.com/watch?v=iQUq94KJDYM>



Img.23. El icosaedro Laban.

Rudolf Von Laban, desarrolló el método de Notación Laban o Labanotación²⁰ creado por el coreógrafo, teórico, filósofo y pedagogo austriaco; el cual provee un vocabulario para describir los movimientos cualitativa y cuantitativamente. Además de ser aplicable a la danza, este método puede utilizarse en los deportes, el teatro o la danza terapia. Los elementos principales de dicho método son: el cuerpo humano, el espacio y el esfuerzo energético.

- El Cuerpo: es el principal protagonista, describe la estructura y las características físicas del cuerpo mientras este se mueve (¿qué partes se mueven? ¿cuáles están conectadas? ¿qué partes influyen a otras?). Hoy en día estos estudios han trascendido a los softwares de animación.
- El Esfuerzo: llamado también “dinámica”, se centra en comprender la características más sutiles con respecto a la intención. Por ejemplo. ¿Cómo difiere un movimiento entre golpear a alguien y tocar a alguien?.
- La Forma: es esta categoría la encargada de describir la forma del cuerpo durante las acciones que emprende y ver como este va cambiando.
- El Espacio: esta categoría involucra el movimiento en conexión con el medio y con las formas espaciales, los recorridos, y las líneas de tensión espacial.

²⁰ Monte Verità | Träume eines anderen Lebens. Carlos Lugstenmann.
(Consultado: 07-02-2017). <https://www.youtube.com/watch?v=sqMmBY3ssQc>

1.10. EL CARÁCTER RITUAL Y MÍSTICO EN LA DANZA



Img.24. Gurdjieff,G.I. Danza La Lucha de Los Magos.

La lucha de los Magos. Ballet escrito por G.I. Gurdjieff.

Dedicado a Geltzer. “Su propósito es presentar un interesante y bello espectáculo. Por supuesto, bajo las formas visibles se oculta cierto significado. [...] El lugar principal en este ballet lo ocupan ciertas danzas. [...] en el ritmo de ciertas danzas, en los movimientos y combinaciones precisos de los danzantes, se evocan vivamente ciertas leyes. Tales danzas se llaman sagradas. [...] Algunas de estas danzas se reproducen en La Lucha de los Magos. En su base se hallan tres pensamientos... “(extracto de Vislumbres de la Verdad, Anónimo, 1914).²¹

El carácter ritual y místico en la danza tiene sus antecedentes en Europa, bajo la figura del polémico G.I. Gurdjieff. El introdujo el pensamiento filosófico del *cuarto camino*. Una mezcla de pensamientos procedente de diversas religiones: cristiana, budista, sufista e hinduista, pero por lo que lo traemos aquí a debate, es porque recogió el espíritu místico de las danzas orientales, donde el cuerpo era un canalizador de energía para el hombre, que unía lo material (cuerpo-tierra-inframundo) al sentimiento místico (alma-mística-universo). Con estas enseñanzas recorrió Europa, cuando se escenificó *La Lucha de los Magos* (1914), basada en las Danzas Sagradas.

Las Danzas como un modo de comunicación, Gurdjieff hablaba de que son esencialmente un lenguaje universal: cada danza es un libro abierto, cada secuencia o ritmo es una frase, cada gesto o postura una palabra. Nuestro cuerpo es el vehículo, el enlace entre el mundo interno y el mundo externo, a través de él otras realidades, desconocidas para nosotros, se expresan.

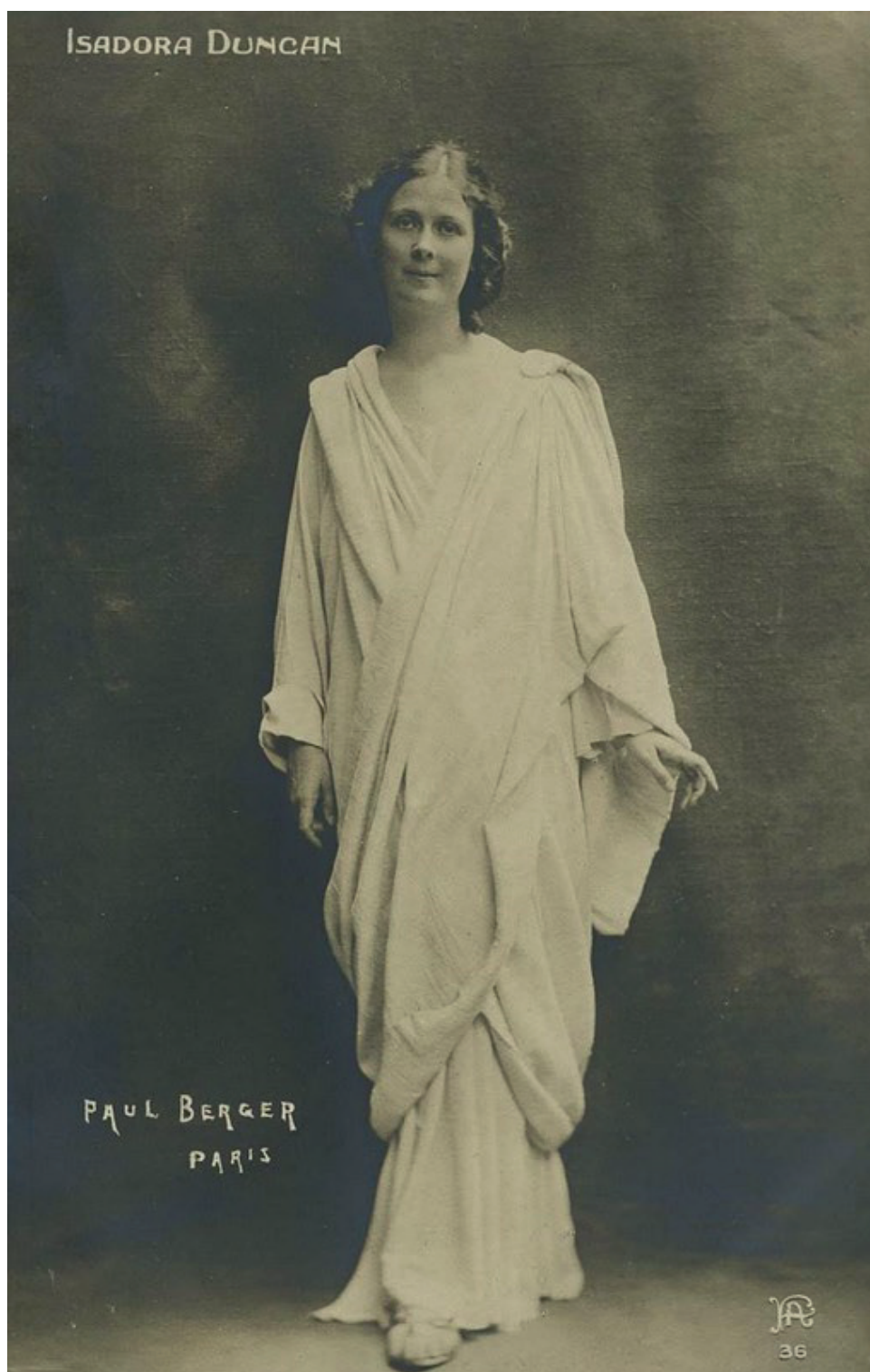
Mediante la danza el hombre puede ser convertido en un canal de esta sabiduría Universal. *El Universo* está en continuo movimiento y contenemos en nosotros mismos este Universo. Cuando testimonia-

²¹ Movimientos y Danzas Sagradas de G.I.Gurdjieff. Fragmentos de las Muestras realizada en 2009 / 2010 / 2011 / 2012 / 2013 en Buenos Aires - Argentina. (Consultado: 25-03-2016). <http://gurdjieff-danzas.com/Galeria/galeria.htm>

mos la expresión del movimiento, creamos más espacio dentro de nosotros y el hombre se sobredimensiona así mismo, acercándose a los principios físicos y cuánticos universales. Tradicionalmente se ha considerado el cuerpo humano como una simple funda, un obstáculo material en el desarrollo del despertar espiritual. Los Movimientos son en sí una herramienta en esta enseñanza hacia el despertar, estableciéndose la apertura a una energía superior, utilizando el cuerpo como un instrumento, siendo un enlace para acceder a esa inteligencia superior. La consecuencia, deducimos que la expresión de la armonía es transformada en arte, el cuerpo puede ser rehabilitado para un desarrollo armónico en el ser humano. Para ello el hombre se fundamenta en una ciencia “*la ciencia del ser*” que engloba a todas aquellas leyes que rigen el Universo.

Pero indudablemente la mayor influencia para el desarrollo de la danza y la danzaterapia en la actualidad, fue promovida a raíz de *La Danza Libre*. La danza libre en la historia de la danza moderna, se distingue por ser una expresión rebelde y completamente innovadora, para las corrientes dancísticas clásicas del S.XX... Tres precursoras de la danza moderna son de origen norteamericano: Loie Fuller, Isadora Duncan y Ruth St. Denis. A continuación procederemos a tratar a Isadora Duncan porque ella realizó algunas estancias significativas en Monte Verità convirtiéndose en un vehículo clave para el arte contemporáneo.

1.11. ISADORA DUNCAN. LA DANZA LIBRE, LA LIBERACIÓN DEL CUERPO



Img.25. Isadora Duncan. Fotografía por Paul Berger, Paris.

“Imagínese entonces una bailarina que, después de mucho estudio, oración e inspiración, ha alcanzado tal grado de comprensión que su cuerpo es simplemente la manifestación luminosa de su alma; Cuyo cuerpo baila de acuerdo con la música oída internamente, en una expresión de algo de otro mundo más profundo”.
-Isadora Duncan.

Isadora Duncan nació en la ciudad californiana de San Francisco. Isadora Duncan a los diez años abandonó la escuela y junto a su hermana Isabel comenzó a impartir clases de danza a otros niños de su barrio. Su madre, Dora, daba lecciones de piano para sustentar a la familia desarrollo artístico de Isadora se debió en parte a este precoz aprendizaje musical con partituras de Schumann, Mozart, Schubert.

En la adolescencia, la familia se mudó a Chicago, donde Duncan estudió danza clásica. La familia perdió todas sus posesiones en un incendio y se trasladó nuevamente, esta vez a Nueva York, donde Duncan ingresa en la compañía de teatro del dramaturgo Agustín Daly. Ya en Europa, en los albores de 1900 y se asientan al principio en Londres y posteriormente en París.

De su etapa en Londres, Isadora Duncan, recoge del Museo Británico las influencias clásicas de la antigua Grecia, que más tarde pasarían a formar parte de su repertorio.



Img.26. Isadora Duncan y sus pupilas. Fotografía por Henri Manuel, Paris.

Ella desarrolla una danza alejada de los patrones clásicos, se encarga de la danza, la coreografía e incluso de coordinar el atrezzo del escenario. Sus movimientos y coreografías se denominan en la actualidad “danza libre”, su ejecución que se caracterizó por movimientos libres,²² fluidos y cargados de pasión.



Img.27. Coreografía de Isadora Duncan.

Isadora se veía a sí misma como una revolucionaria, era plenamente consciente de que su estilo suponía una ruptura radical con la danza clásica, y en este sentido fue precursora en un contexto artístico de la revisión de la danza y su expresión artística. Su puesta en escena era también revolucionaria, una túnica vaporosa que dejaba adivinar el cuerpo, los pies descalzos, frente a los vestidos de tutú, y las tortuosas zapatillas de punta en el ballet clásico. Su escuela y tendencia pronto se extendió, y fundó compañías de danza en varios países europeos, incluyendo Alemania, Francia y Rusia.

22 Lori Belilove & The Isadora Duncan Dance Company Performance Highlights 2013. (Consultado 22-04-2016). https://www.youtube.com/watch?v=Z_zyv9lN1ds



Img.28. Isadora Duncan.

Esa liberación en la vestimenta demostraba que era una mujer emancipada del pensamiento patriarcal y moral de la época, como indica Adrienne Rich, las prendas de vestir femeninas han sido usadas bajo patrones patriarcales para restringir los movimientos de la mujer e inhibir su libertad, el corsé, las múltiples enaguas, el cancan, tenían como finalidad evitar que la mujer ocupase un lugar igualitario y activo en la esfera pública, manteniéndola bajo control.

A comienzos del S.XX se impuso socialmente para la mujer un ideal de belleza femenino en forma de S, un escalofriante relato que se cobró muchas vidas femeninas.

A los 38 años en Europa, su fama y su éxito habían alcanzado, particularmente, alturas extraordinarias. En 1913 la muerte de sus dos pequeños hijos en un accidente de auto cerca de París, alteró su vida de una manera definitiva. Sus extravagancias se volvieron más acusadas, y lo mismo ocurrió con su desinterés por las convenciones sociales.

Para Isadora Duncan²³ su inspiración en la temática de la danza griega, el movimiento y la flexibilidad del mar y la naturaleza, la llevó a crear una danza única, libre para el individuo en sociedad. La sinergia y la autoexploración le llevaron a una creación artística casi improvisada donde el sentir, la expresión y el movimiento eran sus factores fundamentales. Muy pronto las futuras generaciones, se harían cargo de este legado. Isadora representa a la mujer libre, que sigue su energía femenina, marcando su inercia allá donde va, creando su propio espacio feminista bajo su emancipada voluntad.

23 Isadora Duncan. Las bases de la danza Contemporánea.
<https://www.elsiglodetorreon.com.mx/noticia/1124566.isadora-duncan.html>



Img.29. Isadora Duncan en el Partenón de Atenas, 1920. Fotografía de Edward Steichen.

1.12. MARY WIGMAN. EL EXPRESIONISMO EN LA DANZA

De joven estudió con Rudolf von Laban. Para ella la danza era una expresión del interior de la persona, siendo crucial la expresividad frente a la forma. Así concedía importancia especial a la gestualidad, unida a la improvisación, y al uso de máscaras para enfatizar la expresividad del rostro. Ella fue precisamente quien comenzó a usar la quietud, como potencial en el movimiento. Inventó coreografías ejecutadas plenamente sin música, a la vez que liberaba al bailarín de las ataduras del espacio, convirtiéndolo en una proyección de su propio movimiento. Usó las nociones de caída-recuperación para diagramar las posibilidades entre dos polos opuestos y en el concepto de tensión-relajación, para dar dinamismo al movimiento.



Img.30. Mary Wigman danzando y en "Hexentanz", 1914

Una experiencia singular, inspirada en la visión personal del artista y creador, buscando la propia identidad creadora, traumática, sublime o grotesca. En su baile no hay movimientos feos o deleznable, sí que los pasos brotan del ritmo orgánico de las emociones del artista-creador, influyéndose en esta filosofía alcanzó la auto creación, practicando sus danzas en solitario. Su primera danza fue exhibida en 1913. Mediante la danza expresionista²⁴, Wigman veía la danza como un trance y una catarsis.²⁵

El cuerpo del bailarín se convierte en una expresión de éxtasis cuyos movimientos y formas surgen de un proceso emocional. Sus temáticas eran: la guerra, la muerte, la desesperación.

Wigman fundó su escuela de danza moderna en Dresden, Alemania en 1920 y fue el motivo para que su danza expresionista se expandiera por toda Europa. Al realizar una gira por Estados Unidos en 1930, hoy en día su técnica en N.Y es reconocida internacionalmente.



Img.31. Mary Wigman (izquierda) en su estudio en Berlín Occidental, 1959. Bundesarchiv, B 145 Bild-P047336 Schütz, Klaus CC-BY-SA 95

24 Mary Wigman - Dancer, Choreographer and Pioneer of Expressionist Dance 3. (Consultado: 22/09/2015). <https://www.youtube.com/watch?v=37sEaUhFzpI&t=132s>

25 Mary Wigman, Hexentanz. (Consultado: 25/03/2015). <https://www.youtube.com/watch?v=AtLSSuFlJ5c&t=31s>

Esta corriente expresionista dio pie al precedente en la danza, de exteriorizar no solo lo bello, sino lo feo, lo interior, lo decadente del alma, lo siniestro, dando raíz por adelantado a lo que más tarde en Japón se llamaría Butoh²⁶ (corriente de danza de oscuridad). Su máximo exponente fue Kazuo Ohno²⁷ que plasmó la devastación nuclear y sus efectos en las víctimas de la II. G.M. en Hiroshima y Nagasaki.

26 The Dead Sea, Kazuo Ohn,. (Consultado: 27/05/2015). <https://www.youtube.com/watch?v=ZUjhQLB0hXY>

27 Butoh Dance Performance in Japan. (Consultado: 27/05/2015). <https://www.youtube.com/watch?v=9ms7MGs2Nh8>

2. LA DANZA

2.1 LA DANZA MODERNA

2.1.1. LA DANZA MODERNA, MARTHA GRAHAM



Img.32. Martha Graham en 'Letter to the world', por Barbara Morgan.

Nació en 1894, en Pensilvania, USA. Estudió con Ruth S. Denis. En 1922, ingresó en la Denishawn Company, con quienes viajó a Londres, donde conoció a Diaghilev, Eleonore Duse, Paderevski, decidió comenzar su vida en New York como artista independiente, trabajando y dando clases en varias compañías, para poder formar su propia compañía, conocida hasta ahora como la *Martha Graham School of Contemporary Dance*. N.Y.

Martha Graham²⁸ tenía un estilo propio, apostó por una sencillez espartana tanto en el vestuario como en la escenografía; su peculiar línea de danza, de movimientos severos tenía una fuerte expresividad. Formó a jóvenes bailarines, y creaba sus coreografías, desarrolló diversas técnicas que y que incluían trabajos de tensión y relajación, de respiración y armonización de movimiento.

En los años veinte y treinta sus obras eran un manifiesto contra la injusticia social: *Immigrant* (Sla-venski, 1928), *Cuatro insinceridades* (Prokofiev, 1929) y *Lamentation* (Kodaly, 1930).

A partir de 1934, Graham contó con destacados compositores norteamericanos como: Aaron Copland William Schuman, y Louis Horst.

Sus montajes se caracterizaban por: el diseño escenográfico (contó con artistas como el escultor Isamu Noguchi), el carácter simbólico, el uso expresivo, la sobriedad del vestuario, y una cuidada iluminación.

Algunos de sus trabajos posteriores revelaron un claro compromiso político: *Deep Song* (Cowell, 1937) que narra el sufrimiento de la mujer durante la guerra civil española. A causa del nazismo rehusó actuar en la inauguración de los Juegos Olímpicos de Berlín (1936). En 1937 en *American document*, escenificó la historia c de los Estados Unidos en la Casa Blanca, ante el presidente Roosevelt.

Inspirada en la vida y obra de la poetisa estadounidense Emily Dickinson creó *Carta al mundo* (1940), *Viaje nocturno* (Schuman, 1948) y *Primavera apalache* (Copland, 1944), alguna de estas escenografías fue adaptada para el cine.

En 1973 se publicó *Notas de Martha Graham*, obra que ofrece un testimonio sobre la inspiración de sus más de ciento ochenta trabajos. Finalmente en 1984, con noventa años de edad, preparó la de *La consagración de la primavera* de Stravinski.

28 Martha Graham - Lamentation. <https://www.youtube.com/watch?v=klF8Ob8bRSE>

2.1.2. MERCE CUNNINGHAM Y JOHN CAGE



Img.33. Merce Cunningham en The Black Mountain College (1933-1957).

En los años treinta Merce Cunningham comienza junto a Martha Graham. Más tarde Cunningham cuestiona el panorama de la danza moderna, de este modo el post-modernismo en danza funda sus raíces. Cuando se va de la compañía de Martha Graham, Cunningham trabaja durante varios años, creando una serie de solos y de trabajos coreográficos propios.

Hay un acontecimiento que le hará dar un giro radical en su manera de trabajar, en 1937 conoce a John Cage. Los dos comienzan una serie de conciertos en conjunto, alejándose de todo tipo de convenciones. Las obras de Cunningham se ven muy inspiradas en las ideas estéticas de Cage, que se relacionan con una reflexión el azar, la profundidad del tiempo, y el y el espacio, y la utilización del I Ching.

La experimentación y lo interdisciplinar vendrían dados de la mano en su intervención en Black Mountain College (1933-1957). Un centro que se creó con fines pedagógicos y de experimentación,

que sirvió de escenario para trabajos que ponen como metodología la interrelación de sus partes, es decir, un trabajo básicamente experimental, de flujo de las distintas colaboraciones de sus integrantes. Sus componentes eran: artistas, pensadores, poetas, bailarines, visuales, músicos, Cunningham realizó estrechas colaboraciones con Cage y Rauschembreg, también con Frank Stella. Parte de los integrantes eran: Elaine de Kooning, Jasper Johns, Cage, Robert Rauschenberg, Willem y David Tudor. A partir de 1948 Tudor, se une al centro y tiempo después funda su propia compañía en 1953.

La emblemática norteamericana Black Mountain College tiene mucho en común con las directrices de Monte Verita, también circunscrita a una montaña, pura coincidencia, creemos que no. No hemos encontrado conexiones directas a este hecho pero investigando entre el profesorado y directores encontramos a artistas de la talla de Josep Albers y Walter Gropius, ambos directores provenían de La Bauhaus. Así pues el modelo emblemático a emular no era otro sino La Bauhaus (Alemana). Otros artistas emblemáticos americanos también ejercieron como profesores del centro, basta nombrar a: Willem de Kooning, Robert Motherwell.

*“Pensando que estamos ante un flujo de artistas de vanguardia todos ellos, donde los márgenes de cada arte se van difuminando y creando lugares de trabajo híbrido, donde la experimentación se instala como una de las claves fundamentales, unos procesos que encuentran al arte en un momento especial de lectura hacia dentro, que se forman de trabajo y otro tipo de experimentación que tiene relación más directa con la cotidianidad y la recuperación de concepto de Arte-Vida, con una intencionalidad política de trabajar con las personas y no para las personas”.*²⁹

La relación entre danza y tecnología se ha entrelazado a lo largo de la historia del siglo XIX. Los trabajos pioneros desarrollados por Loïe Fuller (intersección entre danza, iluminación y coreografía) auguraban la aparición de nuevos lenguajes a principios del siglo XX, en relación con las Vanguardias Históricas, y los trabajos experimentales de los años 30 a los 70, con Cunningham y Cage en The Black Mountain College³⁰. Esta unión entre la tecnología y la danza sienta las bases para la diversificación de escenarios innovadores, una plataforma donde los norteamericanos de los años 60, 70 y 80 realizaran trabajos con el fin de romper las convenciones del arte y la danza moderna.

29 De la Tarima al Plasma. Una aproximación al estudio de la evolución de la danza desde las vanguardias a la vídeo-danza. Autor: Jesús Pérez Dolz. Directora Empar Cubells Casares. Facultad de BBAA.UPV. Año:2007. (Consultado: 29/05/2015)

30 Danse Serpentine - Loie Fuller. (Consultado: 15-12-2016). <https://www.youtube.com/watch?v=f1rnFrDXjlk>



Img.34. Loie Fuller, Serpentine Dance.

“La experimentación en danza ha pasado por distintos niveles reflexivos, cuestionando las distintas categorizaciones y márgenes disciplinares, espaciales, conceptuales, corporales y cinéticos.”³¹

El compositor John Cage nos comenta de sus primeros trabajos: eran piezas muy cortas para piano, compuestas utilizando procedimientos matemáticos complejos, comenzó entonces a crear piezas improvisando y escribiendo posteriormente el resultado, hasta el momento en que Richard Buhlig me indicó la importancia de la estructura.

Por ejemplo, su obra *String Quartet in Four Parts* (1950) está compuesta mediante un número de gamas o acordes con una instrumentación fija, eso ocurrió hacia finales de los años 1940, Entonces Cage comenzó a desarrollar diferentes métodos para romper con la armonía tradicional. En este procesos azarosos utilizó la música preexistente de otros compositores, como *Cheap Imitation* (1969) (basado en Erik Satie), *Some of “The Harmony of Maine”* (1978) (basado en Belcher) e *Hymns and Variations* (1979). Esta técnica nos recuerda la que actualmente utiliza muchos video artistas con la técnica experimental del *found footage*.

El azar se convirtió en una pieza clave de la composición musical, desempeñando un papel protagónico. Cada pieza constaba de una estructura básica, pero mediante la improvisación y el uso del azar cada ejecución resultaba única, añadiendo aquellos factores medioambientales que acababan por intervenir en la composición, siendo el recinto y el público de vital importancia para la obra. La adopción por Cage de las operaciones de azar en 1951 le produjeron numerosas críticas de otros compositores y un buen número de enemistades, sobretodo de autores del serialismo como Karlheinz Stockhausen y Pierre Boulez. El compositor griego Iannis Xenakis y prominentes críticos del serialismo fueron igualmente hostiles hacia Cage. Pero otros compositores adoptaron algunos de los elementos de este enfoque como los compositores Mauricio Kagel o Witold Lutosławski.

³¹ Black Mountain College. Una aventura Americana. (Consultado: 30/05/2015)
<http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/black-mountain-college-aventura-americana>

A partir de la década de los 70 la estructura de estas piezas está determinada a través del azar de sus elecciones, plasmado en el resultado musical. En *Child of Tree* (1975) y *Branches* (1976) se solicita a los intérpretes que utilicen ciertas plantas como instrumentos, por ejemplo *el cactus*.



Img.35. John Cage.

En Estados Unidos, Morton Feldman, Helmut Lachenmann y La Monte Young 102experimentaron con las ideas de las estructuras rítmicas de Cage, este interés por el sonido se extendió después por Europa. La escuela experimental inglesa reconocen su alta incidencia e influencia en sus compositores y músicos como: Christopher Hobbs, Michael Parsons, Gavin Bryars, John White, e incluso Howard Skempton. También en Asia Toru Takemitsu, estuvo influenciado por su música. La influencia de Cage también ha sido ampliamente reconocida por los grupos de rock como: Stereolab, Sonic Youth o el guitarrista de jazz Frank Zappa. Cage ha influenciado a diferentes grupos y artistas de *música noise*, basada en experimentaciones con ruidos dentro del contexto musical. Incluso se ha llegado a afirmar que el origen de este tipo de música está basado en la obra de Cage 4'33".³²

32 John Cage. Composición 4'33". (Consultado: 07-04-2016). http://johncage.org/4_33.html



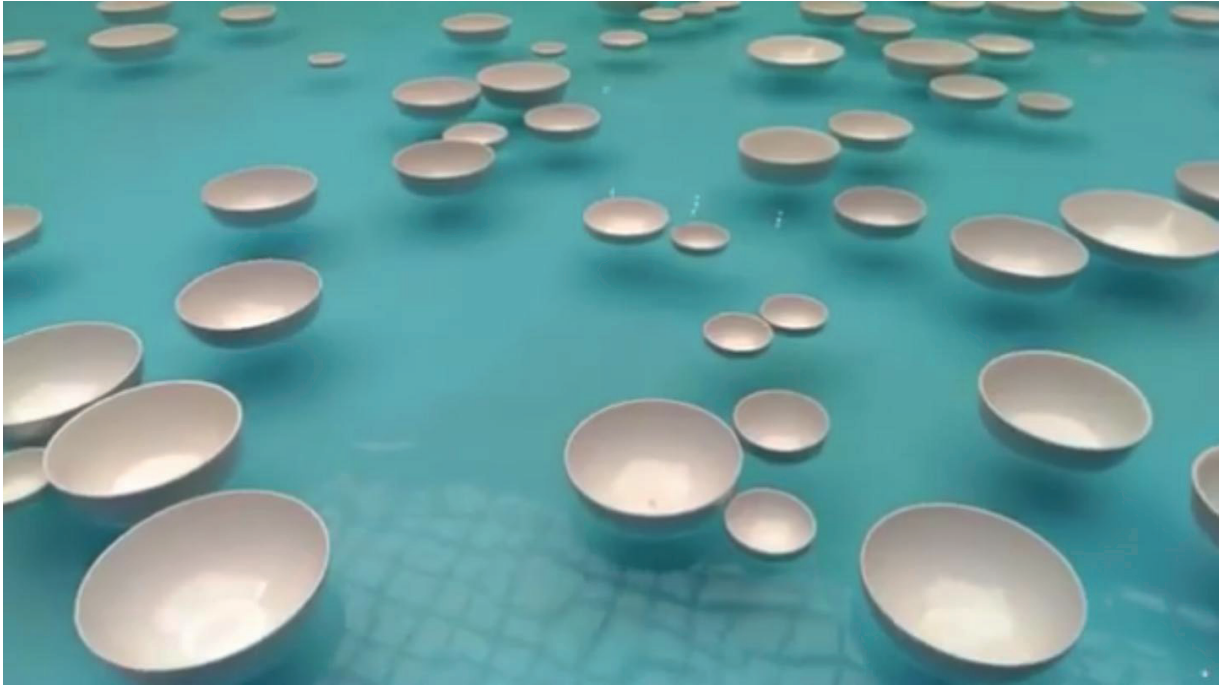
Img.36. Aphex Twin. "Live at Field Day"³³, 2017.

El trabajo de Cage como musicólogo contribuyó a popularizar la música de Erik Satie, y su amistad con artistas expresionistas abstractos como Robert Rauschenberg contribuyó a introducir sus ideas en el campo visual. El desarrollo de la música electrónica también estuvo influenciado por Cage, en los años 1970 el sello *Obscure Records* de Brian Eno, publicó diferentes obras de Cage. *El piano preparado*, que fue popularizado por Cage, es utilizado profusamente en el disco *Drukqs* publicado por Aphex Twin³⁴ en 2001.

33 Aphex Twin Live at Field Day 2017 (alt. audio). (Consultado. 15-06-2017).

<https://www.youtube.com/watch?v=nzvLiwUK3R8>

34 Aphex Twin - Drukqs - vordhosbn. En el año 2001 Aphex Twin realizó drukqs, dos álbumes-CD album that featured computer controlled piano, las canciones están influenciadas por Erik Satie y John Cage. (Consultado: 16-03-2017). <https://www.youtube.com/watch?v=-iEl7OKrLGI>



Img.37. Boursier-Mougenot Céleste. Instalación que explora el sonido que pueden crear objetos comunes como un recipiente de porcelana.

2.1.3. LA TERAPIA DEL SONIDO

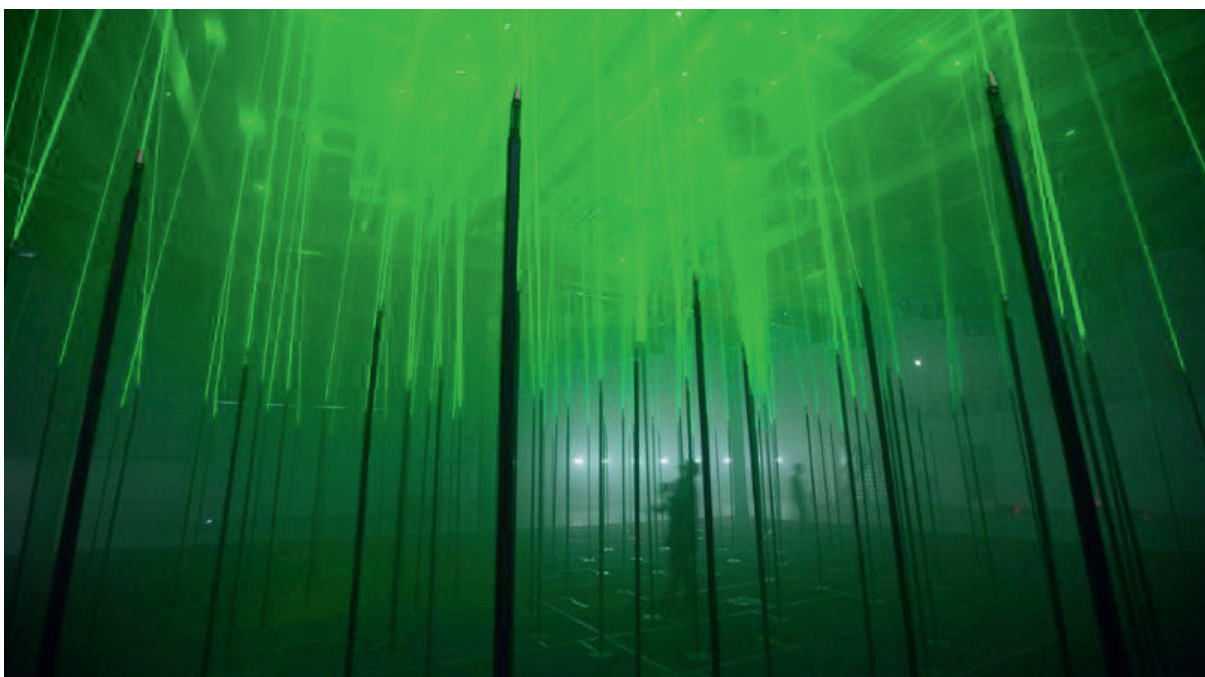
En la actualidad se está empleando La terapia del sonido para desvelar, soltar y resolver conflictos inconscientes. Ello es llevado a cabo por terapeutas o arte terapeutas especializados. De todos es conocidos que la música y los sonidos actúan como agentes en una catarsis para expresa emociones y sensaciones que muchas veces no se pueden transmitir mediante la palabra., creando bienestar y solidificando la personalidad del individuo. Últimamente estamos asistiendo a esta técnica debido al gran aumento de estrés que el individuo debe soportar en nuestra sociedad. Esta técnica nos permite relajar el cuerpo y la mente, aliviando la ansiedad, pero también nos es útil para hacer frente a los bloqueos corporales y emociones dolorosas dado que el sonido penetra en nuestra mente consciente e inconsciente, penetrando el sonido en las células del cuerpo.

Estas terapias de sonido utilizan diversos instrumentos o herramientas para su ejecución: cuencos tibetanos, gongs, tingshas, cuencos de cuarzo, cánticos o mantras. Quedando clara su influencia de otras corrientes filosóficas, religiosas, o místicas de Asia.

Por ejemplo *el Gong* es un instrumento milenario utilizado en el campo de la sono-terapia por el efecto que produce en el cuerpo y mente. Ejerciendo profundos cambios para el bienestar humano, puesto que tiene una hermosa vibración. Y puesto que el cuerpo tiene un alto componente de agua es susceptible de ser influenciado por el sonido. Existe pues una memoria celular que la vibración y sonido usan como vehículo. Ayudando a nuestro cuerpo mediante la resonancia y la meditación a activar la energía y recorrer el cuerpo, penetrando en cada molécula, nervios, articulaciones, etc. Este campo de resonancia bien empleado, contribuye a mejorar nuestros desbloqueos, mejorar los niveles de estrés

y al rejuvenecimiento; puesto que estimula la circulación, y la auto curación en algunos casos, puesto que impacta en los meridianos de ADN. Los accidentales solemos ser escépticos a estas misivas. Pero también es cierto que en la edad media en Europa el hombre se sentía mejor acogido en las iglesias con sus *cantos gregorianos* y el incienso, que ayudaban al ser humano a trascender a su propio cuerpo físico mediante el pensamiento, el relax y la sensación de haber trascendido a la burda y cruda realidad del momento, en muchos casos de pura supervivencia. Simplemente hemos olvidado que el hombre siempre ha estado cercano al sonido y a la música y viceversa.

2.1.4. TRES INSTALACIONES SONORAS INTERACTIVAS, UNA CONEXIÓN ENTRE LO FÍSICO Y LO VIRTUAL



Img.38. Tres Instalaciones Sonoras Interactivas crean una conexión entre lo físico y lo virtual, Barcelona 2013.

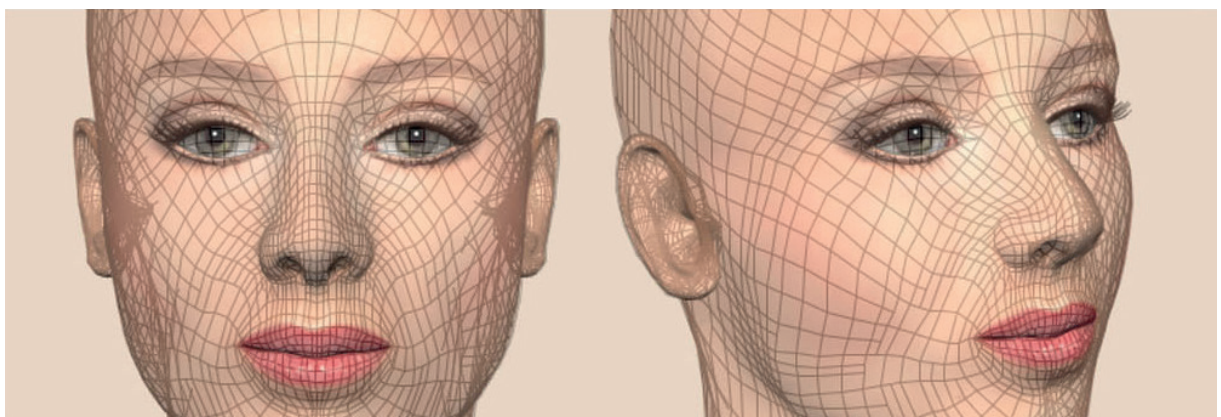
La tecnología no es ajena a estas propuestas, testimoniamos tres instalaciones sonoras. Son experiencias inmersivas que ayudan a entender la verdadera naturaleza de las ondas sonoras a través de representaciones visuales complejas y una alta dosis de interacción. Cada una de ellas involucra al público, invitándolos a experimentar el sonido de una manera completamente diferente.

Murmur (murmullo). Los estudios *Chevalvert*, *2Roqs*, *Polygraphik* y *Splank* se han unido para crear una instalación sonora interactiva que convierte el sonido en luz utilizando la voz humana. El proyecto retransforma los conceptos de velocidad, el espacio y el tiempo mediante la creación de un puente entre el ser humano y la pared y entre el mundo físico y virtual. Hablando a las paredes, la instalación simula el movimiento de las ondas sonoras y las hace visibles a través de la luz haciendo referencia al concepto de “del eco”, que alude al efecto de sonido creado y al mito griego.

Sonic Water (Agua Sónica), de Sven Meyer y Kim Pörksen, es una instalación interactiva que explora el sonido en forma visual a través de la cimática, el proceso de visualización de sonido y vibraciones a través de la materia, en este caso, agua. El público puede interactuar con la instalación con un pequeño recipiente de agua, llenando o vaciando, colocado en el interior del altavoz y capturado por una cámara situada por encima del recipiente. De esta manera los visitantes pueden ver en tiempo real la proyección y los cambios que se producen en función de la frecuencia del sonido. El resultado es la generación constante de patrones, complejos e hipnóticos, que mágicamente muestran el lado visual del sonido. La instalación muestra las alteraciones que se producen en diferentes cantidades de agua cuando se somete a diversas frecuencias de sonido.³⁵

Forest (Bosque) es la instalación interactiva más reciente de *Marshmallow Laser Feast*, el colectivo londinense compuesto por *Memo Akten*, *Robin McNicholas* y *Barnaby Steel*. La instalación consta de 150 “árboles” musicales, hechos de cañas y rayos láser, que crean un “bosque” de casi 450 metros cuadrados. Los visitantes están invitados a explorar el espacio libremente e interactuar físicamente con los “árboles”. Al sacudirlos y hacerlos vibrar el público activa los sonidos y los rayos láser, haciéndolos oscilar y crear patrones de luz y sonido en una experiencia realmente inmersiva.

Pero retomemos el tema centrándonos en el cuerpo, el sonido en la danza. En este caso la danza contemporánea porque a través de ella no solo experimentamos los movimientos libres, sino que vamos a hablar de ella La Danza Contemporánea como pioneras en la indagación e interacción con otras artes audiovisuales, sonoras interactivas, robóticas, etc. Ampliando así nuestra mirada interdisciplinar y conectándonos al arte más innovador que se está realizando en nuestros días en distintos territorios pero sobre todo el cibernético y la instalación artística, donde ciencia arte y tecnología se aúnan de la mano para darnos una mirada global. Pero tampoco vamos a olvidar a lo largo de esta investigación la mirada arte terapéutica, más vinculada al individuo y la búsqueda o reafirmación de su identidad.



Img.39. Kirsten Geisler. Desarrollo de Imágenes con Maya.

35 Instalaciones sonoras interactivas que crean conexión entre lo físico y lo virtual.
<http://www.artdiscover.com/es/noticias/visto-en-vimeo-instalaciones-sonoras/194>

Recordemos como muchas artistas como Kisten Geisler desarrollan instalaciones tecnológicas sobre la identidad femenina sin olvidar ese elemento crítico sobre el modelo o rol que la mujer como objeto sexuado debe cumplir en la sociedad.

*“Geisler demuestra eso, sin importar si estamos tratando de lo tradicional o de los medios digitales, la representación estereotipada de las mujeres grado de artificialidad que los límites entre el mundo verdadero y virtual podrían conducir a una situación en la cual la fantasía y el mundo de la imaginación adquirirían de nuevo mayor significado en la vida diaria racionalmente ordenada.”*³⁶

2.2 LA DANZA POSTMODERNA

Se nombra danza “postmoderna” a la producción coreográfica creada por el grupo de artistas de la *Judson School de Nueva York* a mediados de los años 60 del siglo XX. Veamos cómo se formó esta escuela.



Img.40. Danza contemporánea, dos bailarines en el escenario.

³⁶ Identidad Femenina, Sexualidad y Violencia en el Videoarte de Mujeres. Tesis Doctoral Departamento de Escultura. Facultad de BBAA. Universidad Politécnica de Valencia, 2006.

Se ofreció un primer Taller titulado Composición para la Danza en el estudio de danza de Merce Cunningham de Nueva York. Los primeros estudiantes de este taller fueron: Ivonne Rainer, Paul Berenson, Ruth Emerson, Judith Dunn, Ruth Allphon, Simone Forti, Steve Paxton. En el otoño de 1961 los nuevos integrantes fueron los famosos: Debora Hay, Trisha Brown, David Gordon.

*“Dunn organizó la primera representación de sus alumnos en 1962, teniendo lugar en la capilla mayor de la Judson Memorial Church, en pleno corazón del ya alternativo barrio de Greenwich Village, con una duración de cuatro horas. Llamada El Concierto para Danza nº.152, la presentación fue el resultado del trabajo colectivo, donde los artistas se repartieron las más variadas funciones en la producción, y donde comparecieron casi 300 personas. El grupo estaba compuesto por personas no solo con formación en danza, sino también por artistas plásticos, músicos, cineastas y poetas”.*³⁷

En 1963, *La Judson School* es una asociación de artistas que se reunían cada semana en el subsuelo de la Judson Church, y que tenía como líderes del movimiento a Yvonne Rainer³⁸ Trisha Brown, Steve Paxton, Lucinda Childs, Debora Hay y David Gordon. Ya en 1964, tras cerca de 200 danzas y muchos espectáculos y se realizó la última danza de la *Judson School*.



Img.41. Cartel de La Compañía de Danza Alvin Ailey.

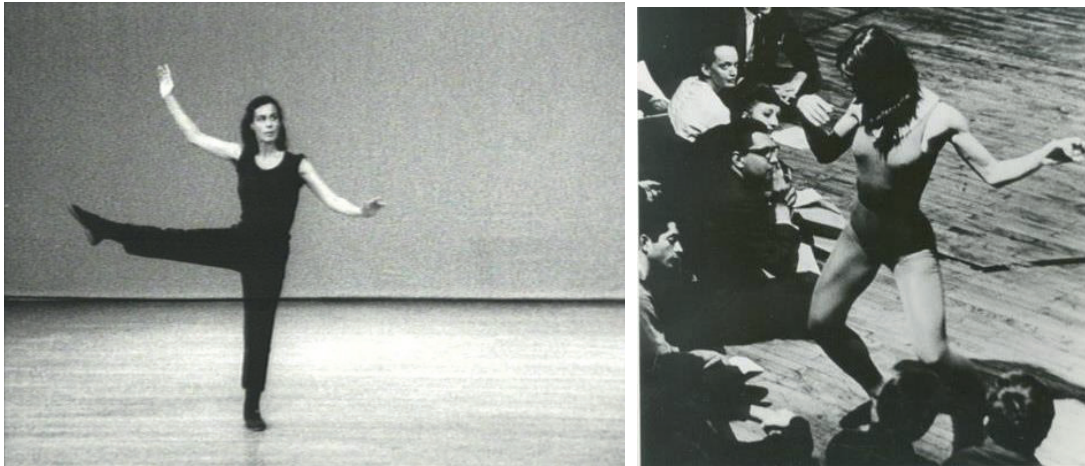
³⁷ El cuerpo híbrido en la danza: transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. Análisis teórico y propuestas experimentales. Tesis Doctoral Presentada por Ludmila Cecilina Martínez Pimentel. Director y Tutor: Dr. Emilio José Martínez Arroyo. Depto. escultura. Facultad de BBAA. UPV. Año: 2008. (Consultado: 06/06/2015).

³⁸ Performance e interacción: Judson Dance Theater.

http://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/salas/informacion/performance_interaccion_esp.pdf

2.2.1. IVONNE RAINER, TRISHA BROWN, LUCINDA CHILDS

La Coreógrafa Ivonne Rainer se introduce en el ámbito de la interdisciplinar, pues experimenta con el performance y después con el cine, de esta forma evidencia su “libertad” para experimentar con otras disciplinas.



Img.42. La Coreógrafa Ivonne Rainer Danzando.

En sus primeras películas entremezclan la danza con el performance, como es en el caso de *Three Seascapes* (1961). En sus otras películas *Murder and Murder* y *Journey's From Berlin*, abarcan temas políticos y sociales como la perspectiva de género, el amor lésbico, la vida urbana, el cáncer de mama, preocupaciones de la sociedad estadounidense de finales del siglo XX, demostrando que desde la danza y el arte, la mujer es un ser capaz de pensar por sí misma, e intervenir en la cultura y sociedad.³⁹

Protesta también a su contexto social, pues se identifica como lesbiana y defiende el movimiento de orgullo gay, participando en manifestaciones en D.C. Washington, New York.

Existen obras radicales en la actualidad de contenido de protesta social, donde el artista Leticia Parente explora el contexto cultural y político mediante la descolonización del cuerpo, y el narcisismo autorreferencial de la imagen. En su obra bajo el género de videoarte performativo *Marca Registrada*, Leticia Parente cose en la planta de su pie con hilo y aguja, la leyenda “Made in Brasil”.

Pionera del videoarte brasileño durante la década de 1970, Leticia Parente crítica la discriminación cotidiana en su país, basada en el género, la raza y los prejuicios de clase económica, examinando un periodo histórico de la opresión de Brasil, en donde la tortura era utilizada en los opositores del régimen militar. La artista examina el contexto socio-histórico usando su cuerpo como herramienta y la cámara de video como identificación.

39 Yvonne Rainer: danza y política. (Consultado: 17/06/2015). <https://pezconejo.wordpress.com/2012/07/19/rainer/>

“Sin embargo a pesar de la ausencia de composición y el desprecio por la estructuración de la improvisación, el video no tiene como único propósito grabar, sino significar contextos, es decir, Leticia Parente pudo haber realizado este acto sobre un escenario sin que nadie lo grabara, pero el utilizar una cámara de vídeo Portapak producida en USA y que en ese momento Brasil no tuviera el know-how industrial para producir cámaras y que encima la dictadura militar del país hacía aumentar su deuda externa para impulsar una supuesta revolución industrial, aunado con la leyenda “Made in Brasil”, vuelve a la pieza emblemática, pues utilizando como objeto clave el video, le brinda una intención dual a la pieza y busca provocar una reflexión sobre los medios y modos de producción y la circulación del arte brasileño en una economía cada vez más global.”⁴⁰

Así concluimos que el arte, la danza, la video danza, la performance son disciplinas artísticas que a partir de la década de los 60 no solo se volvieron interdisciplinarias, sino que mutaban e hibridaban entre ellas mismas, buscando eliminar los límites establecidos por la sociedad, demoliendo las rígidas estructuras políticas, económicas y geo sociales. Dichas prácticas se efectuaban en espacios públicos, o espacios alternativos abiertos a una gran gama de público, que buscaba nuevas experiencias artísticas y buceando en los nuevos lenguajes del arte contemporáneo.

Afortunadamente hoy en día ese espíritu persiste. El beso es una obra de Antón Chéjov que relata parte de la vida de Riabóvich, el oficial ruso más tímido de la brigada, que se enfrenta a una situación que determina el sentido de su vida: un beso. Tomando esta historia como hilo conductor, Alonso Ruizpalacios realiza una adaptación de la obra de Chéjov, en donde se muestra anécdotas sociales, de las que partía el escritor, desencadenando diálogos que hablan no sólo de la experiencia de un beso, sino de la situación del narcotráfico en México.

Es dentro de este juego en donde Chéjov posibilita mundos ficticios que parten de una realidad y es así como logra consagrarse como padre del realismo en la literatura rusa, su forma de reflejar la realidad de aquella época se caracteriza por una minuciosa descripción y por el interés hacia temas cotidianos, políticos y sociales. De esta forma Ruizpalacios lleva esta adaptación en la que un beso nos conduce por diversas situaciones en donde la línea entre la realidad y la ficción se vuelve difusa, los actores dejan de ser actores, el libreto pasa a ser una serie de confesiones y el público se vuelve actor, todo esto sin salir de la misma función de teatro.⁴¹

⁴⁰ Leticia Parente: Marca Registrada. Performance. (Consultado: 11/02/2016) <https://pezconejo.wordpress.com/2012/08/05/leticiparente/>

⁴¹ La realidad: un personaje invisible. La realidad implica la integración del sujeto a un cierto juego de significantes[1] Jacques lacan, Seminario.lespsychoses.seuil, Paris, 1975, p. 283. (Consultado: 19/06/2016). <https://pezconejo.wordpress.com/2014/03/03/la-realidad-un-personaje-invisible/>



Img.43. Antón Chéjov. El beso. Obra dirigida por Ruizpalacios.



Img.44. Trisha Brown, trabajando en una de sus producciones.



Img.45. Una coreografía de Trisha Brown.

2.2.2. TRISHA BROWN

Fue una bailarina estadounidense y brillante coreógrafa, (25 de noviembre de 1936 - 18 de marzo de 2017) y directora artística de la *Trisha Brown Company*. Las palabras “*Desafío espacial*” son esenciales para explicar la carrera de Trisha Brown. Durante su trayectoria, en sus experimentaciones más tempranas, investigaba la arquitectura, la anatomía y el arte. Sobre todo, estaba principalmente fascinada con desafiar a la gravedad. Se proyectaba por el espacio mediante cuerdas, arneses, tendedores colectivos, sus piezas son una exploración democrática que fluye por el espacio y que no está exento de sorpresa, para los ejecutantes y el público en general.

2.2.3. LUCINDA CHILDS

Lucinda Childs nacida en Nueva York en 1940, fue una bailarina, que destacaba en la técnica de Merce Cunningham. Bajo la estética minimalista, realizó colaboraciones con artistas sonoros electrónicos, e indagó en el territorio de las coreografías interactivas y con video proyecciones a tiempo reales o retardadas sobre el escenario. Siendo *Dance* (1979) su obra más afamada. En *Museum Piece* (1965) realizó colaboraciones con el director escénico Bob Wilson y el compositor minimalista Philip Glass, posicionándose como coreógrafa de *Einstein on the Beach* (1976), una innovadora ópera de vanguardia, que se realizó en el Metropolitan Opera de Nueva York, en 1976, y obtuvo gran repercusión. A raíz de eso se creó un fuerte vínculo con Glass, que compuso la música de *Dance* (1979), su obra más emblemática minimalista, en la que participó el artista plástico Sol Lewitt, que filmó la coreografía en una película superponiendo el escenario con una pantalla traslúcida, dando un carácter virtual a la escena.

Una estrecha colaboración con Glass, que compuso la música de *Dance* (1979), su obra más importante y un título emblemático del Minimalismo, en el que también colaboró el artista plástico Sol Lewitt, que rodó la coreografía en una película que se superpone al escenario en una pantalla traslúcida, dotando a cada bailarín real de un doble virtual, en un ejercicio obstinado que mantiene a los danzantes cruzando repetitiva, machacona e incansablemente calles imaginarias del escenario.

2.3 DANZA Y ACTUALIDA

2.3.1. LA DANZA TEATRO Y PINA BAUSCH



Img.46. Fotograma de la película "Pina" de Wim Wenders.

Pina Bausch, su presencia es indispensable para la creación contemporánea, ha sido una de las personas más emblemáticas de la danza actual. En su carrera profesional cuenta con más de veinticinco años de experiencia como coreógrafa. Fue enseñada directamente por Kurt Joos, cuando inició sus estudios de danza a los quince años en la Folkwang de Essen, escuela dirigida por este creador y leyenda. Tras graduarse allí, volvió años después de Estados Unidos. Bailarines y coreógrafos como: José Limón, Antony Tudor y Herbert Ross le apoyaron entre otros.

Su primera creación coreográfica, *Fragment*, en 1968. Fue una pieza realizada para el Folkwang Ballet al amparo de Kurt Joos. Funda entonces la Tanztheater Wuppertal y empezó con ella una carrera creativa meteórica, con obras tan conocidas como: *La consagración de la primavera*, estrenada en 1975, *Café Müller* (1978), *Walter* (1982), *Two cigarettes in the dark* (1985), *Tanzabed II* (1991), *Danzón* (1995) y la reciente *Rough Cut* (2005), falleció en 2009 de cáncer.

“A este respecto el Psicodrama Analítico ofrece no sólo la metodología adecuada de sublimación, socialización y producción de subjetividad singular y colectiva, en orden a redirigir el potencial

thanático-agresivo del comportamiento humano, sino la estrategia más efectiva en la prevención de la violencia social.

Pina Bausch trabaja con sus propios miedos, sus deseos y complejos, su vulnerabilidad. Esto la lleva a emplear gestos desgarrados en sus coreografías, escenificando nuestra fantasmagórica intimidad y, en un registro de «lo terrible», al modo de los expresionistas, sus obras se pueblan de crueldad e ironía, atravesadas por la fragilidad de las inseguridades identitarias, aforadas de sentimientos humanos tan elementales como la necesidad de ser amados o, al menos, odiados.

El espectador se convierte, también en el organizador de sus impulsos y de su experiencia estética. Por medio de la catarsis moviliza internamente la agresión no ejercitada o el erotismo anestesiado.”⁴²



Img.47. Igor Stravinski. *La Consagración de la Primavera*. Instantánea de la versión de Pina Bausch.

42 Pina Bausch; *Danza Abstracta y Psicodrama Analítico*. (Consultado: 21/07/2016).
<http://www.margencero.es/articulos/articulos3/bausch.htm>

La investigación coreográfica prácticamente dionisiaca de Pina Bausch buscaba algo muy característico del ser. La búsqueda de acto íntimo, espontáneo, difícil de explicar con palabras. Hay mucho de infantil en su danza-teatro. La propia coreógrafa nos comenta: *“Hay cosas que sólo las podemos hacer cuando somos niños: chapotear en el agua, ensuciarnos, pintarnos, jugar. Es estupendo que se puedan hacer estas cosas, a lo grande, en el escenario”*.

Alguien ha querido reconocer en las acciones creativas de Bausch el determinismo dionisiaco. Es decir, la necesidad imposible de no satisfacer, de percibir la fuerza del torrente desde dentro. El entorno se va creando a medida que prosperan los procesos de ensayo. Me gusta que aparezcan en el escenario cosas tan reales como la tierra, la hojarasca o el agua”. En La consagración de la primavera, por ejemplo, *“el rito se lleva a cabo bajo impulsos telúricos. Sobre la tierra húmeda se galvanizan cuerpos y se procede a la ofrenda de la volcánica naturaleza”*. Para Pina Bausch⁴³ este carácter pagano, sexual, orgiástico, no estaba alejado de un alto componente del psicodrama analítico donde vida y muerte danzaban de la mano, donde el bailarín se fundía en la emoción y se diluía por simbiosis en el escenario, o se violentaba contra él, usándolo como medio catárquico.

En la cartografía de los comportamientos humanos agresivos y potencialmente destructivos, latentes en la naturaleza humana, uno de los elementos que concurre en la configuración de las artes escénicas contemporáneas –entre ellas la danza– es la dialéctica defensa-agresión. La expresión corporal escenifica la agresión ritualizada como campo de enfrentamiento en el que comparece la tensión, la competencia y el origen genético del comportamiento teatral, de la puesta en escena de nuestras pulsiones eróticas y thanáticas, de nuestras estrategias representacionales y modelos de seducción y agresión litúrgicos. A este respecto el Psicodrama Analítico ofrece no sólo la metodología adecuada de sublimación, socialización y producción de subjetividad singular y colectiva, en orden a redirigir el potencial thanático-agresivo del comportamiento humano, sino la estrategia más efectiva en la prevención de la violencia social. Pina Bausch trabaja con sus propios miedos, sus deseos y complejos, su vulnerabilidad. Esto la lleva a emplear gestos desgarrados en sus coreografías, escenificando nuestra fantasmagórica intimidad y, en un registro de “lo terrible”, al modo de los expresionistas, sus obras se pueblan de crueldad e ironía, atravesadas por la fragilidad de las inseguridades identitarias, aforadas de sentimientos humanos tan elementales como la necesidad de ser amados o, al menos, odiados.

43 Pina Bausch –1940– es quien revive el espíritu de la danza alemana al crear el teatro-danza. De su mano y del trabajo de sus bailarines han surgido piezas tan emblemáticas como “Ifigenia en Táuride”, “Café Mueller” (1978), “Bandoneón” (1987), y muchas otras, tan discutidas como admiradas en todo el mundo. Tras formarse con Kurt Jooss en Alemania y pasar una temporada en la Juilliard School de Nueva York, vuelve a su país y comienza a trabajar en el hoy mítico Tanztheater de Wuppertal, que dirige desde 1973. Allí, muy pronto se convierte en la creadora de ese rico y extremadamente complejo territorio que se ha denominado Teatro-Danza.

El espectador se convierte, también en el organizador de sus impulsos y de su experiencia estética. Por medio de la catarsis moviliza internamente la agresión no ejercitada o el erotismo anestesiado.⁴⁴



Img.48. Cloud Gate Dance Theatre. Photo © Liu Chen-Hsiang / Teng Hui-En / Yu Hui-Hung

En la actualidad este espíritu ha sido ampliamente recogido por coreógrafos de la talla de Lin-Hwai-Min que dirige “Songs of the Wanderers” (1994) en Cloud Gate Dance Theatre⁴⁵ una compañía de danza de arte contemporáneo en Taiwan. “Cuenta la leyenda que Cloud Gate es el nombre de la danza más antigua que se conoce en China, un ritual de hace 5.000 años. En 1973, el coreógrafo Lin Hwai-min adoptó este nombre clásico para la primera compañía de danza contemporánea en la comunidad de habla china: Cloud Gate Dance Theatre de Taiwán”. Cloud Gate en su repertorio tiene sus raíces de mitos asiáticos, folclore y la estética, pero aportando a estas antiguas creencias e historias, una visión contemporánea. La compañía está compuesta por más de veinticinco bailarines cuyo entrenamiento incluye ballet y danza moderna, el Tai Chi Tao Yin (una forma antigua del Chi Kung), meditación, artes marciales, caligrafía y movimientos de la Opera China. Ese espíritu interdisciplinar entre las artes es la clave en la danza contemporánea⁴⁶.

44 La danza teatro de Pina Bausch. Danza Abstracta y Psicodrama Analítico. 2006.
<https://www.danzaballet.com/la-danza-teatro-de-pina-bausch/>

45 Danza.Cloud Gate Dance Theatre Theatre of Taiwan. Lin-Hwai-Min.
http://www.ysarca.com/dan_009-cloud-gate-dance-theatre-of-taiwan--lin-hwai-min.html

46 雲門40週年 Unforgettable Moments of Cloud Gate. <https://www.youtube.com/watch?v=R9IZgG5Zeuw>

2.3.2. LA VIDEODANZA EN LA ACTUALIDAD

La videodanza es una película en donde la danza y el movimiento corporal es un tema central de la historia. En tales películas, la creación de la coreografía típicamente existe sólo en película o vídeo. Las películas de danza utilizan el lenguaje audiovisual para crear narrativas en el plotline, capas múltiples de realidad, y profundidad emocional o psicológica. En *Waterproof* (1986), de Daniel Larrieu (director), (Francia). *Waterproof*, (1986, Jean-Louis Letacon). Una adaptación del espectáculo creado por Daniel Larrieu y la compañía *Astrakan* en el *Centro Nacional de Danza Contemporánea de Angers*. Un universo subacuático en el cual los bailarines evolucionan en un mundo de ingravidez. *Abracadabra*, ensayo cinematográfico de 1998 rodado en Super-8, 16 y 35 milímetros, b/n y color, que juega alegremente con la ilusión y desarrolla la idea de fantasmagoría. La realización y la coreografía son responsabilidad de Philippe Decouflé⁴⁷ También en *Subur 205* (1990), de Núria Font (directora), (España). Realizadora de vídeo y comisaria. Directora de proyectos culturales relacionados con el vídeo, la videodanza y las artes electrónicas. Ha creado junto con Àngels Margarit las obras de videodanza “*Subur 305*, *Peix*, *Ritual Geogràfic*, *Cos Recordat* y *Estances*; con María Muñoz/ Mal Pelo Ixa Paula y el documental para la exposición en *L’Animal a l’Esquena*; con Cesc Gelabert la instalación *Akeronte*. También ha colaborado con intervenciones videográficas en espectáculos como *L’Edat de la Paciència* (1999), *El Somriure* (2001) y *Origami* (2002), *Urbs #* (2004), *De Mudances*, *Homenatge a Verdaguier* (2002) y *Remiz 0.1: Ball Cerdà* (2003) y *El Llenguatge Secret de les Dones* (2004) de Mal Pelo.



Img.49. DV8. *The Cost of Living*, 2003.

47 *Waterproof* (1986) - Daniel Larrieu. (Consultado: 05/09/2016). https://www.youtube.com/watch?v=meffue9_5W0

DV8 *Physical Theatre* fundado por Lloyd Newson,(Gran Bretaña). DV8 *Physical Theatre*⁴⁸ es una compañía de teatro físico y danza teatro, formada en 1986 por un colectivo independiente de bailarines, está dirigida por Lloyd Newson y ha producido diecisiete piezas de danza, presentadas por varios países en giras internacionales, y cinco películas en formato para televisión. Su producción más afamada fue *The cost of living* en el 2003.⁴⁹ Ellos estaban unidos por el sentimiento de frustración que sentían frente a la danza convencional que los rodeaba.

2.3.3. LA DANZA, EL CARÁCTER INTERDISCIPLINAR Y LA TECNOLOGÍA



Img.50. Oskar Schlemmer. *Das triadische Ballett*, 1922.

Oskar Schlemmer a principios de los años 20, infería cambiar el cuerpo humano en un objeto mecánico, para ello se diseñaron diversos trajes, pero les faltaba ergonomía ya los movimientos de los bailarines se veían muy limitados por ellos. En *Glass Dance* de 1929. La proposición de vestimenta de Schlemmer revolucionó por completo los movimientos tradicionales de la danza. Oskar Schlemmer destacó la cualidad de “objeto” en los bailarines y cada una de esas *performances* ganó un “efecto mecánico”. La performance más conocida de Schlemmer fue *el Ballet Triádico*, su primera representación tuvo lugar en 1922 y fue recreado durante más de 10 años. *El Ballet Triádico* abarca las proposiciones de la performance de Schlemmer, que sintetiza que el concepto “triádico” tiene origen de la palabra “triade”, porque son *tres bailarines* en tres partes de una composición de una sinfonía arquitectónica

48 Danza Teatro - DV8 Physical Theatre - The Cost of Living (Consultado: 05/09/2016). <https://www.youtube.com/watch?v=Ac7HKOzfZG8>

49 DV8. (Consultado: 05/09/2016). <https://www.dv8.co.uk/>

y también porque es la fusión de la danza, el vestuario y la música.⁵⁰ Ese carácter multidisciplinar ha trascendido hasta nuestros días en la videodanza y la tecnología.

Consideramos a Schlemmer como un revolucionario en sus proposiciones para la danza, ante todo porque revoluciona la forma humana transformando el cuerpo a través de sus prendas en un objeto que baila, deconstruyendo así el lenguaje tradicional de la danza; además, Schlemmer propone nuevas posibilidades en la danza cuando propone que esta experimente la fusión con otros lenguajes anteriormente descartados, como por ejemplo las artes plásticas.

En la actualidad encontramos coreógrafos y bailarines que trabajan habitualmente con la mecánica y la interactividad. Entre ellos cabe destacar a Robert Wechler.



Img.51. Robert Wechler en uno de sus talleres coreográficos de inmersión en la danza interactiva.

Robert Wechler. El bailarín y coreógrafo Robert Wechsler⁵¹, ha desarrollado un nuevo método interactivo para hacer audible el movimiento. Y así, los integrantes de su grupo Palindrome no se mueven al ritmo de la música, sino que por el contrario, son la música y los efectos de luz los que siguen a los bailarines.

50 Oskar Schlemmer - Das triadische Ballett. (Consultado: 09/11/2015).

51 Danza y tecnología - El coreógrafo Robert Wechsler y su proyecto Palindrome. (consultado: 15/02/2016) <http://www.dw.com/es/danza-y-tecnolog%C3%ADa-el-core%C3%B3grafo-robert-wechsler-y-su-proyecto-palindrome/av-15950874>

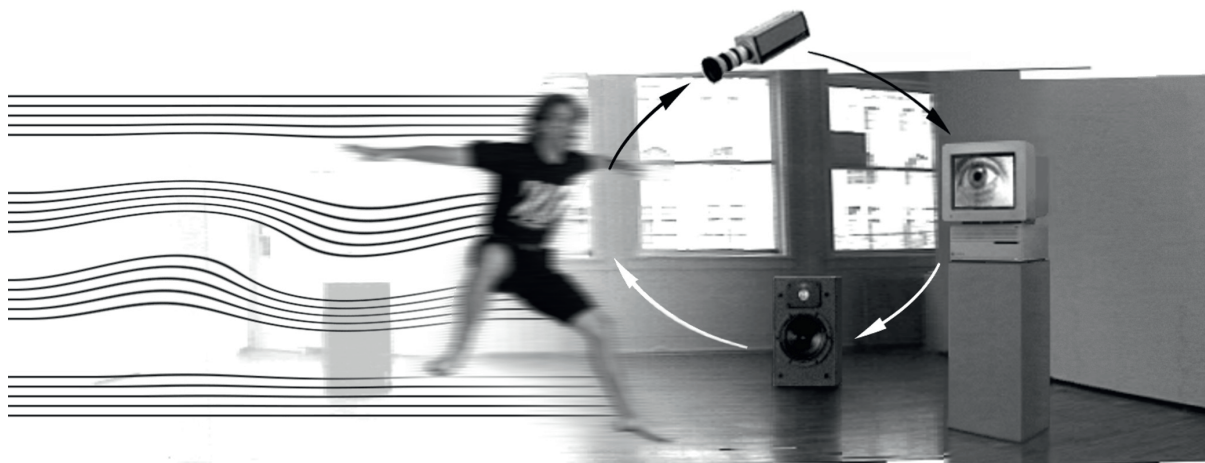


Img.52. Una producción de Leni Basso y Dumb Type.

Leni Basso y Dumb Type. Las compañías contemporáneas japonesas Leni Basso y Dumb Type⁵², por otra parte, plantean nuevas formas de entender el cuerpo y sus dimensiones, a partir de la multiplicación y evanescencia de las posibles imágenes del cuerpo, a través de una interacción en tiempo real del cuerpo análogo y su imagen digital. Es aquí donde cabe la pregunta que realiza Mazenauer, ¿Qué sucede con la danza en la interface entre una escena análoga y un espacio digital? Los límites se vuelven un lugar complejo desde donde podemos desprender múltiples reflexiones, por una parte el desvanecimiento de las líneas concretas que dividieron las disciplinas artísticas y del pensamiento se ha establecido como un común denominador en las formas contemporáneas del pensamiento. Por otro lado, los márgenes de toda producción se convierten en un lugar de inicio, desde donde desplegar nuevos y arriesgados conceptos y ponerlos en evidencia como apuestas hacia una cultura móvil, dinámica y cambiante.⁵³

52 Leni-Basso Ghostly Round. (Consultado: 17/02/2016) . <https://www.youtube.com/watch?v=ABu2BcuPa3g>

53 Post.Dance. (Consultado: 17/03/2016). <https://postdance.wordpress.com/page/4/>



Img.53. David Rokeby. *Scheme of Very Nervous System*, 2000. Copyright: David Rokeby.

LAS.POST, INTEGRADO POR JENNIFER MC COLL CROZIER Y SIMÓN PÉREZ WILSON

“El Colectivo Las.Post y LIUM se transforman así en medios de circulación de ideas, en un módulos constantes de discusión y análisis, en observatorios de las transformaciones, sociales, culturales, del arte, subjetivas y tecnológicas, centros de convergencias y de posibilidades que abren formas de trabajo que van de acorde a los procesos y los escenarios actuales de producción”.⁵⁴

“Mientras que el” sonido “del sistema y la” danza “de la persona dentro del espacio me interesan, el aspecto central de la obra no es ni el” sonido “ni la” danza”. Es la relación que se desarrolla entre la instalación sonora y la persona bailarina que es el núcleo de la obra. (Rokeby 1990: np.).⁵⁵

2.3.4. LA VIDEODANZA EN LAS PLATAFORMAS Y REDES

Danza en Foco. Conmemorando diez años en la vanguardia de la discusión sobre danza y tecnología, el “dança em foco”, primer festival brasileño que tiene el privilegio de ser el único a dedicarse al tema, estrenará en espacio SESC, del 27 de agosto al 9 de septiembre.

En la programación totalmente de gracia: conferencias, foros, talleres, una instalación videográfica, lanzamiento del libro y la ya tradicional MIV- Muestra internacional de video danza. En 2012, la MIV exhibirá 90 videodanzas inéditos, seleccionados entre más de 200 inscriptos por convocatoria mundial en el comienzo del año, presentando la producción contemporánea de 21 países, como: Israel,

54 Corporalidades Técnicas: Aproximaciones al cuerpo como un nuevo medio tecnológico. Tesis de Sociología. Simón Emilio Pérez Wilson Facultad de Ciencias Sociales. Escuela de Sociología. Universidad Arcis. Profesor Guía: Jorge Hernández Cerda. (Consultado: 17/06/2015). http://mediatecalibre.cl/wp-content/files_flutter/1308533997tesisfinpdf.pdf

55 Bodies and Labour: Industrialisation, Dance and Performance. A thesis submitted for the degree of Master in Philosophy. By Jennifer McColl Crozier Main Supervisor: Prof. Johannes Birringer. School of Arts, Brunel University London. June, 2012. Pág:111. <http://bura.brunel.ac.uk/bitstream/2438/7264/1/FulltextThesis.pdf>

Islandia, Rusia, Japón y México.⁵⁶ El festival, a lo largo de sus diez años, ya recibió videos oriundos de 20 de los 27 estados brasileños, circuló por todas las regiones del país y presentó la recién producción nacional en varios festivales internacionales. En este año, el proyecto presentará también programas de los festivales internacionales: *Videomovimiento* (Colombia), *DVDanza Habana* (Cuba) y *idill* - festival internacional online de cortometraje de danza- una sociedad con *Charleroi Danses* (Bélgica), *Sadler's Wells* (Inglaterra) y *Gaîté Lyrique* (Franciaa). El Festival Internacional de Videodanza de la CDMX. El Festival Internacional de Videodanza de la Ciudad de México nace bajo la concepción de generar un punto de encuentro y reflexión abierto e incluyente entre público, realizadores, teóricos y demás profesionales de la danza y las artes visuales. Su finalidad es resultar escaparate para la difusión de propuestas contemporáneas de calidad que aborden la coreografía desde un lenguaje cinematográfico⁵⁷.

También contamos con *Plataforma Berlín 2013. Festival Iberoamericano de Danza, Performance y Videodanza*. Plataforma Berlín 2013 se celebra este año por tercera vez. Del 19 de septiembre al 10 de octubre, el festival presenta un panorama de la joven creación artística iberoamericana en las disciplinas danza, performance y videodanza. Los espacios de presentación son el Instituto Cervantes Berlín, las Embajadas de México y Brasil en Alemania, los Uferstudios, el Kunstquartier Bethanien, el cine Babylon, el Hotel Bogotá y el Showroom Musterzimmer. Durante casi cuatro semanas, PLATAFORMA incita cuerpo y espíritu con una muestra de espectáculos de danza, performances y presentaciones de videodanza realizados por los coreógrafos numerosos coreógrafos y bailarines. Como cada año, el concurso de videodanza SurReal constituye uno de los puntos destacados de Plataforma⁵⁸.

En Zinetika 2017. Festival internacional de videodanza . Pamplona y San Sebastián, 2017. El festival internacional de videodanza Zinetika 2017 tiene abierta la convocatoria de presentación de propuestas. Zinetika presenta un cine que se expresa mediante el movimiento. Nos muestra la diversidad de la danza a través del medio audiovisual, suscitando la curiosidad del público hacia una singular forma de creación coreográfica. Zinetika es una plataforma que permite establecer lazos entre artistas y entidades de forma internacional, al mismo tiempo que enriquece el intercambio cultural. Lo organizan: El Trastero Creativo y Dantzagunea.

56 Danza en Foco. (Consultado: 02/02/2017).

<http://dancaemfoco.com.br/index.php/es/proyecto/agenda-superior/search.form/2016/03/02/50>

57 Festival Internacional de Videodanza de la CDMX. (México). (Consultado: 02/02/2017). <http://videodanza.rednacionaldearte.com/>

58 Plataforma Berlín 2013. Festival Iberoamericano de Danza, Performance y Videodanza. (Consultado: 17/06/2015). http://berlin.cervantes.es/FichasCultura/Ficha91231_57_1.htm

2.4. EL ARTETERAPIA



Img.54. Arteterapia

Recordemos que: *“El Arteterapia es todo proceso terapéutico que utiliza el arte, en especial las artes visuales (pintura, escultura, fotografía, video, instalación, poesía), la música y la expresión corporal, como método para mejorar la salud. La utilización del arte en los procesos terapéuticos se basa en los resultados de numerosos estudios realizados que señalan que el arte afecta al sistema nervioso autónomo, al equilibrio hormonal y a los neurotransmisores cerebrales y que produce cambios en la actitud, en el estado emocional, y en la percepción del dolor”.*

A través del proceso creador se reflexiona sobre el desarrollo del paciente, sus conflictos personales e intereses. Se define también, como una disciplina que capacita para la ayuda humana, utilizando diversos medios artísticos, creando textos, imágenes u objetos, mediante el proceso creativo, consiguiendo respuestas del paciente ante el estímulo creado.

Lo podríamos definir como una combinación de arte y psicoterapia, que es utilizado como una alternativa adicional a la comunicación verbal, lo cual desarma las defensas que obstaculizan el proceso de subjetivación, facilitando la expresión de los pensamientos y sentimientos, mediante el arte.

Los objetivos fundamentales del arteterapia para el individuo son:

- Aprender a manifestar sus deseos y temores.
- Obtener la ocasión de experimentar.
- Potenciar sus habilidades.
- Canalizar mejor sus emociones.
- Aprender a relacionarse en distintas áreas plásticas, y se relacionarse con técnicas como: pintura,

dibujo, modelado, música, teatro, cuya finalidad es mejorar su expresión.

- Aprender el lenguaje simbólico y su significación.
- No sentirse solo con su problemática.
- Favorecer la comunicación grupal.
- Gana en seguridad (a medida que se expresa, se siente confortable y confiable, ganando en sensación de seguridad).
- Cambiar la escala de valores, (a raíz de las experimentaciones).
- Superar los bloqueos. Mediante la materialización de un acto creativo, pueden revivir complejas situaciones pasadas, y mediante la experimentación, la repetición y la re-presentación, ser consciente de sus bloqueos, y abordar de forma tangible el modo de superarlos.

El Arteterapia como disciplina formal fue creado por **Edith Kramer, Margaret Naumburg, y Florence Cane**. Naumburg fue quien más aportó a la creación de esta corriente, que además cuenta con influencias del simbolismo de Jung, el psicoanálisis de Freud, y la psiquiatría de Harry Stack Sullivan.

Para qué sirve la arteterapia en el individuo:

- Favorece el autoconocimiento
- Desarrolla su autoestima para que aprendan a valorarse
- Profundiza en sus sentimientos y emociones, los positivos y los negativos.
- Posibilita la comunicación verbal y no verbal.
- Desarrolla su creatividad.
- Mejora el aprendizaje.
- Saca a la luz a los conflictos.
- Invita a disfrutar de la sensorialidad.
- Disminuye el estrés, la ansiedad, y las tensiones, provocadas por desórdenes psicológicos y psiquiátricos.

Pero en los últimos años se ha producido un acercamiento de las nuevas tecnologías a El Arteterapia creando territorios como *la videoterapia*. Este territorio se ha explorado también desde el *Master de Arteterapia* de la *Facultad de BBAA* en la *UPV*. Las videoartistas Ramona Rodríguez y Empar Cubells, durante tres años consecutivos desarrollaron esta área en una asignatura de creación propia que llevaba por nombre "*Videoterapia*". En ella se realizaba una introducción al video como herramienta tecnológica,

artística y terapéutica. A continuación se propiciaban experimentaciones personales orientadas a la búsqueda de la identidad, y la expresión de conflictos cotidianos, cercanos a los psicodramas. Estas pequeñas acciones performativas realizadas por el alumnado eran grabada. Y analizadas posteriormente. A continuación se realizaba un taller audiovisual donde el alumno aprendía y experimentaba con la filmación y la edición digital, realizando una producción propia (con su propio material, fruto de las experimentaciones). Al finalizar la edición del videoarte, todas ellas eran compiladas y exhibidas en clase creando un interesante debate entre el alumnado. La finalidad de esta experiencia podía ser tanto artística o terapéutica.

Estos y otros talleres⁵⁹ de exploración personal a través de la videoterapia se han venido gestando en España y en el extranjero ofreciendo un amplio panorama internacional de lo que *la videoterapia* puede aportar como herramienta de plasmación vivencial, para conocerse a través del videoarte, convirtiendo al videoarte en un exponente altamente positivo no solo en el territorio artístico, sino del testimonio socio terapéutico.

2.4.1. LA DANZA COMO TERAPIA. DE LA DANZA TERAPIA AL ENEAGRAMA

La danzaterapia es un método psicoterapéutico que surgió en los Estados Unidos en la década de 1940. Marian Chace, Trudi Schoop, Lilian Espenak y Mary Whitehouse son las fundadoras de las modalidades de la danza como terapia. Según la danzaterapia, mente, cuerpo y alma forman una unidad psicofísica e interactúan constantemente entre sí. Se encuadra bajo el término de Terapia artística, realizando la terapia a través de métodos artísticos.

La Asociación Norteamericana de Danza Terapia (ADTA) define la danzaterapia como “*el uso psicoterapéutico del movimiento para promover la integración emocional, cognitiva, física y social de un individuo*”. (ADTA, 2013). El movimiento y la postura influyen enormemente en el pensamiento y los sentimientos. La meta esencial de la danzaterapia es permitir la unión entre mente, cuerpo y alma. La *danzaterapia* se convierte en una forma de psicoterapia en la que el terapeuta utiliza el movimiento y las interacciones como un elemento fundamental y de esta forma conseguir efectos terapéuticos.

El fundamento de la danzaterapia tiene influencias de la psicoterapia psicoanalítica. La danzaterapia es el uso psicoterapéutico de la danza y el movimiento, para lograr la integración de los procesos corporales, cognitivos, y emocionales del individuo. La danzaterapia aumenta el nivel de percepción personal y del cuerpo, permitiendo realizar amplios movimientos e incentivando al individuo a expresarse de manera auténtica a través de la integración de lo inconsciente.

59 Taller Exploración personal a través de la Videoterapia. (Consulta: 21-04-2017). http://www.espaciointerno.net/index_archivos/videoterapia.htm



Img.55. Grupo de danzaterapia.

Recordemos que la danzaterapia nació en los años 20 en Alemania. Rudolf von Lavan fue uno de los pioneros en explorarla junto a la bailarina alemana Mary Wigman que fue una alumna suya. Ella, en su libro *El lenguaje de la danza*, describe la danza moderna y su experiencia como bailarina. Asimismo, da un gran impulso para la evolución de la danzaterapia. Otras alumnas de Rudolf von Laban y Mary Wigman fueron: Liljan Espenak, Irmgard Batenieff, Mary Whitehouse y Franziska Boas. Ellas como emigrantes en los Estados Unidos continuaron con los preceptos *conceptos teóricos* y *prácticos* aprendidos de sus maestros y desarrollaron otros nuevos. A través de su trabajo con personas con *necesidades especiales* y *trastornos mentales* fueron ampliando y descubriendo nuevas posibilidades terapéuticas que ofrecía la danza. Las bailarinas profesionales Marian Chace (que se había formado en psicodrama con Jacob Levi Moreno) y Trudi Schoop, también contribuyeron a su evolución, puesto que alrededor de los años 50 probaron sus efectos positivos de la danza en personas que padecían trastornos del habla. Debido a las experiencias vividas en sus estudios de danza y al contacto con terapeutas de la psicología profunda, se redescubrió la danzaterapia, ya que provenían de la danza moderna.

En 1941, Franziska Boas, junto con una especialista en psiquiatría infantil, comenzó a trabajar mediante la danza en una clínica con niños de 12 años con trastornos psíquicos. Liljan Espenak, tras haber concluido sus estudios sobre la psicología individual de Alfred Adler con Mary Wigman,

se preparó en el Instituto Adler. En su terapia realizaban juegos de roles para ayudar a los pacientes a aprender a manejarse en distintas situaciones. También realizaban ejercicios de fortalecimiento y estiramiento para realizar movimientos del modo más expresivo posible. Una de las bases fundamentales de Liljan Espenak fue el uso de la música para resaltar o liberar emociones. El primer grupo de pacientes de Espenak lo formaban niños con necesidades especiales. Luego también trabajó con personas con trastornos neuróticos y psicosomáticos en terapias grupales o individuales.

Otra danza terapeuta muy conocida fue Mary Whitehouse, ella se inició en la danzaterapia por su formación en la danza en Europa y Estados Unidos, y también por su contacto con la psicología profunda de Carl Gustav Jung. Luego diseñó *el método junguiano en danzaterapia*, el cual es muy conocido hoy en día en los Estados Unidos.

A inicios de la Segunda Guerra Mundial, emigró de Suiza a California, Trudi Schoop fue una gran bailarina profesional que empezó a desarrollar su danzaterapia para personas con trastornos psicóticos crónicos.

Marian Chace piensa que la formación de los terapeutas en varios tipos de danza es importante, pero tienen que ser consolidados con estudios académicos. Ella consiguió que sus pacientes aprendieran a saber expresar sus sentimientos para poder relacionarlos mejor. Logrando que capturen y reflejen cada movimiento para que así sea más sencillo darse cuenta de sus problemas. En la actualidad, el capturar y reflejar cada movimiento es uno de los principales métodos de la danzaterapia. Gracias a ella se fundó en el año 1965-66 la Asociación Norteamericana de Danza Terapia (ADTA).

Más tarde procedió otra generación de un grupo de mujeres: Elaine von Siegel, Erma Dosamantes-Alperson, y Penny Lewis-Bernstein con estudios de danza y también con experiencia teatral. Se basaron en los conceptos psicoterapéuticos de Jung para la orientación teórica de la *danzaterapia*, añadiendo a su formación en la danza formación en psicoterapia.

En la actualidad existen distintas teorías sobre la danzaterapia puesto que los principios de las pioneras de la danzaterapia fueron en su mayoría retomados y desarrollados constantemente por sus alumnas y evolucionando con el tiempo.

Existe una diferencia fundamental entre la danza terapéutica y la danza movimiento terapia. Aunque el movimiento es terapéutico eso no implica que cualquier persona, bailarín o coreógrafo sea un terapeuta cualificado para abordar el cuidado de la salud mental, lo que le permitiría llevar a cabo una sesión de danza movimiento terapia, siendo imprescindible una formación específica.

Esta profesión que destacó en la década de los 40, comenzó a organizarse formalmente en 1966, el término *danzaterapia* sigue siendo utilizado indistintamente

El movimiento pautado como puede ser la danza, puede tener gran potencial en ciertos colectivos como las embarazadas, la infancia o la tercera edad. Actualmente, hay términos como *biodanza* o *bio-*

música que amplían la noción de danza y terapia a campos inusuales como las reacciones fisiológicas que pueden provocar el movimiento o la música. Otros términos que también tienen relación son la *danza creativa* y el *afspaending*.

Por un lado, es una terapia artística, y por el otro, una psicoterapia corporal que se centra en lo que el movimiento representa, tomando en consideración que el cuerpo tiene memoria. La danzaterapia utiliza la danza y el movimiento de manera psicoterapéutica logrando la integración de procesos corporales y emocionales. Siendo un medio idóneo para el desarrollo de la personalidad.

La danzaterapia tiene como finalidad integrar las experiencias previas al idioma y la memoria corporal, estimular la percepción corporal, desarrollar una imagen corporal real, estimular el movimiento personal y desarrollar la percepción personal y hacia los demás, analizando las emociones vividas, lidiando con los conflictos intra e intersíquicos, adquiriendo nuevas maneras para establecer vínculos y manejar situaciones, aprendiendo a expresarse y a reflexionar sobre el movimiento, para ser consciente e integrar lo vivido.

A través de la danzaterapia, se pueden influir en distintas formas para realizar terapias individuales o grupales (según edades). Los modos de expresión, adaptación y comunicación pueden observarse a través de la contracción muscular, el ritmo, la respiración, las formas, la dinámica de movimiento y la postura.

Las áreas de trabajo de la danzaterapia son diversas. Las más importantes: psiquiatría, clínicas, psicoterapia, instituciones psicosomáticas, instituciones de pedagogía especial, ambulatorios con danzaterapia (como la HPG, que trata a pacientes con trastornos neuróticos y psicosomáticos), rehabilitación, neurología, oncología, instituciones para la lucha contra las adicciones, terapia de pareja y terapia de familia, etc.

Sobre los problemas que presenta el paciente, para conocer aún más sobre este campo, los terapeutas trabajan con exámenes especiales para saber sobre cada uno de estos aspectos encontrados especialmente al iniciar la terapia. Analizando los gestos, el movimiento, la postura corporal, el ritmo, la mímica, la velocidad, la forma de respiración, la relación con el espacio y así el terapeuta intenta conocer un poco más sobre los pacientes, para establecer una mejor relación con ellos.

2.4.2. LOS MÉTODOS DE LA DANZATERAPIA



Img.56. Niños en clase de Danzaterapia.

Los métodos más conocidos de la danzaterapia son el *Método Laban de Análisis Corporal* (LMA), el *Movement Psychodiagnostic Inventory* (MPI) y el *Perfil de Movimiento de Kestenberg*. Estos también se emplean para realizar análisis y diagnósticos, así como para intervenciones y evaluaciones terapéuticas.

Los cuatro métodos principales de la danzaterapia son la técnica de danza, la imitación, la improvisación y la creación. Se relacionan unas con otras y se complementan, mediante el trabajo realizado con la técnica de danza se aprenden una serie de movimientos conocidos y necesarios para la improvisación. Durante la creación se unen elementos procedentes de las distintas áreas mencionadas.

La técnica de danza tiene como finalidad reproducir los movimientos incorporando nuestro mundo interior, apreciar mejor los sentimientos corporales, aumentar el repertorio de movimientos y prestarle atención a la fusión entre un estado de ánimo y el movimiento. La elección del estilo de baile estribará en el estado de ánimo y la situación general del paciente, ya que los diferentes estilos de baile crean distintos estados anímicos.

El imitar los movimientos de otras personas permite desarrollar la personalidad. La idea de imitando a otra persona puede resultar extraña, sin embargo al imitar a otros y comparándonos con ellos, o

contraponiéndonos a otra persona, no solo recibimos información, sino que reforzamos respuesta sobre nosotros mismos.

Si el terapeuta percibe que el paciente tiene un sentimiento difícil de expresar o no sabe cómo expresarlo, puede recurrir a la imitación. La terapeuta puede mostrar al paciente un movimiento que concuerde con el sentimiento que quiere interpretar y con ello ayudar a expresarse.

La característica fundamental de la improvisación, es el dejarse llevar por lo imprevisto o no planificado. Dejarse llevar por los impulsos, y representarlo con el movimiento. En la improvisación no existen movimientos planeados, pues cada uno decide cómo utilizar el cuerpo, el tiempo, el espacio, el ritmo, la fuerza y la intensidad. Con la improvisación no se realiza algún movimiento para lograr un estado definido, la persona que danza puede expresar sus sentimientos, vivencias e ideas a través del movimiento.

La improvisación lograr que el individuo desconecte de sí mismo, también del intelecto. Sólo realizando esto se consigue entrar en el subconsciente, lo cual es necesario para despertar: los sentimientos, acontecimientos, recuerdos y movimientos emotivos, que han sido suprimidos olvidados o desplazados, para luego poder “*personificarlos*”.

Algunas veces este hecho despierta sentimientos y movimientos terminan en una catarsis. Mientras se permanezca más tiempo desconectado, más rápido se podrá recordar lo olvidado y oculto. Con los pacientes que sufren de algún trastorno psicótico no se trabaja con el subconsciente, sino con un mundo externo y real para crear una estructura del yo clara.

La creación se entiende como la combinación entre la técnica de danza y la improvisación.

Con la técnica de danza se intenta representar un movimiento preciso para encontrar un sentimiento adecuado, mientras que con la improvisación, se intenta representar un sentimiento o un estado de ánimo a través de impulsos y movimientos improvisados.

Con la creación se debería encontrar un equilibrio entre ambos extremos. Aquí se combina lo aprendido durante la técnica de danza y la improvisación, es decir, aprender a controlar los propios movimientos y expresar los propios sentimientos. Durante la creación, el paciente expresa sentimientos, estados de ánimo y emociones con movimientos controlados que van al ritmo de un estilo de música adecuado. El paciente tiene la libertad de elegir qué sentimiento desea representar. Él escoge, controla y cambia. De esta manera se genera un distanciamiento necesario para el paciente pues no siente que su mundo interior se encuentre desorientado ni que pueda perderse en él, como ocurre con la improvisación. Con la creación se tiene la posibilidad de expresarse en todo momento a través de la danza.

3. LA FOTOGRAFÍA Y EL ARTE INTERDISCIPLINAR

3.1. EL PODER DE LA MIRADA PSICOLÓGICA CAPTADA A TRAVÉS DEL ARTE DE LA FOTOGRAFÍA



Img.57. Fototerapia , “autorretrato”.

INTRODUCCIÓN

La fotografía en psicoterapia⁶⁰ mediante el empleo de la técnica del “*autorretrato*”, es un instrumento enormemente útil para el tratamiento del *malestar psicológico* en todos sus ámbitos: El individuo confrontar la propia imagen con aquella que le devuelve su retrato. Esto ayuda al psicoterapeuta a detectar y tratar algunas patologías relacionadas directamente con el cuerpo: depresión, problemas de autoestima, fobias sociales, trastornos alimentarios, e incluso enfermedades psicosomáticas. El arte en el uso de la fotografía hace ya muchos años que ha sentado un precedente en ese sentido y muchos son los artistas o artistas fotógrafos que han trabajado con este medio para resolver sus conflictos internos como Nan Goldin o expresar los conflictos del individuo en el medio o entorno social como Gillian Wearing.

⁶⁰ La fotografía como herramienta en psicoterapia.
<https://rferrari.wordpress.com/category/fotografia-y-psicologia/>

3.2. LA FOTOGRAFÍA HERRAMIENTA DE ARTETERAPIA

Cuando las palabras no bastan para describir un suceso o una emoción, a menudo es necesario recurrir a instrumentos complementarios que ayudan al trabajo psicoterapéutico. Uno de los medios más usados hoy es la fotografía, un medio artístico potente desde el punto de vista emotivo y de la comunicación, que se ha desarrollado en las últimas décadas como técnica no solo en arteterapia sino también en corrientes psicoterapéuticas diversas tales como la gestáltica, sistémica o cognitivo-conductual.

La fuerza de una imagen fotográfica no tiene tanto que ver con el hecho de si es buena o no desde el punto de vista artístico sino con su capacidad de reflejar el universo simbólico del paciente y ayudarlo a conectar con sus emociones.

3.3. LA FOTOGRAFÍA Y LA PSIQUE EN EL ARTE ACTUAL



Img.58. Gillian Weaing. "Autorretrato".

La obra de Gillian Wearing deja una profunda huella personal y social; es transmisora de un poderoso discurso que aborda temas tan actuales como la violencia, el aislamiento y el trauma desde el punto de vista de la vida cotidiana. A Gillian Wearing le interesa el arte como una vía para visibilizar las relaciones sociales y escarbar en los papeles, los roles, que desempeñamos, las máscaras que utilizamos. El interés por la construcción de la identidad personal es una característica distintiva en su obra. Esta constante puede identificarse en la serie *Álbum* (2003-2006) o, más recientemente, en la instalación de vídeo *We Are Here / Estamos aquí* (2014).



Img.59. Obras de Gillian Wearing.

Desde sus inicios, a la artista también le ha atraído el papel de la herencia familiar en la imagen de cada uno y los vínculos que trascienden la genética. Sirviéndose de una reproducción casi mimética de fotografías antiguas, la artista se somete a distintas recreaciones, se convierte en su hermano, su padre, su madre e incluso en una versión de sí misma a los diecisiete años.

Estos ejercicios de auto-dramatización permiten a la fotógrafa jugar con la idea de que el tiempo y las generaciones se funden, de que la cercanía y la distancia se desdibujan. Para realizar estos retratos, Wearing⁶¹61 pone especial cuidado tanto en el marco como el vestuario, y elabora máscaras de silicona de las caras para reproducir los rasgos exactos de los miembros de su familia. Así, cuando uno contempla las fotografías, solo los ojos son reales. Estos son como dos ventanas rodeadas de artificio que devuelven la mirada a los espectadores.



Img.60. Nancy Burson. Serie Fotográfica.

61 IVAM. Gillian Wearing. <https://www.ivam.es/exposiciones/gillian-wearing/>

Pero esta forma inusual de trabajar hubiese sido impensable sin fotógrafos de la talla de Robert Mapplethorpe continuó desafiando la definición de fotografía mediante la introducción de nuevas técnicas y formatos para su obra: polaroids en color, fotograbado, platino impreso en papel y lino, Cibachromes e impresiones de tinta de color transferida, así como sus anteriores impresiones de gelatina de plata en blanco y negro, o también de Nancy Burson (nacida en 1948) es una conocida artista americana que crea sus fotos mediante ordenador utilizando programas de transformación como: *Age Machine*, *Human Race Machine* y *Anomaly Machine*. Ella abandonó la pintura y se lanzó a la combinación de arte y ciencias. Con sus obras a reconsiderar nuestras percepciones, los conceptos de normalidad y anormalidad, belleza y fealdad. En ambos caso la fotografía examina el entorno más allá de la propia realidad, de la propia identidad del individuo.



Img.61. Francesca Woodman. *Self Deceit 1*, 1978. Roma.

Esta indagación de la fotografía por la identidad no ha cesado, como en el caso de la fotógrafa Francesca Woodman⁶² Su obra consiste en una serie de retratos en b/n, siendo ella misma la modelo. En sus

62 Francesca Woodman, el riesgo de ser una artista. (Consultado: 30-01-2016)
https://elpais.com/cultura/2016/01/22/babelia/1453475483_302876.html

fotografías el cuerpo aparece furtivo, tímido, vergonzoso, más aún avergonzado de su propia imagen, él parece buscar refugio en la arquitectura decadente. El espejo y las sombras testimonian la presencia – ausente, su propia ubicación en la escena era un claro indicador de su futura tragedia, el suicidio.



Img.62. La fotografía, una herramienta psicoterapéutica.

La fotografía según el fotógrafo Richard Avedon es una forma de hablar de manera más intrincada y profunda que a través de las palabras. Por lo tanto, al observar una fotografía generalmente estamos creando significados de la foto misma desde una conexión interna con nuestras emociones, experiencias y conceptos de la realidad que son estimuladas y nos permite realizar una interpretación de la imagen fotográfica como una realidad. Judy Weiser, directora del Photo Therapy Centre de Vancouver nos dice: Las técnicas de fotografía aplicadas en el proceso psicoterapéutico utilizan las fotografías personales del paciente que sirven como un catalizador visual para evocar terapéuticamente los recuerdos relevantes e información que está contenida en las imágenes de forma inconsciente.⁶³

La fotografía es una importante *herramienta psicoterapéutica* para aquellas personas que vivencian un hecho traumático, duelo, demencia, etc. Puesto que las imágenes contienen siempre la información, evocan pensamientos, sentimientos, historias y recuerdos significativos en la vida de las personas. Cuando la persona ve la imagen, le da una interpretación subjetiva, asocia contenidos cognitivos y emocionales propios, esto proporciona al terapeuta una vía para realizar un trabajo de reestructuración cognitiva y conductual.

63 La fotografía como herramienta psicoterapéutica.

<https://www.isep.es/actualidad-psicologia-clinica/la-fotografia-como-herramienta-psicoterapeutica/>

3.4. LA FOTOGRAFÍA COMO HERRAMIENTA EN PSICOTERAPIA

Recurrir a instrumentos complementarios que ayudan al trabajo psicoterapéutico cuando las palabras no bastan para describir un suceso o una emoción, es menudo necesario.

La fotografía se ha desarrollado en las últimas décadas como técnica no solo en arteterapia sino también en corrientes psicoterapéuticas diversas tales como la gestáltica, sistémica o cognitivo-conductual. Resultando la fotografía, un medio artístico potente desde el punto de vista emotivo y de la comunicación.

Diversos estudios muestran la validez del medio fotográfico para el tratamiento de trastornos de depresión, ansiedad, alimentarios, trastornos obsesivo-compulsivos, y también para el empoderamiento, la formación e intervenciones sociales.

La imagen tiene en sí la capacidad de reflejar el universo simbólico del paciente y ayudarlo a conectar con sus emociones independientemente de la calidad de la misma.



Img.63. Manual sobre Psiquiatría Fotográfica.

El Dr. Hugh Welch Diamond, director del manicomio femenino de Surrey, fue el primero en reconocer el rol facilitador de la fotografía en psicoterapia. Fue él quien inició la fotografía psiquiátrica tanto como instrumento de cura o como forma de documentar el progreso de los pacientes. En 1856 presentó un trabajo reportando casos en los que la fotografía había contribuido al éxito del tratamiento con pacientes depresivos o con cuadro de delirios. Estas mujeres fueron fotografiadas durante el tratamiento para que pudieran observar los cambios en su propio aspecto. Según Diamond, la propia imagen reforzó la eficacia de la cura.

Judy Wieser psicóloga y arte-terapeuta (1993), comenta que una fotografía, es un medio de comunicación con un enorme poder catalizador respecto a emociones que quizás sea difícil de poner en palabras, y define a la foto terapia como una técnica de counselling en la que el terapeuta interactúa con el paciente a través de la imagen para hacer emerger sucesos, recuerdos y pensamientos.

Si el paciente es guiado correctamente, revelará su propio sistema de valores, los juicios y expectativas que tiene sobre sí mismo y sobre su mundo, en una narración emocional a partir de sus disparos y de las imágenes que elige. Una selfie, constituye una auténtica herramienta para tratar de construir y explorar, el propio cuerpo, la identidad y dentro de un proceso terapéutico-discutir sobre temas como la autoestima. Es cuando la persona posa en una foto o se realiza un autorretrato, va en busca de mostrar su identidad, quedando plasmados sus estados anímicos.

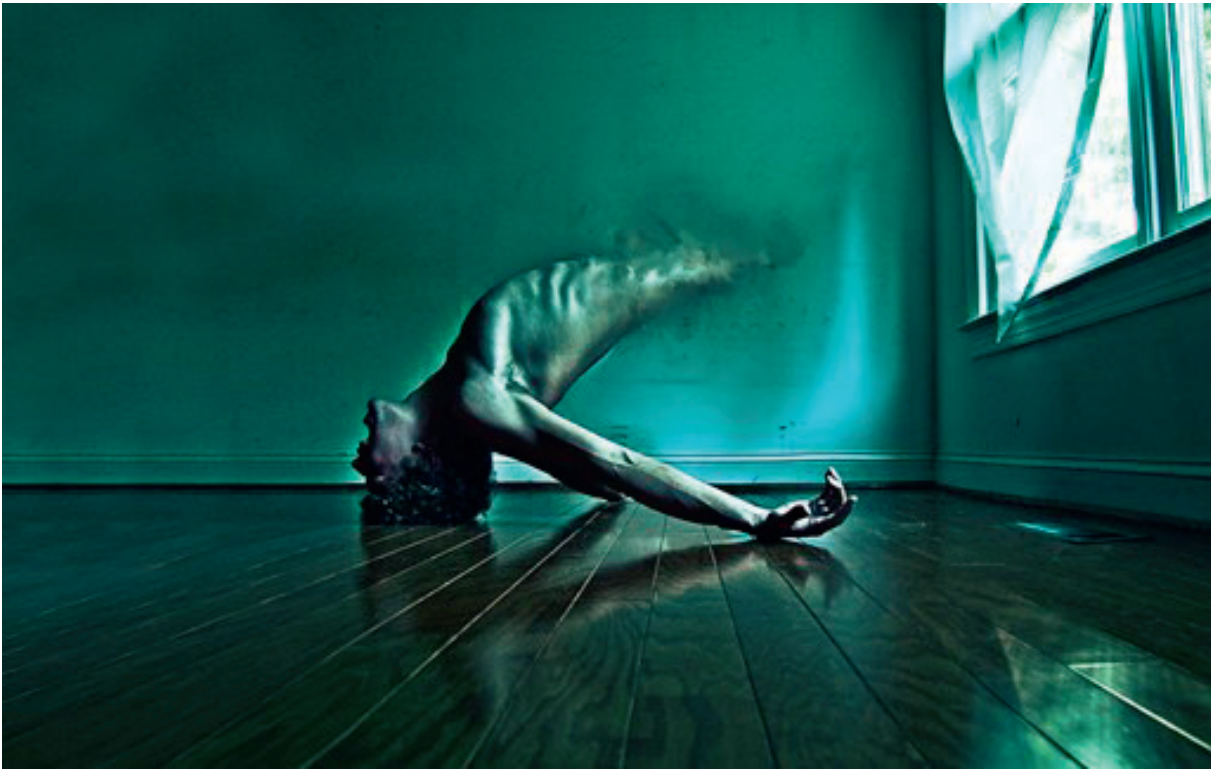
Los fotógrafos profesionales y otras personas (aficionados), debida a la simplicidad técnica del medio fotográfico (digital), han podido construir imágenes “autorretratos” de gran impacto emocional y que en algunos casos que transcribe el plano psicológico.



Img.64. La fotógrafa Cristina Núñez.

Cristina Núñez, se inició en el autorretrato como observación y como signo de independencia. Es una fotógrafa que lleva años difundiendo su experiencia con *el autorretrato* usado este como experiencia catártica. Ligada a un pasado ligado de prostitución, droga, y al mismo tiempo teniendo que manejar

los sentimientos de vergüenza, odio, y celos; para que partiendo de sus retratos elaborase un proceso resiliente⁶⁴ y reparador, dignificando su imagen y su orgullo del individuo, de persona como “ente”.



Img.65. Fotografía de Christian Hopkins.

La fotografía en Psicoterapia utiliza la imagen fotográfica como un *instrumento* útil para guiar al paciente a través de la aceptación de situaciones difíciles, alcanzando con el empleo de este arte la finalidad de herramienta terapéutica una alianza terapéutica que nos ayudará a alcanzar metas enfocada para la recuperación o en la rehabilitación de uno frente a su imagen, (o la del paciente).

A Christian Hopkins le diagnosticaron a los 17 años una gran depresión, siendo un estudiante de bioquímica jamás había recibido clase de fotografía. Nos comenta: “*Nunca he sido bueno con las palabras, por eso prefiero las imágenes, es solo un hobby: una cámara, un cuerpo, una mente*”. Por ello se encontró *accidentalmente*, con que la fotografía era una excelente forma de expresión para plasmar las sensaciones y sentimientos más oscuros y profundos de su mente⁶⁵65.

64 La resiliencia es la capacidad de afrontar la adversidad. Desde la neurociencia se considera que las personas más resilientes tienen mayor equilibrio emocional frente a las situaciones de estrés, soportando mejor la presión.

65 Cómo el aislamiento extremo distorsiona la mente.

http://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/06/140516_vert_fut_salud_aislamiento_efecto_mente_gtg

Con la cámara y sus imágenes ha podido reconstruir su dolor, el uso de la cámara le ayudó a aceptar y controlar sus pensamientos depresivos. En base a esa experiencia y haciendo uso de su trabajo personal lo utiliza como recurso para aquellas personas que sufren los mismos síntomas y necesitan ayuda.



Img.66. Fotografía de Maren Klemp.

Testimoniando lo anteriormente descrito recogemos el trabajo de la artista Maren Klemp. La fotografía es capaz de sacudirnos y dejar en nuestro interior un poso de reflexión. La mente humana puede ser nuestra mayor aliada o nuestra peor enemiga.

Maren Klemp es una fotógrafa noruega. Su estilo es sobrio y elegante, Klemp a través de sus fotografías, nos sumerge en ese convulso y complejo mundo del interior de la mente humana. A través de sus trabajos refleja las sensaciones y emociones que viven las personas que padecen algún tipo de trastorno mental.

En 2015 realizó una exposición titulada “*The Veil of Fog*” en la *Galleri Gamle Oslo*. Además, es coautora del libro “*Beetwen Intervals*” junto con el fotógrafo y profesor estadounidense Dr. José Escobar. Ha publicado en revistas internacionales como *Fraction Magazine* o *Adore Noir Magazine* entre otras, han publicado su trabajo.

4. EL CINE DE VANGUARDIA



Img.67. Dziga Vértov a la cámara.

El cine *experimental* es aquel que amplía o desplaza los límites del *lenguaje audiovisual* convencional y del cine narrativo, estructurado mediante un relato argumental, respetándola estructura de guion, utilizando nuevos recursos para expresar y hacer sentir emociones, sentimientos, experiencias, críticas al propio medio, y concepciones del mundo, etc. Lo experimental emplea frecuente el uso de efectos plásticos o rítmicos, ligados al tratamiento de la imagen o el sonido, alternando la velocidad, transgrediendo el espacio-tiempo, compilando planos detalles, barridos y desenfocados intencionados, también se aleja del hilo argumental.

El cine experimental está alejado de a la industria cultural, es un cine que no se dirige a un público amplio, sino a uno específico y minoritario, que se convierte en receptor especializado. Digamos que sustancialmente su base es experimental, contando el empleo de referentes y la realización de aportaciones innovadoras dentro del código que se emplea. Maya Deren fue una de las primeras directoras en llevar el cine experimental al circuito de las universidades, puesto que consideraba al cine no solo como un producto, sino como una investigación.

4.1. LAS VANGUARDIAS HISTÓRICAS Y LA RELACIÓN CINEMATOGRÁFICA

En torno a 1910, se gestan las vanguardias históricas, y su desarrollo aborda hasta el final del período de entreguerras, aunque su repercusión también se encuentra en épocas posteriores, como en las segundas vanguardias, (es decir en la década de los años 60), y algunas de sus características se expresan también en diferentes disciplinas artísticas, como en el arte de la performance.

La burguesía como clase social dominante a comienzos del siglo XX, genera el surgimiento de una corriente de renovación artística, que necesitaba crear un arte nuevo, “modernista” que rompiera con el academicismo de la época.

La subjetividad del tiempo de Bergson, hizo que los artistas se alejaran de la concepción del arte como imitación de la realidad, y buscaran nuevos modos de expresión artística. Los descubrimientos científicos cuestionaban la objetividad del mundo que percibimos, y la fotografía y el cine surgieron como inventos que permitían la relatividad, que el espectador participe y se convierta en creador de obras. Estos movimientos de vanguardia ponen de manifiesto una crisis entre el arte la sociedad.

Las vanguardias históricas trabajaban bajo el precepto de la idea, generadora de revolución artística, la ruptura con lo establecido, las acciones en lucha contra los sistemas culturales establecidos, todo ello mediante la creación de manifiestos, donde establecían sus ideales artísticos, que llevaban a la práctica artística, y de ahí pretendían incidir en el cambio social.

Las vanguardias históricas buscaron romper con los cánones representación establecidos por las instituciones artísticas y por las estéticas dominantes impuestas por las clases sociales y los intelectuales. Estos grupos reducidos se enfrentaron a la cultura imperante mediante sus manifestaciones artísticas, a través de sus formas de expresión y de representación.

4.2. LAS VANGUARDIAS HISTÓRICAS Y SUS CARACTERÍSTICAS

La expresión artística toma forma en distintas ramas del arte: música, cine, pintura, teatro, etc. El vanguardismo se manifiesta a través de diversos grupos artísticos, que buscan la renovación del arte o bien un planteamiento de testimonio o cambio social, (como en el arte público), buscando trazar directrices divergentes e interdisciplinarias que cuestionen los sistemas pre-establecidos de representación artística, en la sociedad del momento.

Las vanguardias artísticas lucharon contra las tradiciones desafiando los modelos y valores existentes hasta el momento. Su intención era fundamentalmente provocar, utilizar el arte como medio manifiesto de su disconformidad, sobre las formas artísticas dominantes y establecidas. Todas las corrientes artísticas y movimientos: futurismo, dadaísmo, surrealismo, expresionismo, etc. Todas ellas, tuvieron diferentes fundamentos estéticos, pero contenían un rasgo común a todas ellas: la libertad de expresión del autor y el gusto por lo experimental.

En la escritura los autores se interesaron por el individuo y su destino, dejaban al lector la tarea de dilucidar la historia y completarla, alentando el interés en su lectura. Así, poco a poco se multiplicaron los puntos de vista del narrador, se alteró la cronología temporal, y el mundo interior de los personajes cobró protagonismo. Hoy en día estas ideas y concepciones del arte de vanguardia han seguido influyendo hasta la actualidad.

Todos estos movimientos incidieron en el surgimiento del cine de vanguardia y experimental de la década del veinte.

Según la opinión de Noel Burch (1991) sobre el cine tradicional de Hollywood, describe a este, como un Modo de Representación Institucional (MRI), es decir: un conjunto de directrices que han

sido asumidas por los cineastas y técnicos del lenguaje cinematográfico en su propia institución, y que permanecen como una jerga que nadie cuestiona. Ello ha permanecido así a lo largo de más de cincuenta años de la existencia del cine, destacando la poca permeabilidad del medio a las nuevas tendencias cinematográficas y que apenas lo fue de las vanguardias, salvo alguna excepción en el área del surrealismo, donde el psicoanálisis y el onirismo cobró importancia bajo la directriz del director Alfred Hitchcock en “Recuerda” (*‘Spellbound’*), interpretada por Gregory Peck e Ingrid Bergman y cuya escenografía en las escenas de los sueños fue diseñada por Salvador Dalí.



Img.68. Alfred Hitchcock. “Recuerda” (*‘Spellbound’*), 1945.

Esta estabilidad Cinematográfica del MRI, viene dada por una serie de características que vamos a mencionar a continuación:

“La **continuidad de la diégesis** se garantiza mediante mecanismos que evocan el paso del tiempo (fundidos, iris), transiciones que hagan imperceptible el cambio de plano (raccords de posición, dirección y movimiento) y mecanismos para implicar a la subjetividad (planos subjetivos, plano/contra plano, emparejamientos del eje de miradas, énfasis musical).

La transparencia de la representación. El MRI aspira al grado cero de escritura (nos hace pensar que lo que vemos es 100% objetivo) y nos hace creer que los acontecimientos se explican solos, por sí mismos. El MRI naturaliza el espacio de la representación (decorados, música,...), usando el raccord para garantizar la invisibilidad del montaje, con el objetivo de borrar las huellas enunciativas que haga recordar al espectador el carácter artificioso de la construcción filmica.

La causalidad lineal lograda a través de personajes muy definidos en sus rasgos psicológicos, que tienen motivaciones nítidas y luchan por la resolución del conflicto planteado. Así, se establece una relación CAUSA-EFECTO- CAUSA en la que toda acción tiene una motivación.

El intento de anulación del sujeto espectador. En el MRI se produce una absorción imaginaria del fuera de campo extradiegético (espectador) dentro del conjunto homogéneo del campo y fuera de campo diegético. Se produce una anulación de la heterogeneidad atropellada por la anulación de la subjetividad (tanto del autor como del espectador).

La clausura del texto es alta: se crea un **HAPPY END** en el que todo conflicto planteado queda resuelto y todo detalle contribuye al conjunto del relato. Se trata de un texto autosuficiente, donde cualquier ausencia o fisura queda explicada”⁶⁶.

Estas reglas constituyeron un modelo estándar, donde el espectador percibiera el film como un transcurrir continuo, con una estructura determinada: inicio, nudo, desenlace. Y en el cual la historia se cuenta prácticamente sola, las reglas sobre el montaje asentaron las bases del relato cinematográfico, que concluyo en forma de continuidad narrativa.

Los movimientos de vanguardia en el cine se dieron fundamentalmente en Francia y Alemania, y Estados Unidos, pero más tarde Inglaterra hizo sus aportaciones en el género documental. El cine soviético (de la misma época), también es innovador y rompe con estos esquemas dados, de la mano de Serguéi M. Eisenstein y sus famosos montajes. Por ejemplo *El Acorazado Potemkin* (Б р о н е н о с е ц П о т ё м к и н, o *Bronenósets Potiomkin*) es una película muda dirigida por él en 1925. La película narra el motín ocurrido en el acorazado Potemkin en 1905, cuando la tripulación se amotinó contra los oficiales de la armada zarista. *El Acorazado Potemkin* es una de las películas más emblemáticas de la historia del cine, por su técnica de montaje, estudiadas en las escuelas de cine especializadas. Pero nosotros hemos decidido centrar este proyecto de investigación en el área europea, porque como artistas audiovisuales hemos recibido más influencias desde esta cercana área occidental y ello se reflejará posteriormente en la elaboración de nuestro proyecto de videoarte.

4.3. CINE E IMPRESIONISMO

El desarrollo de las vanguardias cinematográficas en Francia y Alemania según Gubern (1998), se vincula a la existencia de una poderosa industria cinematográfica, cuyas premisas se alejaron el cine comercial estereotipado, explorando técnicas innovadoras, permitiendo la experimentación.

La industria cinematográfica francesa en crisis en por la Primera Guerra Mundial, permitió la aparición de una nueva corriente “*cine impresionista*”. Esta nueva corriente estaba formada por directores, realizadores y guionistas de la talla de: Louis Delluc, Jean Epstein, Marcel L’Herbier, Abel Gance Germain Dullac, entre muchos otros. Y se estableció en contra de las directrices del cine norteamericano comercial.

66 “El estilo cinematográfico y el concepto de autoría en el cine posmoderno: el caso de Fernando Meirelles”. TFG. Autor: Joaquín López Rovira. Tutor: D. José Pavía Cogollos. Escuela Politécnica Superior de Gandía, 2013.

Muchos intelectuales de diversos campos artísticos como la poesía, el teatro, la escritura, etc., comienzan a interesarse por el cine como medio de expresión. El autor comienza a cobrar protagonismo en la creación cinematográfica, y poco a poco con la intervención del elenco de escritores, guionistas, realizadores, directores, actores,.. El cine se elevó a la categoría de arte.

Los films impresionistas narrar historias sencillas, de carácter naturalistas, se incursionaron en la psicología de los personajes, intentando expresar la interiorización de sus sentimientos. Los principales recursos que emplearon fueron:

- Las imágenes subjetivas, se dieron importancia al uso de los primeros planos.
- La sobreimpresión de imágenes abstractas, desvanecimiento, o uso de imágenes empañadas.
- La luz, se hizo un uso poético, para alcanzar un determinado clímax (intensidad),
- El uso de filtros y de lentes curvas (para deformar la imagen), e introducir subjetividad.
- La cámara lenta, permitía adentrarse en los detalles o recrearse en las ensoñaciones.
- El tiempo y el espacio, fueron manipulados, las imágenes las historias dejan de ser lineales, mediante la aparición de pensamientos, recuerdos, sueños,...
- Se introducen diversos tipos de montaje: el montaje rítmico, alternado, rápido, lento, y el flashback (“vuelta atrás”).

La técnica fotográfica” de Delluc fue muy depurada, y su principal objetivo era sugestionar, impresionar al espectador, cautivarlo a través de las imágenes, y la belleza de las imágenes, creando “*imágenes magnéticas*”, para ello era de vital importancia no solo el actor, sino la iluminación y la ambientación escenográfica. En sus películas buscaba transmitir la fotogenia “aquella cualidad que permite al actor o actriz resultar favorecido en la pantalla”.



Img.69. Louis Delluc. *La femme de nulle part*, 1922.

Delluc en *La femme de nulle part*⁶⁷ (1922), buscaba mostrar el estado de ánimo de la protagonista femenina mediante las imágenes, por lo cual el film es considerado uno de los primeros intentos de cine psicológico. Por otra parte emplea el recurso visual del flash back reemplazando al habitual monólogo, contando los recuerdos de una mujer que tras haber abandonado a su familia y su vida burguesa huyendo con su amante, regresa al hogar veinte años después.



Img.70. Jean Epstein. *Cœur fidèle*, 1923.

Jean Epstein, en *Corazón Fiel*, 1923. Utilizan el montaje rápido, con planos de varias tomas por segundo. Narra la dureza ambiental propia de una casa caracterizada por la miseria afectiva, donde vive una joven. La aparición de Jean, un joven empleado portuario poseedor del sincero amor de la triste camarera, da sentido a su vida. Más tarde un proxeneta seduce a la joven, los dos pretendientes se pelearán por el amor de la mujer, en un fatal desenlace. Epstein utilizará encuadres oblicuos, primeros planos, cámara subjetiva...etc. Los puntos que sobresalen de la cinta son sin duda su vanguardismo e innovación.

El película *La rueda*, de Abel Gance, 1921. Versa sobre un maquinista perturbado por el amor que siente hacia su hija (adoptiva), de la cual también está enamorado su propio hijo biológico, el desenlace será casarse con un burgués para evadirse de ese diabólico triángulo. La película comienza con una serie de tomas muy breves: ruedas de locomotora, paisajes, vapor, primeros planos de personas y finalmente la locomotora que cae al vacío.

67 *La femme de nulle part*/The Woman from Nowhere. (Louis Delluc, 1922). (Consultado: 23 03-2016). <https://www.youtube.com/watch?v=TMNa--Cr5tE>



Img.71. Jean Epstein. *Finis T rrea*, 1929.

En el film de Jean Epstein: *Finis T rrea*⁶⁸, (1929). Los protagonistas son verdaderos pescadores, a diferencia del cine comercial; de  spiritu fr volo y exhibidor de lujo. Los films impresionistas resid an en el naturalismo, captando ambientes populares⁶⁹ como: las granjas, el puerto y los bares, los molinos, recre ndose en los oficios, los paisajes y en la vida de sus habitantes.

Reflexionando sobre el cine y su punto de vista diremos que:

*“El cinema no es solament un m tode per atrapar les aparences, com a sistema de reproducci  del real, sin  un mitj  d’expressi  que descompon el m n i acaba produint temps, un temps particular que apareix modelatge segons una s rie de lleis espec fiques. El cinema no  s, tal com indicava Dziga Vertov, una m quina que ens permet veure millor el m n, sin  sobretot una m quina intel·ligent que ens permet arribar a veure altres coses, perqu  tal com considera Francesco Casetti, fent-se ress  de les teories d’Epstein i d’Abel Gance, reconquesta el sentit de la vista i es transforma en la mirada del segle XX”.*⁷⁰

68 *Finis Terrae* (1929, Jean Epstein). (Consultado: 23-03-2016). <http://deeperintomovies.net/journal/archives/5869>

69 *Finis Terrae*. Consultado: (24-03-2016). <https://vimeo.com/56986321>

70 Quintana,  ngel. En las fronteras del documental y la ficci n: las pel culas bretonas de Jean Epstein. “Archivos de la Filmoteca”, n m. 63 (oct. 2009), p g. 78-97.

4.4. EL EXPRESIONISMO

El expresionismo tuvo lugar en Alemania entre 1905 y 1925, buscaba la expresión de los sentimientos interiores del artista, fue un movimiento cultural que se desarrolló a través de diversas manifestaciones: cine, pintura, teatro, fotografía, etc.

Los expresionistas a través de su estética hacían referencia a la angustia existencial de los individuos, debido al contexto histórico del momento. Escrudiñaban los sentimientos del ser humano y pretendían exteriorizarlos mediante la expresión artística, de este modo la realidad quedaba subjetivada. En aquella época surgió con fuerza el psicoanálisis, y mediante el arte expresionista se hizo evidente que detrás de la realidad visible existía otra dimensión.

Sus obras expresionistas percibían una crisis en el desarrollo humano, que finalmente ocurrió con la llegada de la Primera Guerra Mundial. Se intuía en la percepción de las obras un estado latente de tristeza y decepción. Los temas recurrentes eran: la soledad, la muerte, la angustia existencial, la alienación del individuo. Así, de hecho, sus obras eran distorsionadas respecto a la realidad intencionalmente, para inquietar a los espectadores.

Alemania reflejaba así su aflicción debido al clima de pesimismo, en los dibujos la perspectiva fue alterada, invadieron la paleta los colores fuertes y oscuros, los objetos y las figuras aparecían deformadas. Los expresionistas consideraban que esta nueva sociedad moderna e industrializada generaba aislamiento y alineación en los individuos, por este motivo sus obras debían expresar el sentimientos más íntimo del ser humano, la desolación.

4.5. EL CINE EXPRESIONISTA

En la estética de cine expresionista, la escenografía (se aprecia la influencia teatral de Max Reinhardt y pictóricas) cumple un rol esencial, el rodaje se realiza preferiblemente en interiores y con decorados, para controlar la iluminación y el contraste por claro-oscuro. Se experimenta con el movimiento de cámara, siendo abundante los tipos de plano de picados-contrapicados, planos detalle y los primerísimos primeros planos, para enfatizar el gesto y el maquillaje dramático de los actores. Los actores resultan histriónicos (dada la procedencia teatral) y se desplazan mediante movimientos lentos, para añadir intensidad dramática a la acción.

En cine expresionista existe una influencia directa de la literatura romántica en la creación de personajes, que se caracterizan por su ambigüedad y desdoblamiento. Procedente de este tipo de literatura los personajes del cine expresionistas serán monstruos, vampiros, asesinos, autómatas, locos, el amor, la lógica y la razón serán las herramientas para vencerlos. Las películas expresionistas se caracterizará por la combinación de la temática fantástica con lo real creando un acusado contrapunto estético-conceptual, entre el héroe y su antagonista.

El mundo de la película expresionista es prácticamente la visión del héroe. Se ha dado muchas veces la interpretación de que eran una metáfora de la crisis social y política que atravesaba Alemania y que acabó conduciendo a la República a refugiarse en el nacionalsocialismo.

Pero para nosotros aparte de estar enraizado en el código de la literatura romántica, mediante la creación de estos seres monstruosos de “mundos míticos y fantásticos” se reflejaba “la vulnerabilidad del individuo y sus amenazas”, justificando la aparición del héroe, llorar con él la tragedia de su muerte, su salvación, o su ida, como en las antiguas sagas germánicas.



Img.72. Robert Wiene. *El Gabinete del Dr. Caligary*, 1919.

En *El Gabinete del Dr. Caligary*, la estilización expresionista sirve para transmitir el punto de vista del personaje loco, en un intento de percibir su psique y trasladarla mediante imágenes al espectador. Por tanto la escenografía no es autónoma respecto a lo que se está narrando, la ambientación tiene el cometido de generar el clímax de la película.

El gabinete del Dr. Caligary⁷¹ (Robert Wiene 1919), es considerado el primer film expresionista, con guión de Carl Mayer y el poeta Hans Janowitz, narra la historia del Dr. Caligari y de su sonámbulo Cesare, relacionados con unos asesinatos. Se construyó una escenografía de reminiscencias cubistas, una ambientación tenebrosa, con chimeneas oblicuas, y paralelepípedos por paredes. Dicha estética fuera de lo común, se construyó con la finalidad de generala dramaturgia psicológica de una mente tortuosa. Al parecer los guionistas establecían un paralelismo entre la película y la situación de Alemania tras la primera guerra mundial, pero la productora presionó para introducir cambios en escenas al comienzo y final de la película, de modo que se alejase del contexto histórico real, representando una ficción.

71 El Gabinete del Dr. Caligari 1920 (en Castellano). (Consultado: 24-03-2016)
<https://www.youtube.com/watch?v=feyzmMHURps>



Img.73. Tim Burton. "Sweeney Todd", 2007.

Hoy en día la extrañeza, la monstruosidad, y la recreación de una ambientación fantasmagórica vienen de la mano del director Tim Burton en "Sweeney Todd" está basado en hechos reales sucedidos en Londres, en el número 186 de Fleet street sobre un barbero asesino. Esta película tiene algunas características similares al utilizar un tono sombrío y macabro, un acusado juego de luces y sombras y el hecho de querer plasmar el estados psíquico de la locura en el medio audiovisual.

Otro artista del videoarte que trabaja con la extrañeza, la monstruosidad, la violencia latente es Pau Pascual Galbis⁷² a lo largo de su trayectoria, estos elementos intervienen en una meditada composición fetichista, donde lo onírico, el trauma, el consciente y el inconsciente, se delatan mutuamente.

En palabras del autor:

"La llet sigmoide" (La leche sigmoidea).⁷³

"La catártica fuerza láctica contra la angustia y las obsesiones de los oscuros sueños del devenir animal. El vídeo es en cierto modo como una liberación novaliana de las pesadillas que nos atormentan. Traumas y sollozos desfilan en un ambiente fetichista con sonidos despiadados. La mente humana es como un templo sagrado e inmortal donde se entretajan los sueños, los temores y los deseos".

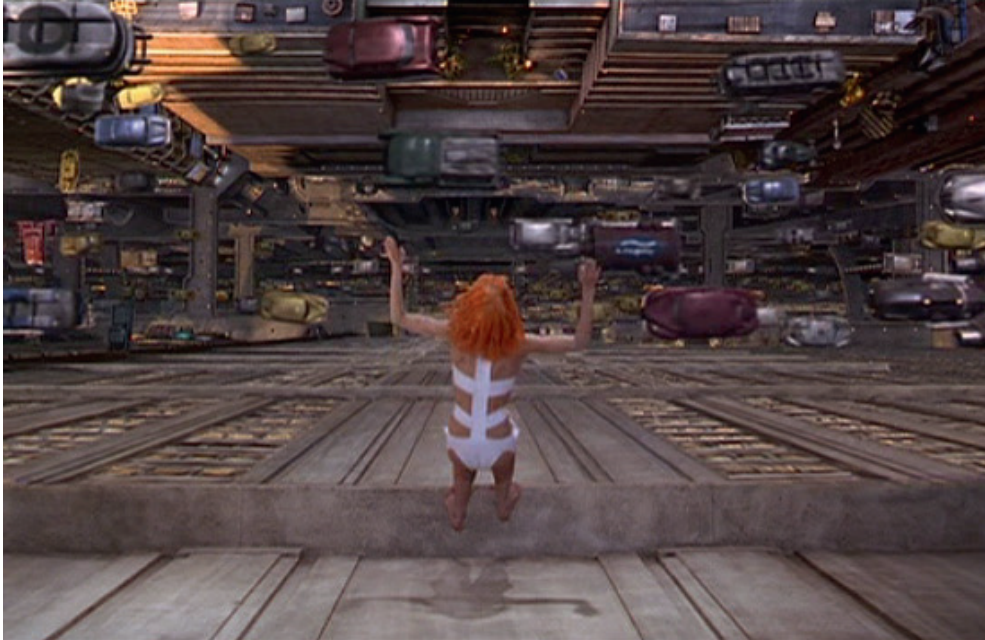
Cabe destacar: "El Golem", 1914. Una película de Wegener y Galeen, que narran la historia de un hombre de arcilla que se rebela contra el rabino judío que lo creó, y "El estudiante de Praga", 1913 de Stellan Rye, cuyo guion aborda la historia de un joven que por amor vende su imagen reflejada en los espejos, (eminente referencia a Fausto).

72 Pau Pascual Galbis. http://pausigma.com/index_esp.html <https://vimeo.com/pausigma>

73 La leche sigmoidea (La llet sigmoide). Subtitulos en Castellano.

<https://vimeo.com/43729696>

Destacamos una película emblemática *Nosferatu, El Vampiro* (1921). Que fue dirigida por Frederich Murnau, y *El hombre de las figuras de cera* (1921) de Paul Leni, sobre un joven que debe escribir las historias de tres personajes de cera expuestos en un evento.



Img.74. Luc Besson. *El Quinto Elemento*, 1997.

Fritz Lang será uno de los autores más representativos del movimiento. Su expresionismo se caracterizó por ser más arquitectónico y monumental, destacamos entre toda su filmografía la película de *Metrópolis* (1927). Es la historia sobre una ciudad futurista compuesta de una élite y una masa trabajadora que es esclava para mantener a sus superiores. La película contaba con decorados espectaculares y efectos especiales que prendaron a los espectadores. Aun hoy en día sigue siendo una fuente de inspiración para las películas de ambiente futurista como *Blade Runner*, de Ridley Scott, 1982, *Tron: El Legado*, *Matrix*, *Dredd* y *El quinto Elemento*.⁷⁴

74 Películas en las que el cine y La Arquitectura se dan la mano. Gonzalo Toca, 2016.
<https://www.esglobal.org/peliculas-en-las-que-el-cine-y-la-arquitectura-se-dan-la-mano/>



4.6. EL FUTURISMO

El futurismo fue un movimiento artístico surgido en Italia en 1910, se reconoce y se define a través de su “*Manifiesto Futurista*”, publicado por el poeta Filippo Marinetti. Las obras futuristas se caracterizan por la representación del movimiento, la velocidad. Se representan los objetos superpuestos, pintándolos y emborronándolos. Los futuristas admiraban la velocidad y la tecnología, exaltaron la modernidad, la belleza de máquina, y la guerra. Condenaron a los museos, a los que consideraban cementerios. Pretendían escandalizar romper con los valores prestablecidos, valorando la originalidad por encima de todo. Su mirada estaba dirigida hacia la sociedad industrial, a la que ensalzaba.

Img.75. Manifiesto del Futurismo.

Hoy en día sabemos que el orden mundial capitalista occidental ha impuesto a todas las naciones una jerarquización no solo político-económica, sino también de formas de conocimiento. Esto ha desencadenado una batalla cultural, en la que el norte global, considera al sur culturalmente inferior, la igualdad global solo se alcanzará, con el mutuo respeto de las formas de conocimiento.

Como indica Boaventura de Sousa Santos en su artículo: *Epistemologías del Sur*, 2014.

“Tomar distancia significa entonces estar simultáneamente dentro y fuera de lo que se critica, de tal modo que se torna posible lo que llamo la doble sociología transgresiva de las ausencias y de las emergencias. Esta “sociología transgresiva” es de hecho una demarche epistemológica que consiste en contraponer a las epistemologías dominantes en el Norte global, una epistemología del Sur en el sentido mencionado abajo”⁷⁵.

75 El valor de los kayapó. (Consultado: 04-05.2017).

http://www.nationalgeographic.com.es/mundo-ng/grandes-reportajes/el-valor-de-los-kapayo_7912/2

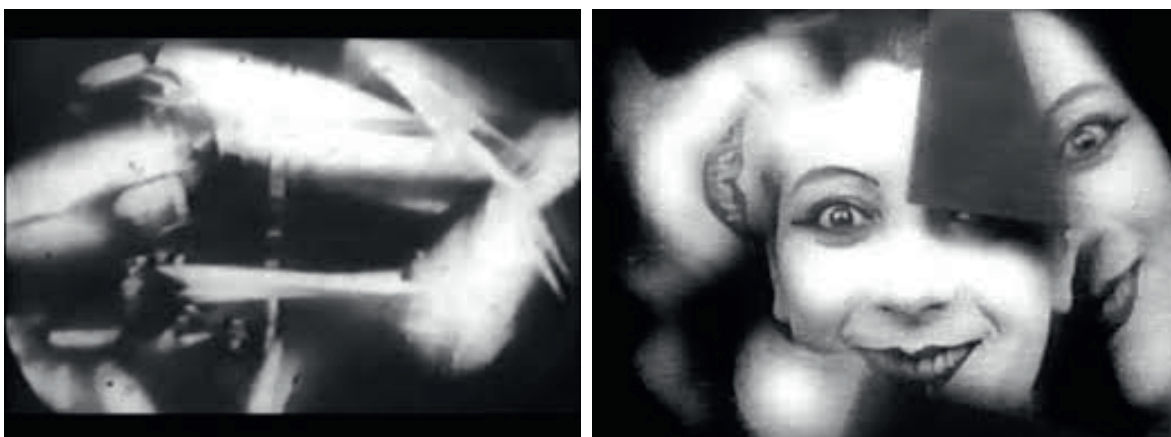


Img.76. Fotografía de Los Kayapo, Brasil.

Los kayapo⁷⁶⁷⁵ de Brasil como otras tribus indígenas, tiene amplios conocimientos de plantas medicinales que empresas farmacéuticas occidentales explotan sin remunerarles adecuadamente. De Sousa Santos reconoce que la diversidad cultural del mundo equivale a su diversidad epistemológica: sin la aceptación de la diversidad todos los esfuerzos globales para poner fin a las desigualdades actuales, serán vanos. El mayor obstáculo para ello según el sociólogo portugués reside en que el conocimiento científico del norte es hegemónico en la jerarquía social del conocimiento. Recordemos que Friedeberg desarrolló la medicina natural en *Monte Verità*.

76 Epistemologías del Sur, 2014. Boaventura de Sousa Santos. (pág: 30). (Consultado: 05-05-2017).
Estudio. Utopía y Praxis Latinoamericana / Año 16. N° 54 (Julio-Septiembre, 2011) Pp. 17 - 39.
Revista Internacional de Filosofía Iberoamericana y Teoría Social / ISSN 1315-5216.
CESA - FCES - Universidad del Zulia. Maracaibo-Venezuela.

4.7. EL CINE FUTURISTA



Img.77. Fernand Leger. *Ballet mécanique*, 1923.

Dentro del cine, en la tendencia futurista, encontramos *Ballet Mécanique* (1923) de Fernand Leger.⁷⁷ Compuesto por imágenes experimentales, montadas en forma de caleidoscopio, y una enérgica banda sonora. La película crea un contrapunto audiovisual entre dos tipologías de imágenes de origen distinto, diferenciando las imágenes de movimientos mecánicos de aquellas grabadas en el exterior de un jardín y que ofrecen una imagen tranquila. Es de las primeras veces en la historia del cine que se pone en práctica el bombardeo de imágenes, (técnica muy empleada al final de la década de los 60 y comienzo de los 70 en el videoarte). El espectador queda atónito ante la repetición, experimentando que efecto produce en el espectador. El ritmo es trepidante: las turbinas, máquina en rotación, una joven coquetea en el jardín, pistones, cilindros, una mujer sube una y otra vez las escaleras, objetos, cilindros, otra mujer baila, etc. Alcanzando así una inusitada sensación de velocidad. Otra película peculiar es *Pacific 231* (1949) del crítico y teórico del cine Jean Mitry.⁷⁸ El título alude al nombre de la locomotora a vapor que protagoniza este corto, donde se unen máquina, cine y música.

77 *Ballet Mécanique* 1924 - *Ballet Mecánico* Full HQ. (Consultado: 25-03-2017)
<https://www.youtube.com/watch?v=yrfibt6Bkwc>

78 "Pacific 231" 1949 movie: Jean Mitry-music: Arthur Honegger original.
<https://www.youtube.com/watch?v=rKRCJhLU7rs>

4.8. CARACTERÍSTICAS DEL DADAÍSMO Y EL SURREALISMO



Img.78. Artistas Dadaistas.

El Dadaísmo se presenta como una forma de vivir y un rechazo absoluto a la tradición histórica o del arte. El Dadaísmo, nace en 1916 en Suiza, siendo su máximo representante Tristan Tzara, poeta y ensayista. Para los dadaístas el arte era un acto de creación libre, fugaz caótico, subversivo, y no debía obedecer a conceptos de orden, perfección o belleza, Postulaban ante todo la libertad individual, el caos, lo fortuito, la espontaneidad, e incluso la contradicción. Fue un movimiento provocador, donde los artistas pretendían abolir las fronteras entre arte y vida.

En su arte, que a su vez se define como anti arte, lo esencial es la idea. Aspiraba a producir obras completamente distintas, gracias a la creación artística ejercida desde diferentes disciplinas: pintura, canto, fotografía-collage, performance, cine...y la interacción producida entre ellas, creando un arte multidisciplinar.



Img.79. Actuación Dadaísta en El Cabaret Voltaire⁷⁹

Duchamp, Man Ray, Picabia, entre otros, formaron parte de este movimiento. Expresaban el rechazo a los valores sociales y estéticos de la época. Por ello usaron materiales, como objetos usados y encontradas en la calle, elevando los “objetos cotidianos”, a la categoría de obras de arte (como los “ready made” de Duchamp). Los dadaístas se valieron de métodos incomprensibles, lo absurdo, el azar, y lo irracional, con el objetivo de escandalizar al público y luchar así contra los valores estéticos establecidos.

4.9. SURREALISMO

Hacia 1920, surge en Francia el surrealismo. El Surrealismo creía en la existencia de otra realidad, y en el pensamiento libre. Fue un movimiento artístico y literario, cuyo poeta André Breton, publica el primer manifiesto Surrealista, en 1924. Originó desde las artes un mundo absurdo, ilógico, donde la razón no podía dominar al subconsciente, y a las fuerzas de la psique.

El Surrealismo practicaba y promulgaban la escritura automática, basada en el automatismo psíquico puro, que resuelve y expresa verbalmente, o por escrito (sin intervención alguna del consciente), el pensamiento del individuo. En este dictado del pensamiento, no intervenía la moral o la ética del consciente. Es decir, por tanto su producción, que se inspiraba en el inconsciente y la imaginación, no era censurable estética o moralmente; puesto que obedecía a principios que escapaban al hombre y su consciencia.

⁷⁹ Cabaret Voltaire: El inicio del dadaísmo. Consultado: 21 -03-2017)
<https://culturacolectiva.com/arte/cabaret-voltaire-inicio-del-dadaismo/>



Img.80. Leonora Carrington. *La posada del Caballo del Alba*, (1936-1937).

Las teorías del psicoanálisis de Freud, cobraron un especial protagonismo, y también más tarde las propuestas de Carl Gustav Jung. Entre los artistas surrealistas existían dos tendencias: aquellos pintores abstractos que partirán del automatismo y la asociación de ideas como Joan Miró; o aquellos como René Magritte, Salvador Dalí que se interesaban por el inconsciente y los sueños.

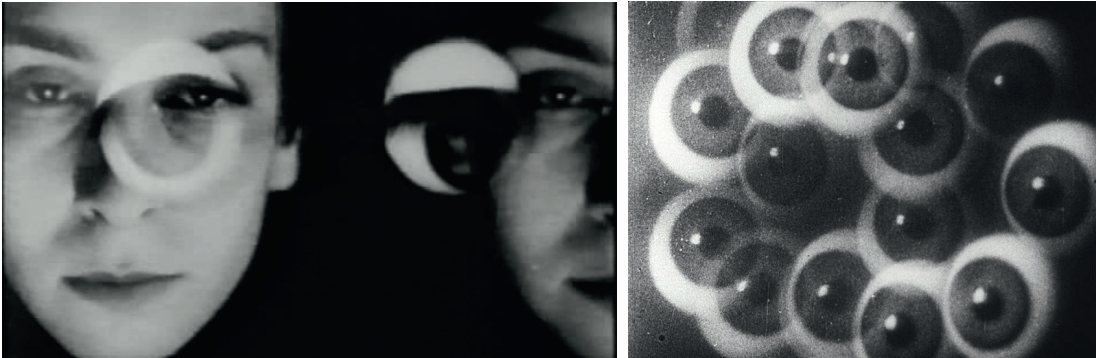
4.10. DADÁ Y SURREALISMO EN EL CINE

El movimiento cinematográfico del Dadá, otorgaban a las imágenes un gran valor por sí mismas, recurriendo a: fundidos, cámara lenta, uniones arbitrarias de secuencias, y planos acelerados.



Img.81. Viking Eggelin. *Four frames from "Diagonal-Symphonie"*.

Viking Eggelin⁸⁰ (1880, Lund - 1925, Berlin). Fue un artista y cineasta de las vanguardias artísticas, de nacionalidad sueca, asociado al movimiento dadaísta. En sus producciones había influencia del Constructivismo Ruso y del Arte Abstracto, y fue un pionero indiscutible del movimiento Absolute Film⁸¹ y del Visual Music.⁸² Su película Diagonal-Symphonie de 1924, es una pieza emblemática en la tipología de Films Abstractos, y una pieza clave en la historia del cine experimental. Descripción de Diagonal Symphonie⁸³ sobre fondo negro, unas formas geométricas aparecen y desaparecen rítmicamente, siguiendo el trazado de diagonales imaginarias.



Img.82. Hans Richter. "Filmstudie", 1926.

Autores como Hans Richter⁸⁴ pintor y cineasta alemán, en él se mezcla tendencias: dadaístas, constructivistas, surrealistas y fluxus.

*"En la serie Rhythmus plantean el movimiento de formas abstractas siguiendo una cadencia de metrónomo. Las formas (cuadrados y rectángulos en Rhythmus 21) se desplazan, aumentan y reducen su tamaño, reaccionando una respecto a la otra como si de dos personajes se tratara. Las formas, físicamente construidas, se desplazaban por un sistema de correderas que le permitía utilizar la reflexión de la luz sobre pantallas"*⁸⁵ En Filmstudie⁸⁶ 1926 es un juego de abstracciones complejas: movimiento, luz, ojos, caras, eclipses, un juego de imágenes que se desarrolla interviniendo unas sobre otras. También en *Entreacto* (René Clair, 1924), rompe la construcción narrativa convencional. Las secuencias se van sucediendo sin relación, se establece una simbiosis total entre las imágenes y el audio. Francis Picabia, pintor y poeta dadaísta

80 Viking Eggeling. CCCB. (Consultado: 23-03-2017).

<http://www.cccb.org/es/participantes/ficha/viking-eggeling/12123>

81 Absolute Film es un movimiento filmico que comenzó con un grupo de artistas visionarios en Alemania a comienzos de 1920. Estaba constituido por: Hans Richter, Walter Ruttmann, Oskar Fischinger y el sueco Viking Eggeling.

82 Visual Music: Método o dispositivo que puede convertir sonido o música, a presentación visual.

83 Viking Eggeling - Symphonie Diagonale (1924). (Consultado: 23-03-2017).

<https://vimeo.com/42401347>

84 Hans Richter. German painter, graphic artist, and filmmaker. (Consulta: 22-03-2016).

<http://www.theartstory.org/artist-richter-hans.htm>

85 Hans Richter. (Consulta: 22-03-2016). <https://www.upv.es/laboluz/2222/referen/fichas/richter.htm>

86 Filmstudie [1925] By Hans Richter - Early Abstract And Experimental Films. (Consulta: 22-03-2016). <https://www.youtube.com/watch?v=fxIIgnC6bg0>

escribió el guion, Erik Satie la música. Aparecen como actores: Man Ray y Duchamp jugando al ajedrez, y Picabia y Satie llevando un cañón. Este film fue encargado a René Clair, para ser proyectado en el entreacto de los ballets suecos. El film está plagado de imágenes alocadas: encuadres incoherentes, cambios de perspectiva, superposiciones de imágenes, fundidos con objetos y paisajes, mientras se acelera el ritmo musical.



Img.83. Man Ray. *L' étoile de mer*, 1928.

Frente a las convenciones burguesas, el surrealismo intentó proclamar, el erotismo, lo onírico, las imágenes insólitas y la lógica del inconsciente, estos fueron sus instrumentos de trasgresión. Germain-Dullac, se considera el primer film surrealista, fue realizado por una escritora y militante feminista, autora de *La caracola* y *el clérigo* (1927), basado en un texto de Antonin Artaud. Una película llena de símbolos psicoanalíticos, con imágenes oníricas. La historia narra las extrañas visiones de muerte y lujuria de un clérigo, obsesionado por una mujer. Los surrealistas abogaban contra el cine como institución simbólica y social, (el modelo impuesto (MRI), decidiendo abstenerse de seguir las reglas establecidas.

Man Ray en *L'étoile de mer*⁸⁷ (1928), deconstruye la representación fílmica. Basándose en un poema de Robert Desnos. Para ello enlazan los fragmentos de manera asociativa, desenfoca las imágenes, hasta convertirlas casi en abstractas, y prosigue deconstruyendo la estructura de narración lógica, remplazándola por una alterada. La música es compuesta mediante un collage musical. Es una historia de conceptos típicos surrealistas: el corte onírico y los componentes eróticos. Cuyas imágenes el realizador tamiza con filtros de gelatina (para burlar la censura de la época). Los actores que intervienen son André de la Rivière, Kiki de Montparnasse, y el mismo Robert Desnos, narrando la visión del “amour fou”.

87 “L’Etoile de Mer” by Man Ray (1928). (Consulta: 22-03-2016).
<https://www.youtube.com/watch?v=csEDMzs3SXo>



Img.84. Luis Buñuel. *Un perro andaluz*, 1929.

El representante más destacado del cine surrealista fue Luis Buñuel. En 1929 junto con Salvador Dalí escribe y dirige *Un perro andaluz*⁸⁸ Este film cuenta con algunas de las características más emblemáticas que deben dotar a un film surrealista: por un lado se inicia con una imagen plenamente agresiva en concordancia con los postulados del movimiento, aparece un primer plano de la navaja seccionando el ojo de una mujer (la amputación de la visión femenina, ejemplificación de la hegemonía masculina y del machismo), luego se desencadenan una serie de imágenes absurdas, de eminente carácter onírico, (producto del automatismo puro y sin intención de explicación simbólica). Más tarde cabe destacar el carácter erótico en la secuencia en la que el protagonista masculino acosa a la mujer, en delirios llenos de sexualidad, (el amante busca aproximarse a su objeto de deseo), aparecen la frustración y el trauma, representados porque él debe arrastrar la pesada carga de la culpa moral y la castración (dos pianos de cola con dos cadáveres de asnos atados a dos seminaristas). En su film: *La edad de Oro* (1930), Buñuel ataca el orden establecido y relata la historia de amor entre dos amantes que intentan vivir su amor desafortunadamente, ajenos a la moral de la época, a las normas y a los prejuicios sociales. Esta metáfora de “*amour fou*” representaría el axioma del grupo surrealista, de su sentido antagónico a: el poder militar, la abigarrada moral de la sociedad burguesa, el fetichismo sexual de la mujer, las absurdas restricciones eclesiásticas, y el anacronismo nobiliario.

88 *Un perro andaluz* (Luis Buñuel, 1929). (Consulta: 22-03-2016).
<https://www.youtube.com/watch?v=o7xTjeLG5SM>

5. EL CINE EXPERIMENTAL



Img.85. Maya Deren.



Img.86. Michel Snow.



Img.87. Andy Warhol.

El cine experimental surgió en los años 20, bajo el movimientos de *vanguardias* de la época (expresionismo, futurismo, dadaísmo, surrealismo, etc.), Contribuyeron a su desarrollo autores como Hans Richter, Viking Eggeling o Len Lye. En los años 40 el cine experimental empezó a tener seguidores en Norteamérica y artistas y creadores de la talla de Maya Deren, Jonas Mekas, Stan Brakhage o Michael Snow. El cortometraje *Meshes of the Afternoon* (1943), de Maya Deren y Alexander Hammid fue un modelo para cientos de cineastas experimentales posteriores. También hemos querido incorporar a Andy Warhol⁸⁹ y sus producciones experimentales de *The Factory*.

⁸⁹ Archivos para el tag 'cine experimental'. La materia recobrada. Manuel J. Lombardo, 2014.
<http://blogs.grupojoly.com/cine-y-otras-catastrofes/tag/cine-experimental/>



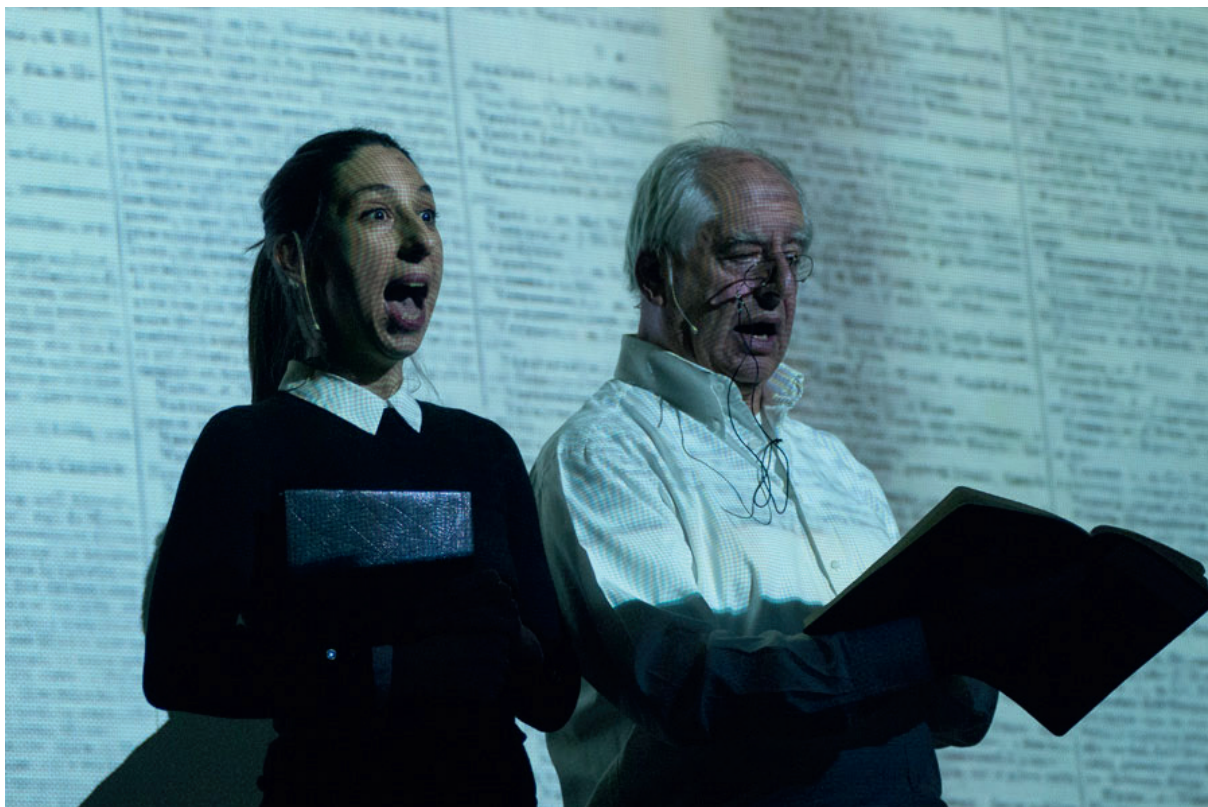
Img.88. Fotograma de Cinema Experimental.

Actualmente, las obras de Juan Sebastián Bollaín, Birgit Hein y Peter Tscherkassky han sido exhibidas en la XII edición del Festival de Cine Europeo de Sevilla. Se trata de tres autores paradigmáticos del cine experimental que han influido en el panorama audiovisual europeo en estas últimas décadas. Sus piezas vanguardistas comprenden distintos formatos: cortometrajes, medimetrajes y largometrajes. Birgit Hein, una de las figuras más importantes de la historia del cine experimental, así como en la construcción de la escena cinematográfica alternativa en su país, comenzó su carrera como cineasta junto a Wilhelm Hein (1966-1988) y luego en solitario (desde 1991). Es una gran difusora del cine de vanguardia, a través de libros pioneros como *Film im Underground* (1971) y *Film as Film* (1977).

Peter Tscherkassky es otro de los artistas más consolidados del panorama experimental internacional, su último film, *The exquisite corpse* (2015), que recibió una mención especial en la pasada edición del Festival de Cannes. Tscherkassky usa la técnica de la remezcla, parte de la apropiación de materiales de ficción y found footage, que hilvana de forma exquisita, usando la referencialidad y la fragmentación. Sus películas combinan de forma asombrosa imagen y sonido, haciendo de su visionado toda una experiencia sensorial. Mediante la manipulación analógica: superposiciones en los fotogramas, resquebrajamientos, ruidos, silencios en la pista el audio, zumbidos, convierte el visionado en una magnífica experiencia.

También el arquitecto y cineasta Juan Sebastián Bollaín⁹⁰, conectando la vertiente más transgresora de la Nouvelle Vague con las vanguardias artísticas de principios del siglo XX, sus iconoclastas filmes ponen en imágenes, desde 1978, la Sevilla que podría haber sido. Un discurso irónico y muy crítico, anticipando temas tan inusitados en la época como la sostenibilidad de las ciudades, y la escasa participación ciudadana, y la pasividad política.

6. LA PERFORMANCE



Img.89. William Kentridge. *Suficiente y más que suficiente*, 2017. Performance.

En el *Body Art*, los artistas utilizan el cuerpo como representación social del género y de la imagen. La acción del performer exploraba e investigaba los límites: espaciales, físicos, psíquicos, con la utilización del cuerpo como objeto, resignificando el sentido de la acción. Los Performers utilizan sus propias metodologías y construcciones conceptuales, examinan el estado interno-externo de la acción del cuerpo, sobre un espacio y un tiempo determinado, permitiendo que el propio proceso de creación, se convierta en el todo, la performance. Tal es el caso de la Performance *Suficiente y más que suficiente*, 2017 de William Kentridge.⁹¹

⁹⁰ Cine Tele. La obra de tres referentes del cine experimental se pondrá ver en el Festival de Sevilla.

<http://www.cineytele.com/2015/10/19/la-obra-de-tres-referentes-del-cine-experimental-se-pondra-ver-en-el-festival-de-sevilla/>

⁹¹ William Kentridge. (Consultado: 15/02/2017).

<http://bienalbp.org/bp17/artistas/william-kentridge/>

En el territorio representacional de la performance, existen fundamentalmente aspectos perceptivos, donde intervienen también aquellos asociados a la identidad del artista (procesos afectivos). Numerosos artistas se han dedicado a trabajar desde su propia subjetividad, la inconsistencia (aparentemente) de estas metodologías, incorporando “*la conciencia de la acción*” como una herramienta más, que decantará e ira construyendo poco a poco un registro subjetivo de lo que acontece en su experiencia, procedente de la rutina y de su relación con el hecho, es decir “*la acción*”. Así pues debemos entender este registro, como el resultado de los elementos psico-afectivos del performer, y de su experiencia objetual con el entorno o espacio, donde se ejecutará la acción.

6.1. EL PERFORMER Y SU PERCEPCIÓN

La experiencia con los cuales percibimos la realidad, construye la realidad performativa, siendo el medio previo de conocimiento. En el mundo performativo los sentidos se convierten en la piedra angular, mediante ellos contactamos con el mundo interior y el mundo exterior. Por tanto, nuestro cuerpo se convierte en el principal exponente de identidad y el principal instrumento que la vía experiencial. La creación permite al artista, mediante el empleo de sus facultades psíquicas, la percepción y la representación que le conectan con el mundo y es a través de estos complejos procesos psíquicos, que obtenemos la conciencia objetual.

La percepción es pues el modo en la que el cerebro de un organismo interpreta “*los estímulos sensoriales*” que percibe a través de los sentidos, para formar una impresión “*consciente*” de la realidad física y de su entorno, es decir del sujeto en el espacio.

El performer comparte el espacio tridimensional con los espectadores, provocando el performer una alteración en estas estas vías sensoriales. Se crea así un espacio con dinámicas procedentes de ambos, tanto del ámbito de propio performer (plano físico-psíquico), complementándose con las que aporta el espectador, permaneciendo ambos en una alta simbiosis discursiva artístico-performativa-intelectiva que determinará la significación de la obra y su alcance físico-intelectual, constatada en un hecho y testimoniada por el proceso. Cada performer tiene una metodología propia determinada, que emplea para generar una dinámica en cada representación con el espectador. Se generara entonces un acto en el que el artista y su motivación interna (psique) intentar traspasar mediante la representación y la acción (o inacción), los enclaves de la comunicación. Así los parámetros operativos encierran en sí unas claves, que el espectador no comprenderá del todo (excepto en el empleo de simbologías colectivas), que expliciten el concepto, o lo hagan evidente. Las vías empleadas por el performer van más allá de la vía racional, explorando la subjetividad, el psiquismo, la metáfora, e incluso entra en juego el conocimiento (en el ámbito artístico de la performance), es decir la formación previa del performer, o del espectador para interpretar dicha experiencia en el campo performativo, y así poder despejar estas incógnitas o desvelar las claves dadas, acercándolos a un entendimiento mutuo. En palabras de Leonardo González. En su artículo que lleva por título: *Las implicancias de la psicología en el arte de performance. Una mirada relacional entre el organismo y el mundo de los objetos. “En síntesis la percepción*

*orgánica del performer pasa a ser un elemento que facilita la construcción interna que se desarrolla a partir de la interacción del cuerpo con los objetos de arte, generando así la introyección y representación conceptual de estos, el resultado es una dinámica integral desde lo real de la acción a partir de una subjetividad orgánica que se inclina hacia el contacto espacial u objetual. Desde esta temporalidad real que se inicia a través del acto volitivo del artista, obtenemos un registro entendido este como un proceso perceptivo, el que será un eje que dirige azarosa o conscientemente al sujeto hacia la mantención temporal de la acción, como así también construye un conocimiento integral y subjetivo de su obra, permitiendo relacionarse con los objetos desde sus cualidades reales y simbólicas”.*⁹²

6.2. EL ESPACIO RELACIONAL Y LA IDENTIDAD DEL ARTISTA

El entorno nos constituye como sujetos, así los artistas logramos vernos y distinguirnos del resto, a través de esta constante dinámica que es la relación del sujeto con el mundo de los objetos, y que se establece como respuesta a nuestra realidad interna. Partiendo de esas experiencias internas que acumulamos, el performer elige sus centros de interés, lo que le impulsa a reafirmarse a través de la acción.

“El self no es un actor, una descripción o una representación, sino una expresión cambiante de nuestra narración, una manera de contar la propia individualidad .

*el sí mismo no es una entidad estable, sino una autobiografía que escribimos y rescribimos en forma constante, al participar en las prácticas sociales que describimos en nuestras siempre cambiantes narraciones.” (Goolishian y Anderson, 1994.)*⁹³

A través de su cuerpo⁹⁴, el performer creará una obra, donde su identidad se conformara como un relato, en un espacio determinado. Es decir a través del marco de la performance, establece una narración que tiene sentido para sí mismo, su idea, vivencia, e incluso para sus fantasías, y que es plasmada dentro del ámbito artístico.⁹⁵

92 Todo sobre el Arte de Performance y Performancistas. Las implicancias de la psicología en el arte de performance. Una mirada relacional entre el organismo y el mundo de los objetos. Leonardo González. (Consultado: 17-02-2017).

<http://performancelogia.blogspot.com.es/2007/09/las-implicancias-de-la-psicologa-en-el.html>

93 Todo sobre el Arte de Performance y Performancistas. Las implicancias de la psicología en el arte de performance. Una mirada relacional entre el organismo y el mundo de los objetos.

Leonardo González.

<http://performancelogia.blogspot.com.es/2007/09/las-implicancias-de-la-psicologa-en-el.html>

94 Bain Brisé - Yann Marussich - 2010. (Consultado: 21/02/2017).

<https://www.youtube.com/watch?v=rIdIDt5EljU>

95 Rideau! Yann Yann Marussich- 2014. Consultado: 21-02-2017)

<https://www.youtube.com/watch?v=Pw6X4Boim5I>



ARCHIPEL Bleu remix Yann Marussich
Genève 20-28 mars 2009 © Isabelle Meister

Img.90. Yann Marussich. Performance.

La acción del cuerpo es un instrumento representacional y subjetivo en el tiempo, siendo la performance, el lenguaje donde se hacen tangibles las ideas y los procesos subjetivos, hasta que se materializan. Partiendo de este hecho autorreferencial, el artista se constituye como eje que observa el entorno, e interactúa con él, para obtener un significado personal. Generando, un reconocimiento psíquico-corporal, en el medio espacio-temporal, que dota de sentido al artista, en el entramado que él mismo protagoniza.

El performer que interactúa con el espectador, aborda este espectro desde sí mismo y su propia identidad frente al *otro*, manteniendo un control relativo del “yo” (intra-personal) en su proceder. Siendo un espacio relacional donde coexisten subjetividades que despliegan interacción. Entonces si el espectador acepta como legítimo ese espacio relacional, el performer proyectará hacia ese espacio las ideaciones conceptuales que generan los trabajos.⁹⁶ Yann Marussich. (Consultado: 21/02/2017). <http://bienalbp.org/bp17/artistas/yann-marussich/>

96 La noche temática El arte de olvidar. (Consultado: 01.03.2017).
https://www.youtube.com/watch?v=CorfmWE_IFY

6.3. LA PERFORMANCE Y LO EMOCIONAL

El arte es un lenguaje y como tal una de sus principales funciones es la de comunicar contactar, explicar los sentimientos o conceptos que se quieren transmitir. Recordemos que estos términos ya vienen dados implícitamente en su definición:

“El arte (del latín ars, artis, y este del griego τέχνη téchnē) es entendido generalmente como cualquier actividad o producto realizado con una finalidad estética y también comunicativa, mediante la cual se expresan ideas, emociones o, en general, una visión del mundo, a través de diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros, corporales y mixtos. El arte es un componente de la cultura, reflejando en su concepción los sustratos económicos y sociales, y la transmisión de ideas y valores, inherentes a cualquier cultura humana a lo largo del espacio y el tiempo”.

Por tanto una de las razones fundamentales de los artistas al crear y elaborar una obra de arte conlleva intrínsecamente implicada la función de emocionar. Gracias a esa intención y mediante los recursos lingüísticos y sus significados, se va haciendo sostenible la experiencia del sentir, produciendo la aprehensión en el espectador de la mirada de lo subjetivo, del yo artístico. El sujeto artístico tiene la capacidad de percibir lo real de tal modo que utilizan distintas funciones cognitivas. Pero ¿qué sucede cuando el sujeto siente que su identidad se encuentra estancada con incapacidad de comunicar sus emociones? Esta incapacidad puede deberse a una experiencia traumática, 96 esta se puede presentar en forma de lapsus, de forma disfuncional, o de bloqueo; impidiendo que el individuo desarrolle debidamente sus áreas de comunicación verbal-corporal (psicomotriz) y expresivas (emocionales).

Aunque la construcción artística es a nivel simbólico, el performer intenta comprender existencialmente lo vivenciado (se vuelca en un eterno flash-back) buscando la respuesta. La vivencia ahora está bajo el control de los factores que la produjeron, por tanto el performer debe ir más allá, repitiendo lo vivenciado a través de un reordenamiento psíquico-físico-espacial, donde el sujeto muestra lo que sintió o percibió, *“in situ.”*⁹⁷

“El problema de la “identidad” o “continuidad” que concebimos como nuestra “mismidad” pasa a ser el problema de mantener la coherencia y continuidad de las historias que relatamos sobre nosotros mismos, o al menos el problema de construir narrativas que otorguen sentido a nuestra falta de coherencia respecto de nosotros y del caos de la vida.” (Goolishian y Anderson, 1994. Pg. 299).⁹⁸

Al reordenar la narrativa personal en una performance, facilita una nueva mirada no tan solo del artista, si no de quienes comparten esa acción en un espacio de arte, espacio donde se reactualiza su

97 Bleu Remix - Yann Marussich - 2007. (Consultado: 21/02/2017).

<https://www.youtube.com/watch?v=vNWkdbBf5Ls&t=3s>

98 Todo sobre el Arte de Performance y Performancistas. Las implicancias de la psicología en el arte de performance. Una mirada relacional entre el organismo y el mundo de los objetos. Leonardo González. (Consultado: 21/02/2017).

<http://performancelogia.blogspot.com.es/2007/09/las-implicancias-de-la-psicologa-en-el.html>

identidad a través de un discurso personal, el participante es testigo en ese intento de sentir y comprender, compartiendo la noción de sismicidad. Por lo tanto la acción performática permite mantener esta continuidad, al presentarse esta metodología como una alternativa para encontrar la coherencia de la experiencia., y donde se invita al otro para que observe, estableciendo así un vínculo con el yo performático.

6.4. LA ACCIÓN Y EL DOLOR



Img.91. Gunter Brus. Fotografía: Schlattma (CC)

El dolor es una experiencia sensorial y emocional (subjetiva), desagradable, que pueden experimentar todos aquellos seres vivos que disponen de un sistema nervioso central.

En el mundo del arte contemporáneo el cuerpo ha sido percibido como material, sobre todo desde el territorio de la performance, y antes percibido tradicionalmente como sujeto-objeto de estudio desde el área de la escultura (a lo largo de la historia del arte). Bajo el precepto de una teoría social que lo percibió antes como problema, para afrontar las eternas preguntas en torno al ser humano, así pues es considerado desde lo social.



Img.92. *Mama und Papa*, 1964. Fotografía cortesía de Galerie Krinzinger.

“Desde entonces, la teoría social y antropológica ha tomado el cuerpo como objeto, con el argumento de que con él el ser humano se materializa como seres sociales. La fenomenología de Maurice Merleau-Ponty, la idea de espacio social de Henri Lefebvre y el trabajo sobre lo cotidiano de Michel de Certeau comienzan este camino. Los conceptos de in-corporación desde Michel Foucault y habitus, a partir de Pierre Bourdieu, terminan de posibilitar que el cuerpo (el físico) cristalice como tema y problema de las ciencias sociales, en el que se materializan y vinculan los tres tipos de nociones de cuerpo: el individual, el social y el político. A partir de aquí, el cuerpo es reconocido como una fundamental categoría unificadora de la existencia humana en todos los niveles: social, psicológico, biológico y cultural”.⁹⁹

99 El cuerpo: la performance como práctica artística. Cuerpo, Dolor y Rito en *La Performance: Las Prácticas artísticas de Ron Atthey*. Ana Sedeño Valdellós. *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas* | 27 (2010.3). Universidad de Málaga. <http://www.jotdown.es/2016/01/pintura-sangre-sexo-y-muerte-en-las-tripas-del-accionismo-vienes/>



Img.93. Rudolf Schwarzkogler, colección permanente de la Tate Modern. Fotografía: Paddy Johnson (CC).

El cuerpo como soporte en la práctica artística y la expresión del dolor¹⁰⁰ es una la vía de comunicación con el público, fue utilizado como medio para organizar acciones de tendencia ritual y contra sexual, que escondían ya en su época una fuerte crítica la sociedad burguesa del momento. En el arte este modo ya ha sido empleado anteriormente en la década de los 60-70, pertenecientes al grupo de *accionismo vienés*: Günter Brus, Hermann Nitsch, Otto Mühl y Rudolf Schwarzkogler y otros posteriores de la talla de: Joseph Beuy, Ana Mendieta, Vito Acconci, Marina Abramovic. Hannah Wilke, Bruce Nauman, Carolee Schneemann, Dennis Oppenheim, Chris Burde, Valie Export,... El *performer* norteamericano Ron Athey experimenta en su trabajo con los límites del dolor corporal en relación con toda una iconografía y tradición religiosa.

Otro artista que en la actualidad trabaja con el dolor y la crítica social es Ron Athey^{101 102}

100 Ibrahim Jawabreh. Anxitey,2010. Performance Art. (Consultado: 03.03.2017).

<https://www.youtube.com/watch?v=ofXumDHPxw0>

101 Ron Athey's Visions of Excess: Performance After Georges Bataille. Dominic Johnson. <http://www.surrealismcentre.ac.uk/papersofsurrealism/journal8/acrobat%20files/Articles/Johnson%20final%2021%2006%2010.pdf>

102 Ron Athey: The masochist who puts writers under his spell. (Consultado: 04-04-2017)

<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/features/ron-athey-the-masochist-who-puts-writers-under-his-spell-7615265.html>

“El trabajo de Ron Athey está basado en trascender el dolor físico, a la manera de los santos y mártires cristianos y otros personajes míticos, y manifiesta un intento no sólo de exorcizar su sufrimiento sino el de traspasar los límites de su resistencia a través de la expresión artística. Con ello, parecería querer demostrar que, sólo a través de la catarsis de la performance y el ritual, es posible escapar de los obstáculos que imponen el género, la familia, la religión y la sociedad al ser humano.”¹⁰³



Img.94. Ron Athey. Performance, 2013.

En una de sus manifestaciones artísticas aborda la escritura automática, donde sus incoherentes relatos dictados son escritos por el público de la sala. Recordemos que esta era una de las *estrategias discursivas* favoritas de los artistas surrealistas en el arte de vanguardia, por ello nos ha parecido interesante recogerla aquí.



Img.95. Cartel de Fluxus.

103 Rito, religión e identidad sexual en la práctica artística de Ron Athey. Cuerpo, Dolor y Rito en La Performance: Las Prácticas artísticas de Ron Atthey. Ana Sedeño Valldeñós. *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas* | 27 (2010). Universidad de Málaga

7. EL FLUXUS Y EL VIDEOARTE FLUXUS

En el área artística de la performance encontramos la corriente *Fluxus*¹⁰⁴ (palabra latina que significa flujo), es un movimiento artístico fundamentalmente de las artes visuales, pero también aborda la música y la literatura. Este movimiento artístico se generó simultáneamente en Estados Unidos, Europa, y Japón. En 1962 su principal creador fue George Maciunas (1931- 1978), y alcanzó gran auge en la década de los sesenta y los setenta. Fluxus era un movimiento heterogéneo contra el arte convencional y alcanzó gran difusión como un movimiento artístico sociológico, por sus acciones rupturistas y polémicas comparables a Dadá, y el empleo de los media para difundir dichas acciones.

Fluxus-arte-diversión debe ser simple, entretenido y sin pretensiones, tratar temas triviales, sin necesidad de dominar técnicas especiales ni realizar innumerables ensayos y sin aspirar a tener ningún tipo de valor comercial o institucional. George Maciunas

Fluxus¹⁰⁵ que se desarrolla en Norteamérica y Europa pretende hacer un uso distinto de los canales oficiales del arte, disolviendo las barreras o fronteras existentes entre ellos,; es decir, pretende la interdisciplinariedad y la adopción de medios y materiales procedentes de diferentes campos. El lenguaje no es la finalidad, sino el medio para una visión renovada del arte, entendido como “arte total”.



Img.96. Fluxus Street Events, March – May 1964.

Photograph by George Maciunas.

104 Fluxus. (Consultado: 05.03.2017).

<http://www.fluxusvillage.com/es/que-es-fluxus>.

105 Ubi Fluxus ibi motus 1990-1962. Edizioni Mazotta, Fondazione Mudima, Milano 1990, ISBN 88-202-0958-6.

Tal como indica Robert Filliou, Fluxus “antes que todo un estado del espíritu, un modo de vida impregnado de una soberbia libertad de pensar, de expresar y de elegir”. Como Dadá, Fluxus escapa a cualquier definición o categorización.

Al igual que la propuesta de Duchamp con su Ready-made, que introdujo el concepto de lo cotidiano en el arte. Fluxus disuelve el arte en lo cotidiano, por su referencia directa, inmediata y urgente a la realidad cotidiana, por ello Filliou lo opone al arte conceptual.

Un concierto Fluxus se convierte en una experiencia auditiva, en la que cualquier objeto o enser, es viable que se convierta en instrumento. Así pues Fluxus estaba dirigido a provocar y sorprender al público como una demostración de lo auténticamente vital. Muchas de las interpretaciones Fluxus, transmitían una visión innovadora e inconformista de la vida. <Estos conciertos de gran complejidad, exigía la cooperación entre los artistas o la interacción con multiplicidad de elementos como en: In memoriam George Maciunas. Klavierduett. Joseph Beuys & Nam June Paik, 1978¹⁰⁶, Nam June Paik / Charlotte Moorman - TV Bra for Living Sculpture (1969) and Chamber Music (1969)¹⁰⁷ o más recientemente la versión de Drip Music - George Brecht (Fluxus). (2007).¹⁰⁸



Img.97. George Maciunas, Dick Higgins, Wolf Vostell, Benjamin Patterson & Emmett Williams performing Philip Corner's Piano Activities at Fluxus Internationale Festspiele Neuester Musik, Weisbaden 1962.

Photograph by Hartmut Rekort.

106 Nam June Paik / Charlotte Moorman - TV Bra for Living Sculpture (1969) and Chamber Music (1969). <https://www.youtube.com/watch?v=3G3XomkkTPY&list=RD3G3XomkkTPY#t=147>

107 In memoriam George Maciunas. Klavierduett. Joseph Beuys & Nam June Paik, 1978. <https://www.youtube.com/watch?v=WE-gBJmSfVo>

108 George Brecht- For a Drummer Fluxversion 4, 2 (1966). <https://www.youtube.com/watch?v=VMQFRaraq4>

Los conciertos Fluxus supusieron un cambio profundo en la expresión del arte, expresando el poder innovador de los artistas, con su autenticidad e inconfundible pasión.

Creó la noción de que cada individuo es en sí una obra de arte por sí mismo, pero que la vida puede entender como una composición global, con participación de artistas y público, todo ello represento una gran revolución para el arte. Los conciertos Fluxus se caracterizan por la libertad de expresión en los arreglos musicales, el empleo de atributos causales, ocasionando impresiones de caos, lo cual proporcionaba una sensación de causa-efecto y atemporalidad, que sobrepasaba la propia dimensión musical y del espacio sonoro, resultando finalmente composiciones complejas, confusas, pero de efectos sorprendentes, únicas e irrepetibles.



Img.98. Beuys, J. *Performance*.

Fluxus¹⁰⁹ se convierten en un elemento de comunicación e incide en la sociedad desde el punto de vista sociológico y psicológico. Si se contempla la evolución de los mercados de arte internacionales desde la década de los 70 hasta la actualidad, irremediamente percibimos la influencia tan diversa del movimiento Fluxus, Happening, Videoarte. Si es cierto que existe una cierta aura de excentricidad que envolvía a los artistas, pero su identidad ha quedado marcada para siempre en el arte: Vostell y Paik entre muchos otros. Aquellos pioneros del happening, del Fluxus y del videoarte revolucionaron el arte durante la década de los 60-70 marcando un hito para el desarrollo del arte interdisciplinar, artístico-técnico-científico.

Sigamos la evolución de los acontecimientos tal como se produjeron en el momento: Haro Lauhus inauguró su galería en 1961. El Museo Municipal de Wiesbaden realizó la primera manifestación oficial del movimiento Fluxus en Alemania-*Fluxus, el Festival Internacional de la Nueva Música* del 1 al 23 de septiembre de 1962. En 1963 Rolf Jährling inauguró en Wuppertal la Galería Parnass. En 1966 Valdis Abolins inauguró en Aquisgrán la Galería Aachen. En 1969 Helmut Rywelski y Angar Nierhoff presentaron en su Galería Art Intermedia en Colonia la escultura de Wolf Vostell *Ruhender Verkehr (Tráfico Parado)*. En 1970 Inge Baecker inauguró su Galería Baecker en Bochum, y René Block la suya en Berlín.

109 Fluxus at 50. Stefan Fricke, Alexander Klar, Sarah Maske, Kerber Verlag, 2012, ISBN 978-3-86678-700-1.



Img.99. Sol Goldberg's photograph of participants in Allan Kaprow's. 'Women licking jam off a car,' from his happening 'household' (1964). Courtesy Getty Research Institute. © Estate of Sol Goldberg

Todos estos lugares, han proporcionado cobertura para el arte fluxus, el accionismo, los happening y el videoarte. Apoyado a los artistas del momento, testimoniando la producción y evolución artística, que conmocionó a la sociedad de su época y cuya influencia se ha dejado sentir hasta la actualidad. En la fotografía se muestra una acción de Allan Kaprow.¹¹⁰

El grupo Fluxus se destacó entre 1960 y 1970 y fue uno de los movimientos más destacados dentro del video arte, también incursionó en la música y la literatura. A través de un manifiesto, se opuso al objeto artístico como mercancía, lo cual fue expresado, y se proclamó a sí mismo como el anti arte. Fluxus fue organizado en 1962 por George Maciunas quien expresaba lo siguiente:

*“Fluxus-arte-diversión debe ser simple, entretenido y sin pretensiones, tratar temas triviales, sin necesidad de dominar técnicas especiales ni realizar innumerables ensayos y sin aspirar a tener ningún tipo de valor comercial o institucional”*¹¹¹

En Fluxus las distintas manifestaciones artísticas se integraban, la performance, el video, la música, etc. Fluxus era una manera de entender la creatividad artística, radical e innovadora Así en Norteamérica y Europa y planteó la idea de un arte conformado por múltiples disciplinas, adoptando materiales y diferentes medios procedentes de diferentes campos para sus creaciones. La finalidad utilizar el lenguaje como una herramienta para la renovación del arte, basado en “arte total “que pretendía impactar

110 Performance Art 101: The Happening, Allan Kaprow. (Consultado: 06.03.2017).
<http://www.tate.org.uk/context-comment/blogs/performance-art-101-happening-allan-kaprow>

111 Tentativa de manifiesto fluxus, George Maciunas. . (Consultado: 07.03.2017).
<http://artecontempo.blogspot.com.es/2005/06/tentativa-de-manifiesto-fluxus-george.html>

en el público. Como los dadaístas, Fluxus se planteaba la libertad de pensamiento y expresión para el artista, el arte como una continuidad de la vida y la vida del arte, en un continuo fluir de energías. Así mismo esta continua experimentación fue plasmada en algunas de las primeras piezas fluxus tal es caso del collage televisivo realizado por Vostell, *Sun in Your Head*,¹¹² en 1963.



Img.100. Shigeko Kubota, *Duchampiana: Nude Descending Staircase* (1976).

Photo: Courtesy of MoMA.

La idea de vanguardia implicaba para estos artistas la pretensión de hacer un arte multidisciplinario, que no se encasillara dentro de ninguna definición específica. Como ya hemos mencionado su fundador fue George Maciunas, que actuó como catalizador para las acciones de los artistas. En torno a Fluxus se desarrolló la trayectoria de autores como: Joseph Beuys, Wolf Vostell¹¹³ Nam June Paik, John Cage, Adolfas Mekas, Charlotte Moorman, Shigeko Kubota¹¹⁴ Yoko Ono, Carolee Schneemann, a las cuales trataremos posteriormente en el apartado de performance.

112 Fluxus Vostell 1963 *Sun in Your Head* Television Decollage Fluxus Films experimental. https://www.youtube.com/watch?v=-JiBTMXHu_OE

113 Wolf Vostell, Joseph Beuys, Nam June Paik, Charlotte Moorman, 1966. (C:13-04-2016). <https://www.youtube.com/watch?v=3G3XomkkTPY>

114 Shigeko Kubota. "Hago video, luego existo". Blanca GARCÍA ARMAND. *Investigaciones feministas*. 2011/2012. <https://revistas.ucm.es/index.php/INFE/article/viewFile/41147/39359>

8. EL VIDEOARTE



Img.101. Antoni Abad. *Últimos deseos*, 1995.

Hemos establecido como desde la década de los años 20, denominadas *primeras vanguardias artísticas*, se establecen relaciones entre el cine de vanguardia y otras tendencias artísticas: música, pintura, escultura, esta tendencia reaparece con el videoarte en la década de los 60.

La intención es la provocación utilizando el arte como medio para testimoniar su disconformidad con los conceptos artísticos dominantes huyendo de lo establecido, desafiando los modelos y valores existentes hasta el momento en la sociedad, reivindicando lo original. En el cine de vanguardia destacaron: Man Ray, Buñuel, Epstein, Delluc, Gance, entre otros, y entre los videoartistas: Paik, Vostell, Joan Jonas, Viola, Martha Rosler, etc. Los une también el objetivo de lucha por *la libertad de expresión*, y *la innovación*.



Img.102. Fundadores UNITED ARTIST, 1919: Douglas Fairbanks, David W. Griffith, Mary Pickford, Charles Chaplin

Según Bonet, (1994), en el cine de vanguardia existían dos tendencias:

- El grupo compuesto por el cine futurista, dadaísta y surrealista, que partiendo de la experimentación plástica, buscaba resolver cuestiones formales de: ritmo, movimiento, tiempo, etc. Cambiando la estructura narrativa cinematográfica tradicional.
- El grupo procedente del impresionismo y el expresionismo, buscaba mantener el orden narrativo tradicional: comienzo, desarrollo, desenlace. Pero experimentaban en la utilización del empleo de nuevos recursos expresivos, inspirándose en el lenguaje cinematográfico establecido por dos pioneros del cine: Griffith, y Porter.

A continuación analizaremos las vanguardias históricas y su relación con las vanguardias cinematográficas, exponiendo las características principales de los movimientos artísticos, y testimoniaremos como dichas características reaparecen en algunos de los videoartistas más significativos.

Valiéndose de recursos conceptuales, narrativos, técnicos, estéticos, y experimentando con el uso del color, la luz, y las posibilidades expresivas del montaje, etc.. Recursos de los que se valieron los impresionistas para evidencia *la función mediadora de la cámara*, y mostrar la diferenciación entre la idea de *la percepción de la imagen filmada* y su diferencia del *objeto real*. Este cine impresionista pondría su énfasis en generar climas en sus films, y aportarle subjetividad a la imagen, posteriormente esta estrategia discursiva, fue adoptada por el video artistas mediante el uso de la imagen electrónica. Ulrike Rosenbach en *No pensarás que soy una amazona* (1975), mostraba cómo una acción filmada en vivo puede diferir de su proyección en la pantalla. Videoartistas como Paik, Vostell y Viola, buscaron

a través de sus obras plantear cuestiones referentes a la alienación de los individuos inmersos en la sociedad dominada por el consumo, y lo denunciaban mediante el empleo del el discurso televisivo, destruyendo televisores o atándolos con alambres con púas. Ello demuestra una gran afinidad con el cine expresionista que denunciaba la existencia del individuo alienado en la temática, denunciando con ello a la sociedad burguesa y capitalista. Daniel Bell coincide con Karl Marx en que la burguesía era el grupo capitalista, con más poder en la sociedad industrial, porque poseía los medios de producción, las fábricas y la maquinaria que producían los bienes. Sin embargo en la sociedad Postindustrial de Bell, el recurso social más valioso es el conocimiento científico-teórico, y quienes lo controlan ostentan el poder.

El videoarte comparte el cine futurista, surrealista y el dadaísmo la consideración de que no existe una separación entre arte vida, prevalece la idea de un espíritu creador libre, sin ataduras a ninguna de las reglas artísticas estereotipadas. Estas afinidades, van más allá de los recursos técnicos-expresivos y de las ideas subyacentes a las imágenes.

Los dadaístas postularon la libertad en el arte que era para ellos un acto creador libre, la individualidad, la casualidad, lo espontáneo, y lo caótico, formaban su postulado anti-arte, al igual que Fluxus, aboliendo las fronteras entre el arte y la vida.



Img.103. Bill Viola. «The Threshold», 1992. Videostill | © Bill Viola

En la década del 60 los videoartistas incorporaron en sus composiciones: la ironía, y la provocación. Nam June Paik con sus obras *Buddha Tv*, *Zen for film*, o la presencia de lo onírico en la obra de Viola *Threshold*¹¹⁵ pretendían desconcertar y generar un choque en el espectador mediante la inclusión en

115 115 Bill Viola, «The Threshold», 1992. (Consultado: 16-02-2016)
<http://www.medienkunstnetz.de/works/threshold/>
<http://www.medienkunstnetz.de/works/threshold/video/1/>

sus videos de imágenes absurdas, la sucesión de imágenes la ruptura de la narrativa clásica, dejando el argumento para la libre reconstrucción del espectador. Enlazando así con obras tan emblemáticas como: *El Ballet Mecánico*, *Un perro andaluz*, *La edad de oro*.

Fundamentalmente el impresionismo contaba historias sencillas, cercanas a la gente común, la preocupación de los artistas se enfocó más en la innovación plástica, en la forma de contar las historias y en la elección de los temas. El expresionismo narra historias de personajes perturbados, retorcidos, o cercanas a la ciencia ficción, la mayoría de las veces vimos que el empleo de la ruptura con la narrativa tradicional es una constante, así como la ausencia de una historia clara, o la escasa aclaración de algunos personajes.

En el cine de vanguardia, muchas de las producciones terminaron siendo asimiladas por el mercado comercial cinematográfico, algunos de sus autores terminaron haciendo un cine más ligado a lo comercial, aunque siempre manteniendo su identidad de autor en sus producciones, como es el caso de Fritz Lang, Gance, o Luís Buñuel. Ellos aportaron métodos innovadores al lenguaje cinematográfico como: el uso del flash back, los desenfocados, las imágenes oníricas, romper la narrativa, experimentar con diferentes tipos de montajes. Estos lenguajes de autor al comienzo recibieron una tibia acogida, pero con el tiempo se decantaron como una nueva forma innovadora y fresca de entender y comprender el lenguaje cinematográfico, poco a poco la mirada subjetiva de espectador formó parte de la trama, y acortó la distancia entre la idea plasmada y el sujeto, mediante la ejecución sorpresiva del director, que conseguía involucrar al espectador.

Al final de la década de los 70 comenzó un proceso de legitimación con el videoarte, las entidades artística, galerías y museos, comenzaron a formar colecciones artísticas; entre ellas de videoarte. Donde se compilaba material de video, videoinstalaciones, video performance, videodanza, etc. A partir de formar parte del circuito institucional, el videoarte fue reconocido como una modalidad más dentro del arte contemporáneo.

Pero estas exploraciones experimentales entre el cine, video, video instalación, no han cesado hasta el momento, siendo especialmente significativa la trayectoria del cineasta y artista Steve McQueen

Steve McQueen es un conocido director cinematográfico del cine británico, ha obtenido múltiples galardones: con *Hunger*, en 2008 fue *Cámara de Oro en el festival de Cannes*, centrada en la huelga de hambre de presos del IRA en 1981; y la turbia reflexión sobre la adicción sexual, en *Shame*, donde ganó el *Premio FIPRESCI en el Festival de Venecia* de 2011. Su carrera apenas dispone de dos títulos, pero ha alcanzado gran renombre, abordando los temas que siempre le han fascinado, la marginación o la sexualidad no normativa.



Img.104. Steve McQueen orientado a un actor en la escena de la filmación.

Steve McQueen desde los años noventa ha desarrollado una carrera como artista, realizando instalaciones audiovisuales que pretendían hacer consciente al espectador de ciertos hechos invisibles de la vida cotidiana, interviniendo en algunos museos de Reino Unido con de hecho, en 1999 obtuvo el Premio Turner, y en 2009 representó a Reino Unido en la Bienal de arte de Venecia. Realicemos a continuación un breve recorrido por el videoarte de Steve McQueen, para conocer al artista que traspasa las fronteras del cine.

BEAR, 1993



Img.105. Steve McQueen. *Bear*, 1993.

Bear es un cortometraje de 10 minutos, en blanco y negro, filmado con una cámara de 16 mm. En ella, vemos a dos hombres desnudos, uno de ellos el propio Steve McQueen. La cámara se mueve entre los personajes, mostrando una relación radicalmente ambigua entre los dos hombres, a través de la filmación los gestos pueden ser interpretados, como signos de ternura o de odio. La gestualidad corporal está fuertemente codificada en una sociedad, interpretando su significado: el gesto, la emoción, la causa, el error, la incomunicación entre el personaje y el espectador. El cortometraje es silencioso, toda la atención del espectador se dirige al gesto. Cuando la gente camina en el espacio se vuelven temerosos de ellos mismos, en su propia respiración. Steve McQueen montó el cortometraje en una sala negra, con una pantalla que se extendía desde el suelo hasta el techo, y con un suelo pulido que reflejaba las imágenes. Hay un discurso *homo-erótico* a través de la construcción de una tensión en la relación entre cuerpos del mismo sexo, existe una *tensión sexual* palpable entre los personajes desnudos. Se genera una dialéctica de *deseo-represión*, probablemente resultado de una opresión social.

DRUMROLL, 1998

Drumroll introduce nuevos elementos en su cinematografía: la imagen múltiple, ya que divide la pantalla en tres encuadres diferentes en *Drumroll*; y el sonido, pues se trata de su primera pieza sonora. Parte de un invento del propio McQueen: un barril con tres cámaras implantadas que rodaba por las calles de Nueva York durante 22 minutos, filmando desde su interior. Dentro instaló tres cámaras, dos enfocando a los extremos a las aceras, y la tercera era una lente circular que filma el hueco ubicado en mitad del barril. Por lo tanto, filmando continuo giro de pantallas y un centrifugado constante.



Img.106. Steve McQueen. *Drumroll*, 1998.

El único sujeto constantemente es el de Steve McQueen, pues su chaqueta es filmada por la cámara mientras dirige el barril, este es un trabajo que muestra su propia construcción.

El resultado es *un tríptico caótico*, en constante movimiento, giros infinitos de imágenes se suceden con vértigo de forma imparable. Con la tripartición de la imagen y la elección de dos lentes normales y una circular central, McQueen logra generar la sensación de habitar en el cubículo, y de girar dentro de él. Estableciendo una metáfora similar a la experiencia de *habitar una urbe inmensa*, con su vida fundamentada en el *tránsito, el ruido y el caos*, todo es *pura movilidad* y despersonalización en los rostros, en un bucle de elementos fortuitos, vehículos, piernas. Donde el ciudadano está condenado al anonimato, que parecen repetirse una y otra vez, en un eterno retorno, la condena de la ciudadanía social, *El mito de Sísifo*.

QUEEN AND COUNTRY, 2006



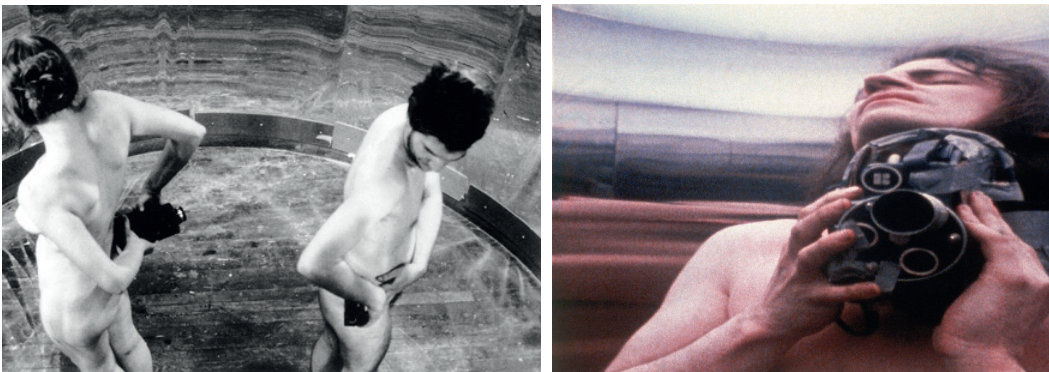
Img.107. Steve McQueen. *Queen and country*, 2006.

El *Museo Imperial de la Guerra de Reino Unido* en 2006, contacto con Steve McQueen para producir una obra homenaje a los soldados británicos participantes en la *Guerra de Irak*. El artista se trasladó a Irak para realizar un film testimonial sobre la guerra, pero las restricciones frustraron el proyecto.

McQueen¹¹⁶ decidió cambiar al formato fotográfico. Su idea fue tomar *fotografías de los soldados fallecidos durante la contienda* e imprimir sus rostros en *series de sellos* para comercializarlos en Reino Unido, como *crítica al gobierno* que apoyaba la guerra. El *Ministerio de Defensa* le negó las fotos, que obtuvo de las 120 familias de los soldados fallecidos. Entonces, McQueen creó series de 120 sellos, cada uno de los cuales contenía impreso la foto y los datos del soldado fallecido, lo personal contra lo impersonal. La *Royal Mail* se negó a imprimir las series de sellos, y las fotos se convirtieron en una exposición itinerante que surcó todo el Reino Unido entre 2007 y 2010.

8.1. EL VIDEOARTE TESTIMONIA EL PROPIO CUERPO. DAN GRAHAM

El Videoarte es un movimiento artístico que surge a principios de los 60, de la mano de un grupo de autores, que se valieron de la cámara de video y de la imagen electrónica, como medio de expresión artística.



Img.108. Dan Graham. *Body Press*, 1972.

Se desarrolló en Europa y Estados Unidos, y se nutrió de diversas disciplinas como el arte conceptual, el arte mínimo, la música, las artes plásticas, el teatro, etc. La cámara de video portátil “*Portapak*” permitió a los artistas de distintas disciplinas, utilizar el video como instrumento, para experimentar con las imágenes en movimiento; creando un nuevo lenguaje audiovisual que no obedecía los parámetros del cine, como medio de expresión. El videoarte intentaba alejarse de los códigos estéticos y conceptuales del cine y la televisión, y desarrolla hacia ellos una actitud crítica en su discurso, sumergiéndose plenamente en la exploración artística, quedando en un territorio más cercano al cine experimental, o al cine estructuralista. Los videoartistas se alejaron de los parámetros de la narrativa, mezclando planos, movimientos de cámara, la iluminación; se experimentó con el tiempo y la velocidad, (mediante retardos e imágenes aceleradas). En el montaje abundaban las yuxtaposiciones,

116 Conocer a Steve McQueen más allá de las fronteras del cine. (Consultado: 21-04-2016)
<http://extracine.com/2013/04/videoarte-de-steve-mcqueen>

sobreimpresiones de imágenes (fundidos), las titulaciones con textos. Realizando experimentaciones de la cámara como continuidad del cuerpo, como Dan Graham.¹¹⁷

8.2. EL VIDEOARTE, CARACTERÍSTICAS Y ARTISTAS REPRESENTATIVOS

Hemos visto como el videoarte es un movimiento artístico, que surgió en Estados Unidos y en Europa simultáneamente, aproximadamente en 1963, su auge se experimentó en la década de los años 60/70 del siglo XX. El videoarte es un arte que se basó en la captación y procesamiento de imágenes en movimiento y se conforma de imágenes de vídeo y datos de audio. Y alcanzó su internacionalización en la década de los 80 con la edición analógica, y edición directa en cámara y posteriormente con la aparición de sofisticados softwares de edición digital y su difusión a través de las redes sociales. Las distintas tendencias artísticas de la época: el arte conceptual, las *performances*, el minimal, el fluxus, se vieron reflejadas en él, y le imprimieron ese aire multidisciplinar o interdisciplinar, que intentamos destacar como “*leitmotive*” a lo largo de esta investigación y de la producción artística que desarrollaremos.

Los video artistas provenían de diversas áreas artísticas: teatro, artes plásticas, performance, música, arte conceptual, etc. Toda serie de materiales formaron parte de sus obras: fragmentos de películas, publicidades, imágenes de programas televisivos, audios, efectos sonoros, fotografías, música y textos.

“Nadie le discute a Paik ¹¹⁸ haber sido el primero en utilizar un equipo de vídeo con fines artísticos, y al margen de la televisión, el único sector que tenía acceso a la grabación y reproducción de imágenes electrónicas, mediante los magnetoscopios industriales y profesionales que la compañía norteamericana Ampex fabrica a partir de 1956. Paik produjo así la primera cinta de vídeo el 4 de noviembre de 1965: grabó en Nueva York, desde un taxi, provisto de un Sony VC 2010, imágenes de la visita del papa Juan XXIII que, por la noche, exhibió en un café. Paik comenta ahora que la cinta todavía se conserva pero sin imágenes porque se reutilizó innumerables veces para otras grabaciones”.

Nam June Paik en *Exposition of Music – Electronic Television* (pieza fluxus), realiza su primera exposición individual en marzo de 1963 en la galería *Rolf Jährling* en New York. En el título Paik indica su transición desde la música a la imagen electrónica. La instalación estaba compuesta por doce televisores modificados, cuatro pianos preparados (con objetos sonoros), varias cintas de video, y la cabeza de un buey recién sacrificado.

117 Dan Graham- Body Press, 1972. (Consultado: 13/04/2016).

<https://www.youtube.com/watch?v=3ovA7zeviRo>

118 Nam June Paik, pionero del videoarte, presenta la instalación ‘TV garden’. Por José Ramon Pérez Ornia, 1986.

(Consulta: 13.04.2017). https://elpais.com/diario/1986/12/18/cultura/535244402_850215.html



Img.109. Nam June Paik. *Music – Electronic Television*,1963.

El videoarte es un lenguaje de expresión artística, que da la oportunidad a los video artistas de experimentar en sus obras con la imagen electrónica, y que intentará diferenciarse del cine y la televisión, como hemos mencionado anteriormente; por eso en más de una instalación aparecen televisores destruidos, enterrados, o recubiertos con algún material. Podríamos decir que a partir de estas premisas comienzan a asentarse las bases del videoarte. En las primeras producciones de los video artistas, solían registrar acciones, happenings y performances. Estas filmaciones eran coetáneas de otras de video instalaciones, que se realizaban en sala de exposiciones, partiendo del uso de monitores, y otros elementos, aquí lo más significativo era la exploración del espacio tridimensional. Se busca una implicación activa del espectador, modificando la forma habitual de percepción pasiva frente a un televisor o una pantalla.

8.3. LA MIRADA DE MUJER EN EL VIDEOARTE

Por su parte las mujeres recurrieron a la cámara para plasmar sus intimidades, su cuerpo, su cuarto, familia, sus relaciones íntimas. Comenzando una modalidad identitaria subversiva que exploraba el género, el rol y la sexualidad. Huyendo de la otredad y reivindicando la igualdad (feminismo de la igualdad) en la década de los 60/70 y el orgullo de la diferencia en el (feminismo de la diferencia) desarrollado a partir de la década de los 80/90.

Muchas artistas mujeres utilizaron el videoarte como vehículo expresivo de autoconocimiento y de sus reivindicaciones en el espacio público como Joan Jonas,¹¹⁹ Martha Rosler, Valie Export,¹²⁰ Hannah Wilke, etc. Aportado obras significativas desde el videoarte, abriendo puertas a futuras generaciones de videoartistas.

119 Vertical Roll, 1972. Joan Jonas <https://vimeo.com/16151683>

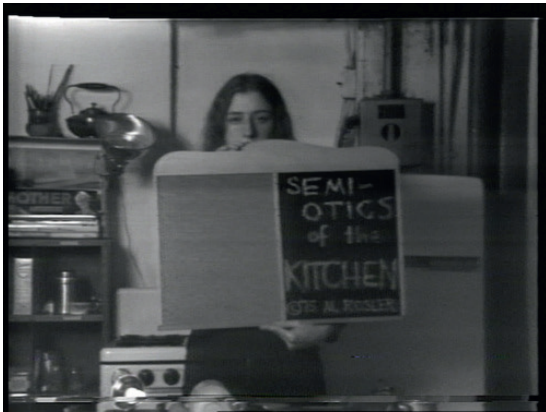
120 «Touch cinema» Valie Export. https://www.youtube.com/watch?v=JGv7F_S-rYk



Img.110. Joan Jonas. *Vertical Roll*, 1972.



Img.111. Hannah Wilke. *Philly*, 1977.



Img.112. Martha Rosler. *Semiotics of the Kitchen*, 1975.



Img.113. Valie Export. *Tappa und Tastkino*, 1968.

En el vídeo *Philly*, Hannah Wilke documenta la performance *Hannah Wilke Through «The Large Glass»* (*Hannah Wilke a través de El gran vidrio*). Ella realiza una performance en la que se desnuda detrás de *Le grand verre (El gran vidrio)*, 1915-1923, de Duchamp, situado en el Museo de Arte de Filadelfia. Como crítica a la misoginia en el arte y en la sociedad del S.XX. Esta actitud crítica ha permanecido latente durante muchas décadas por las mujeres videoartistas en el ámbito español e internacional, como protesta a la sociedad patriarcal, en busca de nuestro empoderamiento de nuestra condición femenina.



Img.114. Pipilotti Rist. *Ever is Over All*, 1997.



Img.115. Eija-Liisa Ahtila. *The House*, 2002.



Img.116. Kimsooja. *Bottari Truck-Migrateurs*, 2007.



Img.117. Fiona Tan. *Nellie*, 2013.



Img.118. Tracey Moffatt¹²¹. 'Full of sly, unhinging discontinuities'. Bedroom / Body Remembers Series.

Kimsooja es una artista surcoreana, los medios artísticos que emplea son el video y la instalación. El elemento central de su trabajo es el *bottari*¹²² una especie de fardo para guardar y transportar las pertenencias, es una de las metáforas centrales de su obra, desde la cual habla de la condición humana. Ella es conocida por sus acciones meditativas que realiza a lo largo de todo el mundo. En sus instalaciones lo cotidiano y actos como coser, cocinar, o lavar la ropa, pasan a ser una performance de gran trascendencia para la comprensión cultural (el nomadismo), de género y rol, bajo la mirada femenina.

Lorna Simpson. Sus trabajos han alcanzado fama y difusión internacional. Su eje y metodología versa sobre exploraciones conceptuales aplicada a la narrativa audiovisual. Su trabajo aborda distintos géneros y formatos, mezclando en ocasiones los medios: cine, video, videoinstalación, found footage¹²³ fotomontaje¹²⁴ etc. En sus video la imagen evoca la identidad y la memoria, el género y el rol¹²⁵ la narración en femenino, y la historia.¹²⁶

121 Tracey Moffatt review- horrible histories from Australia's Venice envoy. (Consulta: 15.04.2017) <https://www.theguardian.com/artanddesign/2017/may/10/tracey-moffatt-my-horizon-australia-pavilion-venice-biennale>

122 Kimsooja. Explores the Notion of Being Human | Brilliant Ideas Ep. 45. (Consulta: 15.04.2017) <https://www.youtube.com/watch?v=P3Dq9dNmE-I>

<http://www.kimsooja.com/>

<http://proyectoidis.org/kimsooja/>

123 The Institute, 2007. <https://vimeo.com/91553379>

124 Lorna Simpson Animation Compilation, 2016. <https://vimeo.com/192829093>

125 Excerpts from Chess 2013 Installation. <https://vimeo.com/106523264>

126 Corridor (2003). <https://vimeo.com/108282889>

Como Simpson dice: “El tema al que llego más a menudo es la memoria. Pero más allá del tema, el hilo común es mi relación con el texto y las ideas alrededor de la representación. El trabajo ha cambiado en términos de medio, formato, incluso en términos de géneros. “En todo, Simpson obtiene narrativas multivalentes para desafiar cómo se crea, percibe o percibe la experiencia, y en la que” el género y la cultura dan forma al Interacciones, relaciones y experiencias de nuestras vidas en América contemporánea multi-racial “.¹²⁷

Lorna Simpson trabaja fundamentalmente con la memoria y el texto, y conforme a ello deriva en la idea e imágenes, para la representación y la comunicación. Pero más allá del tema, su narrativa es polivalente, las pantallas divididas, establecen contrapuntos audiovisuales que nos aportan información en su contraposición. Sus temáticas abordan los conceptos del género, el rol, la sexualidad, la cultura y la identidad racial.

En la actualidad numerosas artistas realizan producciones audiovisuales desde el videoarte. Ellas haciendo referencia a su idiosincrasia como mujeres artistas, hablando impudicamente de su condición sexual, racial, de los roles, de la memoria cultural, de la representación femenina, de su feminismo, de la fuerza, de la vulnerabilidad, y de los oscuros fantasmas que les persiguen, a través del cuerpo y de la mente; como algunas de las que citaremos a continuación, comentando algunas de sus producciones en el territorio del videoarte.



Img.119. Jacinta Giles. *The Other Fears*.

127 Lorna Simpson. Retrospective. Curated by Joan Simon.
<http://www.fep-photo.org/exhibition/lornasimpson/>

En *'The Other Fears'*, Jacinta Giles parte de la idea de que el temor es más temible cuando es difuso, sin dirección, causa, o razón visible. Para ello Jacinta Giles explora el potencial de la imagen cinematográfica; para manifestar las oscuras premoniciones de mundo interior y que se trasladan a la vida cotidiana. Esta película deconstruye imágenes del cine y la televisión que se muestran al unísono en abstracciones oscuras y altamente peligrosas para nuestra psique y nuestra estabilidad mental.



Img.120. Hannah Bronte. *Still I Rise*, 2016.

Hannah Bronte. *Still I Rise*, 2016. En este nuevo video trabajo Bronte explora el feminismo, las cuestiones indígenas y el papel cambiante de las mujeres jóvenes dentro de la sociedad actual a través del mecanismo del rap. A través de imágenes visuales densamente cargadas, Brontë explora un universo alternativo en el que el cuerpo gobernante está formado por mujeres fuertes de diversas etnias, demografía y edades, invitando al público a ampliar sus sueños y visiones de lo que el futuro puede contener. El Primer Ministro es una mujer indígena; orgullosa, que emplea fluidamente su lengua tradicional, un nuevo líder para un nuevo mundo. A través de un violento rap feminista encausado políticamente, se dirigirá al pueblo para proponer un nuevo gobierno. Utopía y realidad se dan la mano en sus producciones.

Grace Kevill-Davies: Venus



Img.121. Grace Kevill-Davies. Venus.

Investigando las percepciones de la belleza ideal y la feminidad, ~ VENUS ~ pretende reconsiderar las representaciones de la pureza femenina y la perfección en el arte occidental popularizado y el cine. Kevill-Davies utiliza el humor como un vehículo para desafiar la ilusión de la perfección femenina y la mitología, jugando con el sentido de los espectadores de la realidad a través de la manipulación digital y la distorsión de la escala.

Kevill-Davies crea entornos escenificados montados a partir de objetos encontrados. Al explorar los procesos del juego y el azar, los tropos cinematográficos comunes se manipulan usando una combinación de medios digitales, escultura y objetos hechos a mano. Kevill-Davies es licenciada en Bellas Artes por la *Queensland University of Technology* (2013). Ella ha expuesto en exposiciones grupales en Brisbane, como *Brisbane Experimental Art Festival* en el *Centro de Arte Contemporáneo Judith Wright* (2014), y “*earth, fire, wind*” en *Boxcopy* (2014). Ha realizado una exposición individual en *Inhouse Ari* (2014).



Img.122. Simone Hine. *Split Screen*. Videoinstalación.

Split Screen es una nueva videoinstalación de Simone Hine. A través de estas obras se exploran, rompen y prueban los bordes de la pantalla, tanto en el límite conceptual como material. Jugando a los protagonistas en todas las obras, Hine se multiplica dentro de las obras: mediante una identidad construida a través de pantallas. Aquí, los fugaces momentos del cine y la televisión son re-imaginados y estirados, temporalmente y espacialmente. Las pantallas se acumulan a lo largo de la exposición, reflexionando sobre el rendimiento, la memoria cultural y las representaciones de lo femenino. A través del potencial espacial del espacio de la galería, las obras construyen nuevas narrativas, convergentes y divergentes mediante las formas y el material técnico en el que se inspiró y produjo, basándose en la industria cultural popular.

8.4. VIDEOARTISTAS PIONEROS

NAM JUNE PAIK



Img.123. Nam June Paik. *La luna es la televisión más antigua*, 1965.

Nam June Paik, realizó un video dentro de un taxi para filmar el embotellamiento generado por el paso de la caravana de vehículos ante la visita de Juan Pablo VI a *La Catedral de San Patricio* en Nueva York. La “película” fue mostrada esa misma noche en una exposición en *Electronic Video Recorder* en *El Café à Go Go*.

Considerado junto a Wolf Vostell el padre del video arte en 1965 realiza la instalación *La luna es la televisión más antigua*. En ella 12 televisores en silencio muestran en cada pantalla una fase lunar distinta realizada mediante manipulaciones del tubo de rayos catódicos con un imán.



Img.124. Nam June Paik. *Buddha TV*, 1974.

Paik buscando conectar los adelantos científicos con el arte, en sus exposiciones, mezcló: “escenografías” con artefactos, videos, televisores, instalaciones basadas en el rayo láser y manipulaciones de diversas de imágenes con diferente procedencia de fuentes. Cuestionó la televisión como mueble y la pasividad del televidente.

Entre sus obras cabe destacan *Zen for Film*¹²⁸ (1962/64) un video de 8 minutos que muestra una pantalla en blanco y sin sonido, y *Buddha TV* (1974), compuesta por una escultura de Buda colocada frente a un televisor y una cámara que lo graba en circuito cerrado. En todas sus creaciones trabajó sobre el concepto de la apropiación y el happening. Siendo la provocación y la ironía los dos factores protagonistas en sus video esculturas.

128 Nam June Paik - Zen for film (1985). (Consultado. 16-04-2016)
<https://www.youtube.com/watch?v=yN6MUGDUv6A>

WOLF VOSTELL

Sus obras contienen una gran variedad de materiales y técnicas expresivas: happenings, acciones, televisión, collages, fotomontaje, pintura, escultura. Trataban de provocar al espectador, generando un choque en él. Su obra buscaba romper los límites entre arte y vida, ya que creía que eran una misma cosa, así el arte debía servir como medio para comprender la vida¹²⁹ Se interesó por la TV como objeto, y la incluyó como un material principal en varias de sus instalaciones, generando una confrontación, para que el espectador tomara conciencia de las características negativas de este medio. En 1963 realiza el film emblemático film *Sun in your Head*¹³⁰ compuesto por imágenes televisivas deformadas mediante interferencias, desajustes cromáticos, ruidos, que en un segundo momento, fueron transferidas a material cinematográfico. La obra *6 Tv Dé-coll/age*, 1963, está compuesta por seis televisores, manipulados con objetos, y con transmisiones de programas institucionales. Su programación fue manipulada, la recepción alterada, algunos monitores pintados y otros cortados por la mitad. En la actualidad encontramos la película de María Pérez “*Malpartida Fluxus Village*”¹³¹.



Img.125. Publicidad de Evento Fluxus en Malpartida

129 Fluxus y Di Maggio. Museo Vostell Malpartida, Consejería de Cultura y Patrimonio de Extremadura, 1998, ISBN 84-7671-446-7. (Consultado: 07.07.2016)

130 Wolf Vostell Sun in your head, 1963. Wolf Vostell. (Consultado: 07.07.2016)
<https://www.youtube.com/watch?v=IJcOQ5FAlGw>

131 Malpartida Fluxus Village. Documental. España, 2015. Dirigida por María Pérez. (Consultado: 07.07.2016).
<http://www.fluxusvillage.com/film>

BILL VIOLA



Img.126. Bill Viola. *Secuencias de videos*.

Aunque Bill Viola¹³² no es un artista Fluxus, en sus obras puede verse un interés por la percepción, el funcionamiento de la memoria, y las culturas no occidentales. A finales de los años 70 comienza a indagar en la relación del ser humano con lo que lo rodea. En *He Weeps for You* (1976), basada en un poema de Mahmud Shabistari, se ve el reflejo del espectador en una gota de agua que se proyecta en circuito cerrado frente a él. En *Slowly Turning Narrative* (1992) se ve una gran pantalla rota que muestra, a un lado, la cara de un hombre en blanco y negro y, en otro, una serie de imágenes en color de recuerdos de la infancia, accidentes, operaciones médicas, etc. Uno de los lados de la pantalla es un espejo en el que se refleja la imagen del espectador, así como las imágenes proyectadas que se ven en la pared de la habitación y que se mueven en función de la rotación de la pantalla. Mientras, se escucha una voz recitando de forma repetitiva. Las imágenes oníricas, de iconografía religiosa y de durmientes, serán también una constante en sus videos.



Img.127. Bill Viola. *„Heaven and Earth”, 1992.*

132 Bill Viola, *He Weeps For You*, 1976. (Consultada: 21-09-2016)
<https://www.youtube.com/watch?v=S8EkqHa7R8c>

La obra de Bill Viola tiene un sentido existencial, la vida humana, el dolor, la vida y la muerte, la iconografía religiosa, las creencias y la religión, la importancia de la palabra (en su caso la ausencia de palabra), el agua como icono de lo vital, de la esencia de la vida, el fuego como representación de la combustión del cuerpo, es decir de la disolución material, de la purificación. Todo ello establece en el espectador unos parámetros de reflexión del aspecto más espiritual de la condición física y matérica del ser humano. En *Threshold* (1992), al atravesar una puerta que da a una habitación oscura, encontramos imágenes de personas durmiendo que se proyectan en la pared de la sala, mientras pueden oírse sus pausadas respiraciones. En la década del 90, Bill Viola, centrándose en acontecimientos de su familiar, aborda la idea de continuidad entre la vida y la muerte, en *The Nantes Tryptic* (1992), tres pantallas proyectan las imágenes de nacimiento, muerte, y de un hombre suspendido en agua, que ocupa la pantalla central, (representando la idea de tránsito). En *Heaven and Earth* (1992), Bill Viola presenta dos monitores confrontados, uno encima de otro, uno transmite la imagen del hijo recién nacido, el otro la agonía de la madre. En tanto los reflejos de las imágenes luminosas, se proyecta una en la otra.



Img.128. Bill Viola. *La Aceptación*, 2008.

Bill Viola en 2008 plasma *La Aceptación*¹³³ una reflexión sobre la trascendencia del ser humano; de cuya figura emana una fuente imparable, el elemento vital que nos constituye, el agua; o la metáfora de esta, que inunda la casa en *'The Deluge'*, del 2002, emulando al subconsciente de la psique.

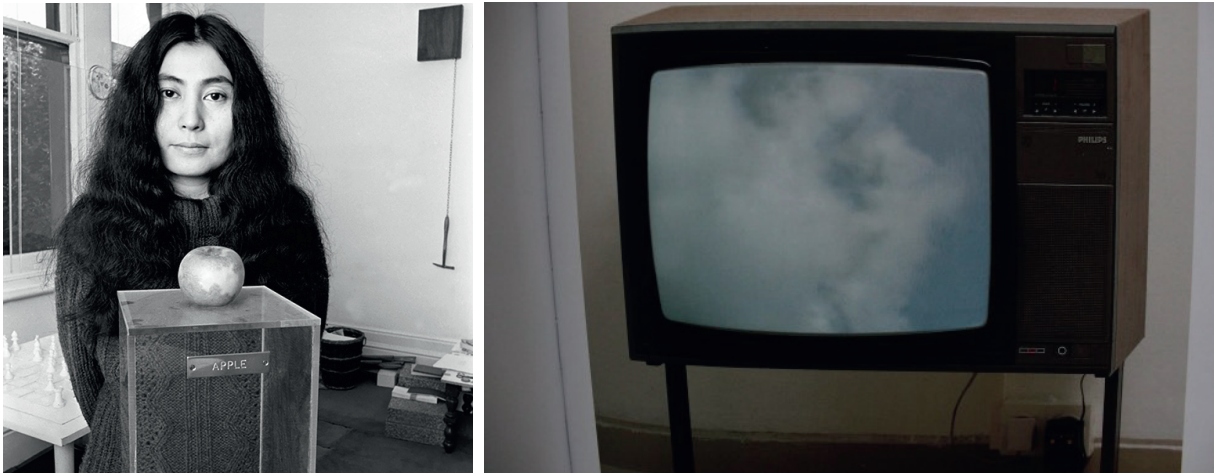
Ello se repite en *'Tristan's Ascension'* (2005) y en *'Emergence'*¹³⁴ (2002) donde la muerte trasciende como símbolo de vida para los demás, mediante el flujo del agua en la resurrección. Es fundamental

133 Bill Viola: *Aceptación*, 2008. (Consultada: 04-10-2016). <https://www.youtube.com/watch?v=Hc89YdZwKqg>

134 Bill Viola - *Emergence*, 2011.. (Consultada: 04-10-2016). <https://www.youtube.com/watch?v=RTPf6mHKYDO>

en su producción *La contemplación*, acudimos a este estadio meditativo, el ser humano en reflexión, lo que nos une con nuestra parte más espiritual, metafísica y trascendental, refiriéndonos a *Reflecting Pool*, (1977-79), donde el tiempo queda suspendido en el espacio, y la mente anida en el pensamiento; durante ese lapso temporal de suspensión fragmentada.

8.5. EL VIDEOARTE A TIEMPO REAL O DIFERIDO



Img.129. Yoko Ono. *Sky TV*, 1966. *Instalación de circuito cerrado.*

En 1970 varios proyectos artísticos comienzan a explorar el video en tiempo real, ofreciendo en el monitor lo que la cámara está grabando en el momento, (a esto se le denomina a tiempo real). En *Wipe Cycle* (1969), de Ira Schneider y Frank Gillette, muestran una pared con nueve monitores, mezclando transmisiones directas de la televisión loca, con otras imágenes que procedían de la propia galería, y eran grabada por la cámara. La obra buscaba evidenciar la manipulación de imágenes al mostrar la sutil diferencia entre el tiempo real y el evento pregrabado y editado en la televisión. En *Three Transitions*, (1973) por Peter Campus, vemos al artista destripando y atravesando su propio cuerpo, efecto obtenido por la superposición de las imágenes de dos cámaras. En *Sky TV* (1966) de Yoko Ono, una cámara de video fuera de la galería enfoca al cielo, y las imágenes se retransmitían a un monitor de televisión, situado en el interior de la galería, (en tiempo real). En *Channel Mix* (1972), de Keith Sonnier, es un vivo ejemplo de video instalación, que incorpora la grabación y la reproducción inmediata de imágenes. En la obra se yuxtaponen las de transmisiones televisivas con las imágenes del público que recorre la galería. Las tomas se realizan a tiempo real, y son proyectadas a dos grandes paredes, opuestas en el espacio de la sala. Las imágenes son rebobinadas: avanzan y retroceden, negando la sintaxis de narrativa tradicional.



Img.130. Peter Tscherkassky. *Outer Space*, 1999.

Este tipo de indagaciones en el videoarte traería la proliferación de nuevas expresiones que comenzarían a interesarse por la interacción como un componente operativo, dando paso a instalaciones audiovisuales más complejas, donde se usarían *timers* para producir el retardo de la imagen y poder mostrarla en diferido.

Esta experimentación y de otros tipos no solo era aplicable a la sala, sino a la propia producción de video. Así pues, los videos experimentales de las vanguardias artísticas han tenido gran influencia hoy en día, y numerosos autores, que realizan sus propias experimentaciones usan material pregrabado, famosa técnica del *found footage*. Uno de ellos es Peter Tscherkassky, el cual en *Outer Space*¹³⁵ utiliza continuas superposiciones, abstracciones, barridos, creando un movimiento frenético, bombardeo de imágenes. Creando un efecto de alucinación paranoico-agresivo vivenciado por la protagonista femenina, y compartido en este caso por el espectador.

135 *Outer Space* ~ Peter Tscherkassky. (Consultado: 13-11-2016.)
<https://www.youtube.com/watch?v=yASwqIWjaVI>



Img.131. Hito Steyerl. Instalación.

Todo ello ha ido evolucionando hasta que el videoartista ha incorporado no solo pauta de interactividad sino que ha abierto nuevas propuestas de participación en internet o a testimoniar la importancia de las redes sociales. Tal es el caso de la artista Hito Steyerl¹³⁶ Steyerl es una figura destacada en el arte por su posicionamiento crítico e uso de Internet, las tecnologías digitales y las imágenes están transformando la vida, el trabajo y la política. Sus videos ofrecen perspectivas oportunas, perspicaces sobre como esas imágenes giran impunemente alrededor de nosotros. Testimoniando como son apropiadas, editadas y recirculadas en un flujo interminable y acelerado de los media y el arte. Sus instalaciones de video comprenden combinaciones auto-reflexivas de tecnologías específicas y video ambientes que elaboran una reflexión sobre el contenido de la imagen en movimiento. Su magistral uso del montaje, refleja el ritmo y el vértigo en las prácticas cotidianas de la era digital, revelando verdades y potenciales, con un enfoque innovador de la práctica documental. Advirtiendo al espectador sobre el terrorífico espectro de información que subyace libremente bajo la www, de los mercados neoliberales del capitalismo y sus filiales.

8.6. EL VIDEOARTE INTERDISCIPLINAR

Los circuitos comerciales de arte y los museos incluyen en sus exposiciones: video, video esculturas y video instalaciones; elaboradas con cámaras, monitores, pantalla múltiples y otros complejos equipos de grabaciones e interactividad, con características experimentales que indagan en las posibilidades

136 Hito Steyerl. Duty-Free Art, 2015. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia.
<http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/hito-steyerl>

plásticas de la imagen. La innovación tecnológica¹³⁷ hizo posible su desarrollo y consolidación, y la era de la digitalización permitió mayores posibilidades de experimentación y expresividad en el arte y fuera de él. Esta exploración facilitó la expansión del videoarte a todas las disciplinas artísticas, donde en primer lugar fue usado como registro testimonial de las actividades, junto a la fotografía. Pero más tarde se convirtió en el ojo del artista, y captaba el mundo con la subjetividad de este, aportando una mirada conceptual, no lineal e interdisciplinar. Apareció entonces una desglosada terminología del videoarte que nos invade hasta nuestros días: video-escultura, video-instalación, video-performance, video-danza, video-interactivo,... Pero nosotros deseamos añadir la vertiente del video-psicológico, porque no lo clasificamos desde el aspecto del tema; sino como una modalidad más, que implica otra mirada al videoarte desde el ámbito psicológico. Manejando no solo sus estrategias y discursos, que incidirán evidentemente en la forma o resultado final del video, sino por su vinculación a la tecnología y softwares para adentrarse en los parámetros del mundo psicológico. Digamos así pues, que tal como existe un videoarte expandido, existe en paralelo, un videoarte introspectivo; que no solo aborda la psicología de su personaje, sino en sus síntomas, su mirada e incluso su alucinación. Compartiendo con el espectador sus momentos de esplendor, extrañezas y angustias vitales, captando así, la introspección del ser humano, abordando la maraña del pensamiento; todo ello desde el punto de mira del videoarte-psicológico.

8.7. MODALIDADES DEL VIDEOARTE

Vamos a realizar una breve batida por esta terminología del videoarte, para examinar con mayor detenimiento su faceta del videoarte interdisciplinar, o videoarte expandido.

8.7.1. LA VIDEO- ESCULTURA



Img.132 Frederike Pezold. «Madame Cucumatz», 1970 – 1975. ©Frederike Pezold

137 Laboral Centro de Arte y Creación Industrial. Consultado: 14-11-2016).
<http://www.laboralcentrodearte.org/es/recursos/personas/joan-jonas>

³El concepto de vídeo escultura fue consagrado a través de una exposición llamada *Video Skulptur* (1989) que reunió en el *Kolnischer Kunstverein* de Colonia, Alemania, 43 trabajos que indagaban la cuestión de la utilización de elementos técnicos y conceptuales del vídeo en la creación de objetos, dispositivos de interacción y vídeoinstalaciones.¹³⁸

Recordemos alguna de las Video esculturas más reconocidas y afamadas. «*Madame Cucumatz*», 1970 – 1975, de Frederike Pezold. La figura femenina fue representada mediante una columna que ofrecía fragmentadas partes del cuerpo. Las películas *Body Art* producidas originalmente bajo el título *Die neue leibhaftige Zeichensprache* han sido transpuestas a esculturas con nombres como “*Madame Cucumatz*”¹³⁸ o “*Göttin Körpertempel*”, en diez minutos de duración y ejecución del vídeo. La única imagen se compone para adaptarse al marco del monitor, la secuencia de imágenes dirigidas como un ritmo lento. La fragmentación del cuerpo en diversos monitores, remarca no solo el concepto de segmento, sino de cosificación del cuerpo femenino, adquiriendo un cariz altamente sexual y crítico.

8.7.2. EL VIDEOARTE Y LA MULTIPLICACIÓN DE IMÁGENES



Tango (1980)

Img.133. Zbigniew Rybczynski, *Tango*, 1981.

138 «*Madame Cucumatz*», 1970 – 1975. Frederike Pezold.
<http://www.medienkunstnetz.de/works/madame-cucumatz/video/1/>



Ilustración 29: *Un spectacle de qualité*. Pierrick Sorin, 1996.

Img.134. Pierrick Sorin. *Un spectacle de qualité*, 1996

En el videoarte, a raíz de sus exploraciones pioneras, y a partir del juego experimental con la multiplicidad de imágenes en los 80, y apoyadas por la edición digital en los 90. Por su parte el videoarte prosigue con su propia investigación, buscando ya no huir de la secuencialidad narrativa clásica, o seguir los montajes alterados (del cine de las vanguardias), sino que se centra en intentar plasmar *la ubiuidad múltiple*, apoyándose en la creación de varios escenarios, o en plasmar la latencia del espacio-tiempo en una misma secuencia; como es el caso de *Tango*¹³⁹ (1981) de o de las superposiciones fantasmagórica ocasionada por elementos de imágenes múltiples producidos por Pierrick Sorin en *Un spectacle de qualité*, 1996 o en sus espectáculos interdisciplinarios en *22H13, spectacle*.¹⁴⁰

8.7.3. VIDEOINSTALACIÓN

La videoinstalación es una forma de expresión artística que utiliza el vídeo como soporte central, y que relaciona la imagen videográfica con otros objetos materiales o visuales, ocupando un espacio específico en la sala o fuera de ella en el caso del arte público. La imagen de video en este caso, no siempre está circunscrita a un marco televisivo, escapando en ocasiones a su forma, proyectándose en pantallas, objetos o en el mismo espacio, paredes techo, suelo, etc.

Según Vicente Ortiz¹⁴¹, en toda videoinstalación, se distinguen dos partes o dispositivos. Uno es el denominado dispositivo video, que incluye la imagen electrónica (o digital) y el sistema técnico que la hace posible (monitores, pantallas, proyectores, magnetoscopios u ordenadores). El otro sería el denominado dispositivo escénico, compuesto por el espacio expositivo o escénico y la posible presencia de otros elementos. – observamos que 3 son los elementos característicos de toda videoinstalación: el espacio y la imagen en movimiento (los 2 dispositivos que analiza Ortiz) más otro elemento neurálgico característico: el espectador.

139 *Tango* by Zbigniew Rybczyński (1980). https://www.youtube.com/watch?v=uOpEpA_Y1a4

140 *22H13, spectacle* de Pierrick Sorin. <https://www.youtube.com/watch?v=bYM64nrOtC8>

141 Ortiz Sausor, Vicente. Una propuesta escultórica: videoinstalacion y videoescultura. Tesis Doctoral. Facultad de BBAA. Universidad Politécnica de Valencia. 2001

La videoinstalación cambia radicalmente las relaciones entre la imagen electrónica (monitor), y el espectador (audiencia). A raíz de la evolución de las nuevas tecnologías la imagen se ha independizado del monitor. Las nuevas tecnologías han permitido además, mediante sistemas de proyección desubicar las imágenes del televisor recorriendo el espacio e integrando las imágenes en él.



Img.135. Antoni Muntadas. ¹⁴² *Personal / Public*, 1980. Instalación con dos monitores (un circuito cerrado de televisión), reloj, calendario y silla.



Img.136. Eugenia Balcells. ¹⁴³ *Frecuencias*. Instalación.

142 Muntadas. *Híbridos*. <http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/muntadas-hibridos>

143 Eugenia Balcells. *Años Luz*. <http://www.universoeugeniabalcells.com/mexico/documentos.php>

8.7.4. LA VIDEO PERFORMANCE



Img.137. Ulrike Rosenbach. *No pensarás que soy una amazona*, 1975.

El videoarte fue un medio muy utilizado por artistas que a través de las performances buscaban provocar nuevas experiencias en los espectadores, eliminando la barrera entre arte- vida / creador-receptor. El video fue utilizado en sus comienzos como un mero registro de carácter testimonial, con el tiempo fue incluido como parte de las performances.¹⁴⁴ Esta forma testimonial es recogida por Jochen Gerz, realizó una performance durante la cual gritó con todas sus fuerzas a distancia, hasta perder la voz, registró su acción en video “*Gritar hasta el agotamiento*”.

Ulrike Rosenbach¹⁴⁵ en *No pensarás que soy una amazona* (1975), muestra la acción real en directo, filmada a través de la cámara. La artista dispara quince flechas a una reproducción de la obra de *La virgen y el niño*. En una pantalla se superponen imágenes procedentes de dos cámaras distintas, las flechas traspasan no sólo el rostro de la virgen, y de la artista.

144 EEUU Performance y Video. (Consultado: 11-11-2016.)

http://performance07.blogspot.com.es/2007/01/eeuu-performance-y-video_09.html

145 El video arte: apuntes para una historia y definición del género. Por: Marialina García y Meyken Barreto. (Consultado: 04-11-2016) <https://hernanmontecinos.com/2010/02/20/el-video-arte-apuntes-para-una-historia-y-definicion-del-genero/>



Img.138. Joan Jonas. *Vertical Roll*, 1972.

También Joan Jonas ¹⁴⁶ fue también una artista significativa en el campo de la videoperformance, con su discurso de revisión de los elementos fetichista que se le atribuyen a las mujeres, espejos, vestimenta, máscara. Haciendo de ello una codificación escénica para el mundo televisivo, que contemplaba aquel cuerpo femenino fragmentado por la pantalla. Así ella reivindicaba su lugar en el mundo, exigiendo atención con el golpeteo reiterante de una cucharilla a la pantalla. Una banda horizontal pasaba reclamando atención, como si el aparato (TV) se encontrase estropeado, una perífrasis sobre la errónea observación del cuerpo de la mujer como canon establecido, en un discurso mediático a través de la pantalla.

146 The Long, Lost Analogic Art of the Vertical Roll, Joan Jonas.
<http://www.randallpacker.com/the-long-lost-analogic-art-of-the-vertical-roll/>

8.7.5. EL VIDEO INTERACTIVO

interactivo, va.

1. *adj. Que procede por interacción.*

2. *adj. Inform. Dicho de un programa: Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre la computadora y el usuario. U. t. c. s. m.*

Esta es la definición aportada por la Real Academia de La Lengua Española sobre el término interactivo.

El arte interactivo es una práctica artística que hace uso de las tecnologías electrónicas digitales: audiovisuales, telemáticas, computarizadas, o interactivas, es decir, basadas en modos de comunicación (interfaces), mediante el empleo de softwares o programas de ordenador; lo cual establece un diálogo entre el público y la obra o sistema. El arte ha establecido diversos niveles de interactividad creando vínculos que buscaban acentuar el carácter cooperador de la creación.

Existen diferentes *niveles de interactividad*¹⁴⁷ o modelos de interactividad humano-máquina. Según Claudia Giannetti, podemos clasificarlos desde el punto de vista de sistemas como:

- *Sistema mediador*: reacción puntual, simple, normalmente binaria a un programa dado.
- *Sistema reactivo*: injerencia en un programa a través de la estructuración de su desarrollo en el ámbito de posibilidades dadas. Se trata de una interactividad de selección, que implica la posibilidad de acceso multidireccional a informaciones audiovisuales para la ejecución de operaciones predeterminadas por el sistema, y por lo tanto limitadas a éstas.
- *Sistema interactivo*: estructuración independiente de un programa que se da cuando un receptor puede actuar también como emisor. Se trata de una interactividad de contenido, en la que el usuario dispone de un mayor grado de posibilidad de intervenir y manipular las informaciones audiovisuales (o de otra naturaleza) o, en sistemas más complejos, generar nuevas informaciones.

147 La Interactividad. <http://www.hipertexto.info/documentos/interactiv.htm>



Img.139. Peter Weibel. *Instalación Multimedia*.

Otros autores como Peter Weibel, hacen otro tipo de clasificación en función del comportamiento y la conciencia de esa interacción. Según éste, estos niveles son:

- *Interacción sinestésica*. Es la interacción que se produce entre imagen, sonido, color, música.
- *Interacción sinérgica*. Es la interacción entre estados energéticos, es decir, con obras que reaccionan al cambio del entorno
- *Interacción cinética o comunicativa*. Es la que se establece entre personas y objetos
- Según Gianetti:

*En el cruce de las artes, las tecnologías y las ciencias, nos referimos a un proceso de acercamiento, contigüidad, interferencia, apropiación, intersección y compenetración, que conduce a la generación progresiva de redes de contacto y de influencias multidireccionales.*¹⁴⁸

148 De la plaza al chat: análisis de las transformaciones del espacio público desde la práctica artística neo medial. Tesis Doctoral. Dirigida por: Dra. Maribel Doménech Ibáñez. Dra. María José Martínez de Pisón. Presentada por: Diego José Díaz García. Febrero, 2007. (pág. 27)

http://mpison.webs.upv.es/metodologia/archivos/thesis/Tesis_Diego.pdf



Img.140. Jeffrey Shaw. *Pure Land*, 2012.

Jeffrey Shaw (Melbourne, 1944) es conocido por ser uno de los principales pioneros en el arte de la Realidad Virtual. La que le ha dado más repercusión fue la obra de Realidad Virtual “*Legible City*” (1988-1991). El visitante de “*Legible City*” recorre en una bicicleta estática un paisaje virtual, con la que puede interactuar. Textos en forma de arquitectura conforman edificios y calles forman parte de la composición virtual que ofrece el software. En *La Tierra Pura* tiene lugar en AVIE (2006), un gran teatro de proyección panorámico, estereoscópico de 360 grados, que ofrece una experiencia verdadera de estar dentro de un templo para ver sus magníficas pinturas murales budistas a escala 1: 1. Utilizando la fotografía de alta resolución y los modelos escaneados con láser proporcionados especialmente por la Academia Dunhuang, *Pure Land* (2012) constituye un facsímil virtual inmersivo que replantea y reconstituye la extraordinaria riqueza de pinturas y esculturas que se encuentran en las cuevas de Dunhuang.



Img.141. Luc Courchesne.¹⁴⁹ *Landscape One*, 1997.



Img.142. Joseph Hyde.¹⁵⁰ *Me and my shadow*, 2012.

149 Luc Courchesne. Paysage n° 1 (Landscape One)
<http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=127>

150 Cuatros portales para entrar en un mundo virtual.
<http://blogs.elpais.com/artes-en-la-edad-silicio/2012/06/cuatros-portales-para-entrar-en-un-mundo-virtual.html>

8.7.6. EL VIDEOARTE EXPANDIDO



Img.143. Isaac Julien."Baltimore", 2003.

Pedro Ortuño describe la génesis y evolución histórica del videoarte, así como sus etapas de desarrollo y apogeo durante los sesenta y setenta del pasado siglo.

El término Cine expandido fue acuñado por Jack Burnham en su libro Más allá de la escultura moderna (1968) para referirse al arte cinético. Él consideraba que este concepto comprendía las obras y esculturas luminosas, la robótica y todas aquellas prácticas que suponían la abolición de las fronteras convencionales del arte. El cine expandido buscó ante todo neutralizar la linealidad de la narrativa fílmica. Fue retomado más tarde por Gene Youngblood en su libro Expanded Cinema (1970), en donde el autor habla de la alianza del cine con el video y el ordenador. Para Youngblood el punto clave de estas experiencias era su carácter sinestésico, su capacidad para capturar sensorialmente al público, generando estados expandidos de conciencia. Rosalind Krauss, unos años más tarde en su ensayo Video: The Aesthetics of Narcissism (1979), plantea la posibilidad de analizar las obras de video bajo la premisa de ser un medio narcisista, según la autora, algo endémico en las primeras obras de video.¹⁵¹

151 Hacia una definición y praxis del videoarte. Por Pedro Ortuño. Revista Cuadrivio | Octubre 5, 2014. <https://cuadrivio.net/hacia-una-definicion-y-praxis-del-videoarte/>

En general los vídeos pioneros de Vito Acconci, Chris Burden, Douglas Davis o Ana Mendieta eran en gran parte testimoniales, semi-improvisados y sus valores de producción eran relativamente bajos. Mientras Bruce Nauman realizaba experimentaciones en su estudio grabándose. *Paik*, fue un innovador respecto a las posibilidades y a la manipulación, hasta que más tarde llegaron por las producciones más complejas, multicámara y multipantalla de Bill Viola, Rodney Graham, Mathew Barney o Isaac Julien (Londres, 1960). Julien no es solo un esteticista. En *Baltimore* trataba de homenajear las películas de blaxplotation de los 70 (el actor principal es Melvin Van Peebles) y los referenciaba los problemas raciales que esas películas llevaron a las pantallas.

El videoarte expandido como medio de encuentro y síntesis de creación, puede generar un procedimiento adaptable e incluyente, en relación a la finalidad de cada proyecto en desarrollo.

*En el acto de extender la imagen en movimiento, está implícito un recorrido entre el relato que contiene la propia imagen, la relación que establece con el espacio o el objeto tridimensional y la narración resultante de este encuentro. En ese espacio de confluencia se generan múltiples cruces y dialécticas. De todas las posibles, se analizan encuentros entre tres áreas; el videoarte, la escultura y la cinematografía.*¹⁵²

En los procesos de creación que dan lugar a la práctica video artística para *el sitio específico*, o aplicada al objeto escultórico, la expansión no sólo sugiere la proyección de luz sobre superficie, sino que propone una confluencia de disciplinas, una integración de poéticas y métodos que se condensan en una misma acción.

Pero esta expansión de los ámbitos del videoarte no fue una aportación innovadora del final de los 80 o el comienzo de los 90, Alguno artistas de los 70 han tenido un peso específico en el desarrollo de esta tendencia, tal es el caso de Dan Graham y sus instalaciones.

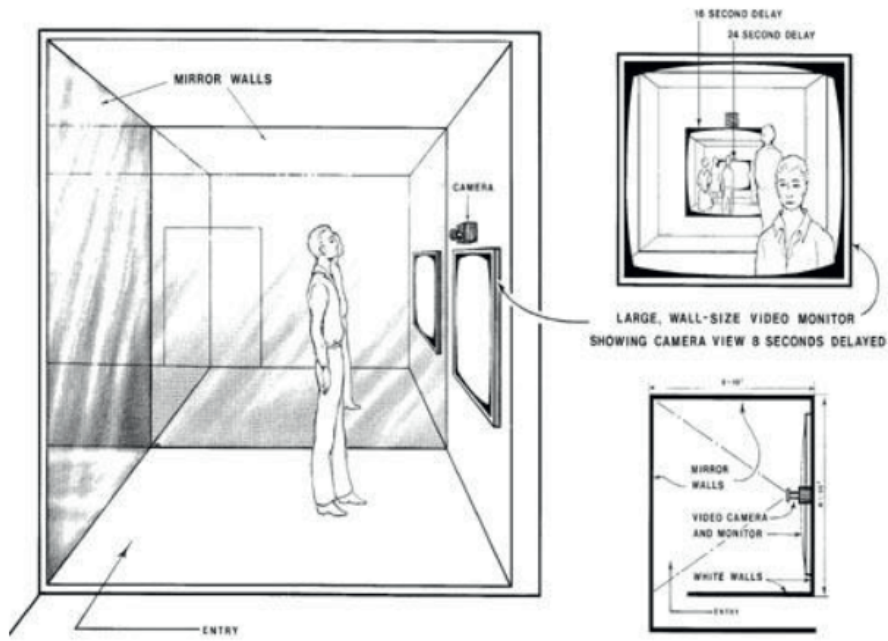
Dan Graham. Nació en USA, 1942. Su formato es el video y la videoinstalación. Su producción artística reflexiona sobre la comunicación y la percepción (individual-colectiva). El explora los parámetros espacio-temporales, para ello utiliza los soportes y softwares (temporizadores para retardar los tiempo) y conseguir un juego visual, donde el sujeto se observa así mismo en tiempo diferido. Su interés por la percepción le llevó a explorar el circuito cerrado televisivo, implicando a los espectadores en sus instalaciones. Un ejemplo de ello, está constituido por su obra: “*Time Delay Room*”, 1974. Dan Graham.¹⁵³

152 El videoarte expandido. Espacio de confluencia entre la cinematografía y la escultura. Tesis de Juan Martinez Villegas, Universidad de Barcelona. Director: Miguel Ángel Planas Rosselló
codirector: Josep María Jori Gomila.tutor/ponente: Josep Roy Dolcet. Año: 2015.

<https://www.educacion.gob.es/teseo/createpdf?origen=3&idFicha=382196>

153 Dan Graham, “*Time Delay Room*”, 1974. (Consultado: 13-07- 2016).

<http://www.medienkunstnetz.de/works/time-delay-room/?desc=full>



Img.144. Dan Graham. "Time Delay Room", 1974.



Img.145. Dara Birnbaum..PM Magazine,1982. Instalación Multimedia.

Dara Birnbaum. Nace en N.Y, 1946. En la instalación *PM Magazine* (1982), creada para la Documenta. Dara Birnbaum a modo de collage consigue imágenes de fuerte impacto visual. Para ello Birnbaum selecciona imágenes de familias americanas en su entorno doméstico, combinado con imágenes de programas televisivos, y las altera con un programa de procesamiento de imágenes, realiza zoom sobre ellas, acelera o retarda su movimiento. Birnbaum cuestiona la percepción, entre la seducción y la alienación, y al mismo tiempo deconstruye los códigos y la sintaxis del lenguaje televisivo, desvelando planteamiento sexista dirigido al consumo. La artista sintetiza esas imágenes ubicándolas en un entorno artificial (como es la recreación de un set de televisión), donde el azul croma junto con dos paneles fotográficos, y las imágenes en continuo movimiento de los monitores de televisión simulan e intensifican la percepción que el espectador tiene de los media. Incitando al espectador a reflexionar sobre nuestra vulnerabilidad frente a los medios.



Img.146. Antoni Muntadas. "EL Aplauso". *On Translation*, 1999.

Antoni Muntadas,¹⁵⁴ nacido en Barcelona, 1942. Su actividad artística se fundamenta en análisis crítico del papel de los medios de comunicación en la construcción simbólica de la realidad social contemporánea. El análisis de los media y su repercusión social son el eje fundamental que vertebran su trabajo: la publicidad, la propaganda política, la crítica cultural, los círculos de poder. *On Translation*,¹⁵⁵ este proyecto recoge un conjunto de obras e instalaciones ordenadas en diferentes series, en el que Muntadas aborda el concepto de traducción en la sociedad contemporánea y los ritos comunica-

154 Antoni Muntadas: La Metodología del proyecto. (Consultado: 14-07-2016).

<http://www.metalocus.es/es/noticias/antoni-muntadas-la-metodologia-del-proyecto>

155 Antoni Muntadas, Videocreación e Instalación Audiovisual. Por José Luis Crespo Fajardo.

La Colmena 79. Julio- Septiembre de 2013. (pág: 47). (Consultado: 14-07-2016).

http://web.uaemex.mx/plin/colmena/Colmena_79/Aguijon/4_Antoni_Muntadas.pdf

cionales, y la respuesta del público como masa, ante esos hechos, convirtiendo su obra en un análisis sociológico del momento.



Img.147. Bruce Nauman. *Mapping the Studio I (Fat Chance John Cage)*, 2001.

Bruce Nauman, en *Mapping the Studio I (Fat Chance John Cage)*, 2001. Realiza una instalación de múltiples pantallas que reproduce casi seis horas de imágenes de vigilancia filmadas en el estudio del artista por la noche.

Nauman: “Bueno, parecía que necesitaba ser más de una hora o dos, y luego pensé que sería necesario más tiempo, tanto como debería ser... bueno, simplemente sentía que necesitaba ser largo, no necesariamente sé que se siente cuando lo contemplan entero, pero podrían ir y venir, como algunas de esas viejas películas de Warhol. Quería esa sensación de que la pieza estaba allí, casi como un objeto, sólo allí, en curso, siendo él mismo. Quería que la pieza tuviera una calidad en tiempo real, en lugar de un tiempo ficticio. Me gusta la idea de saber si está o no allí”.¹⁵⁶

156 Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words, Writings, and Interviews. Quoted in Janet Kraynak (ed.), Cambridge, MA: MIT Press, 2003, p.399. (Consultado: 15-07- 2016).



Img.148. Doug Aitken. *The Moment*, 2010. Foto: Doug Aitken. © Courtesy: Matadero Madrid, Galería Regen Projects (L.A.), 303 Gallery (New York), Galería Eva Presenhuber (Zurich), Galería Victoria Miro (Londres).

La labor artística de Doug Aitken se desarrolla entre Los Ángeles y N.Y. Abarca disciplinas como: la instalación, la fotografía, la escultura, el videoarte (*single* y *multichannel*) o el *happening* y la intervención vídeo sobre estructuras arquitectónicas. En los años noventa Aitken realizó también algunos *videoclips* para cantantes y Dj como Iggy Pop o Fatboy Slim. Trabaja el videoarte desde una aproximación expandida.

Esto es: la aproximación “expandida” al videoarte, que le lleva a crear contextos multimedia en los que las imágenes se “disuelven” en la atmósfera impactante de una ambientación visual, sonora y arquitectónica llena de sugerencias emocionales y conceptuales; la fragmentación narrativa, que rompe la superficie de proyección convencional, a través de una multi-visión compleja, rítmica y vívida, de imágenes en distintas pantallas; la plasmación del elemento sonoro, en tanto elemento sustancial e imprescindible (no meramente accesorio) de la obra; la dimensión performativa de la videoinstalación, que induce al espectador a moverse físicamente alrededor de las pantallas en la tentativa vana de recomponer un punto de vista único definitivamente superado.

The Moment de Doug Aitken¹⁵⁷ está compuesta por 11 pantallas de plasma colgadas del techo y colocadas en la oscura nave donde se expone. Las pantallas transmiten simultáneamente imágenes en *cycle*

157 El videoarte expandido de Doug Aitken. (Consultado: 15-07- 2016). <https://nicolamariani.wordpress.com/2010/03/04/el-videoarte-expandido-de-doug-aitken/>

loop (bucle) de la duración de 6'.30". Las proyecciones están relacionadas entre sí y generando puntos de intersección y sincronía. El sonido amplificado acompaña al flujo de imágenes, plasmando una atmosfera extraña en el espacio y contribuye a dar la sensación de un mundo suspendido, con toda una iconografía de juego de espejos. El contenido de las imágenes proyectadas hacen referencia a la memoria, la soledad, con escenas íntimas y subjetivas, yuxtapuestas a los paisajes, a los edificios y elementos abstractos que aparecen en el film. La interacción se produce a raíz de que cada una de las pantallas lleva un espejo en la parte de atrás, reflejando fragmentos de imágenes de las otras pantallas.



Img.149. Gary Hill. Beauty Is in the Eye, 2011. Monitor LCD en HD, dos altavoces, dos fotografías copias de giclée two giclée prints, videoestereo. (Prismas de aluminio y trípode), reproductor multimedia (color, sonido estéreo). [Henry Art Gallery, Seattle WA, Mar 31-Sep 16] Cortesía del artista y La Gladstone Gallery, New York and Brussels.



Img.150. Emanuele Antille. *L'Urgence des Fleurs*, 2013.

Emanuelle Antille¹⁵⁸ en *L'Urgence des Fleurs* es una instalación de video que incluye 23 videos (14 proyecciones y 9 monitores). Esta instalación, está construida como un laberinto, se basa en las extrañas colecciones de Emilie G., que nació en 1913 y vivió en la misma casa desde 1930 a 2007. Emilie tiene dos pasiones: su jardín y sus películas. Al final de su vida, cuando su casa estaba vacía, descubrimos que estaba escribiendo cada momento de su vida en los cuadernos. Encontramos también pequeñas notas pegadas en cada objeto de la casa, incluso en las más inútiles, como en las piedras que recogía. También descubrimos que estaba haciendo dibujos, en realidad encontramos más de 1000 dibujos, todos representando las flores de su jardín. Finalmente descubrimos una pequeña libreta en la que describió todas las películas que vio en el cine desde 1949. En todos los videos de esta instalación, sus dos hijas y su niña están realizando acciones usando todas esas colecciones extrañas y frágiles. Esta instalación cuestiona el paso del tiempo, las nociones de ritual y la transmisión dentro de una familia, de una generación a otra.

158 Emanuele Antille. (Consultado: 17-07- 2016).
<http://www.emmanuelleantille.com/>



Img.151. Janett Cardiff y George Bures Miller. *The Paradise Institute* | Installation View 1/13

Con este trabajo, producido originalmente para el pabellón canadiense en la *Bienal de Venecia*, Cardiff y Miller se centran en el idioma y la experiencia del cine. Los espectadores se acercan a un simple pabellón de madera contrachapada, montando un juego de escaleras, y entran en un interior exuberante y débilmente iluminado, con alfombra roja y dos filas de asientos cubiertos de terciopelo. Una vez sentados, se adquiere la sensación de mirar por el balcón de una réplica en miniatura, de un gran cine antiguo (creado con hiper-perspectiva). Este es el primero de una serie de ilusiones ópticas orquestadas por Cardiff y Miller. Los espectadores se ponen los auriculares y la proyección comienza.

Al menos dos historias funcionan simultáneamente. Existe la “película visual” y su banda sonora acompañante que se despliega ante los espectadores. En capas sobre esto está la “acción auditiva” de un público supuesto. La película es una mezcla de géneros: es parte noir, parte thriller, parte sci-fi, y parte experimental. Lo más particular de la instalación es el “sonido envolvente” binaural personal que cada individuo de la audiencia experimenta a través de los auriculares. El sentimiento de aislamiento que cada uno podría sentir se rompe por intrusiones aparentemente procedentes del interior del teatro. Un teléfono celular perteneciente a un miembro de la audiencia suena. Una “amiga” cercana susurra íntimamente en tu oído: “¿Comprobaste la estufa antes de irnos?” La ficción y la realidad se entremezclan a medida que la realidad se entremezcla. A medida que la absorción en la película se suspende y otras realidades fluyen adentro.



Img.152. Pipilotti Rist, 4th Floor To Mildness, 2016. ¹⁵⁹ ¹⁶⁰159-160 Music and text by Soap&Skin/Anja Plaschg. Courtesy Flora Musikverlag and [PIAS] Recordings. photo: Maris Hutchinson / EPW Studio, courtesy New Museum.



Img.153. Carsten Höller. Instalación.

159 Pipilotti Rist's "4th Floor to Mildness," a 2016. (Consultado: 17-07- 2016).

<https://www.nytimes.com/slideshow/2016/10/28/arts/design/pipilotti-rist-pixel-forest/s/28RIST.html?mcubz=0>

160 Pipilotti Rist-Pixel Forest (2) New Museum, New York, 2016. (Consultado: 17-07- 2016).

<https://www.youtube.com/watch?v=jL89YBLW5Y4>

Carsten Höller¹⁶¹ artista alemán, residente en Estocolmo, su formación es científica se refleja en su creación artística centrándose en la naturaleza y en las relaciones humanas. Ha realizado numerosas instalaciones, *Test Site*, para la Sala de Turbinas de Tate Modern (2006), donde crea una serie de gigantescos toboganes. *Amusement Park*, para MASS MoCA, North Adams, EE.UU. (2006), una instalación de atracciones feria a tamaño natural, en movimiento lento. *Flying Machine* (1996), en esta obra el espectador se ve levantado en el aire. *Upside-Down Goggles* (2001), un experimento con gafas que alteran la visión.



Img.154. Rafael Lozano-Hemmer. *Open Air (Aire Libre)*, 2012.

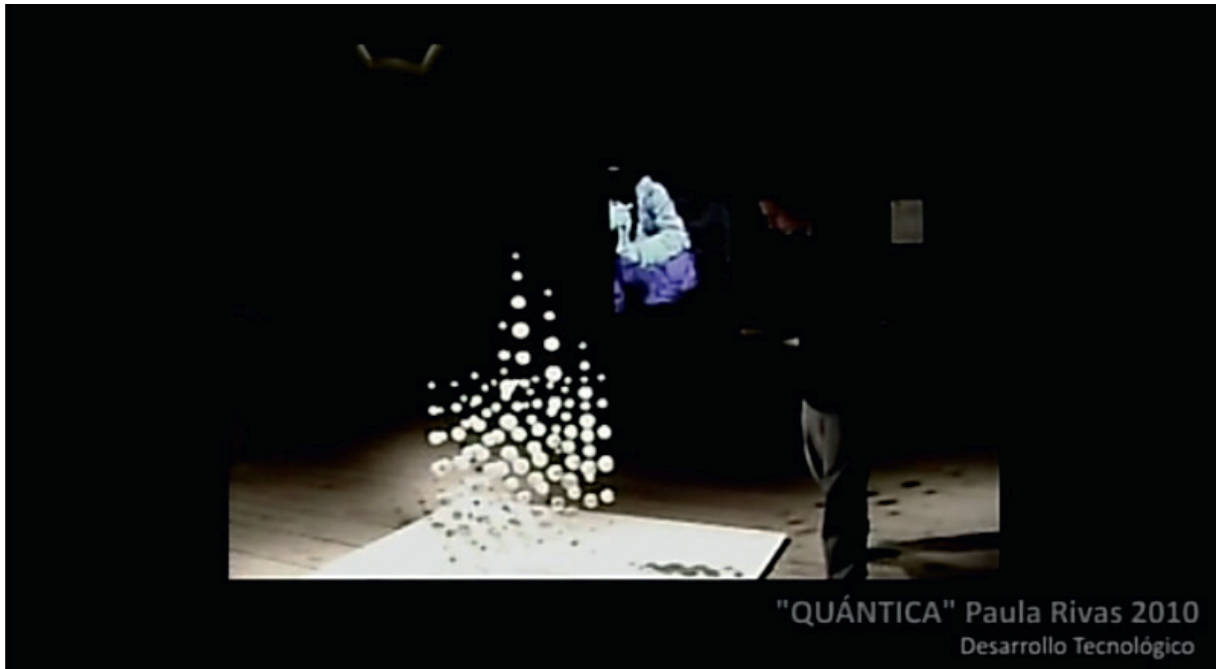
Rafael Lozano-Hemmer es un artista mexicano reconocido por sus instalaciones interactivas en espacios públicos en América, Asia y Europa. El artista utiliza la tecnología como un medio para reflexionar sobre la política, la cultura y la economía, ya que todo funciona a través de la tecnología. Originario de la Ciudad de México, Rafael Lozano-Hemmer estudió Ciencias en la Universidad de Concordia en Montreal. Aunque no ejerció como científico, sus estudios influyen en la técnica y el contenido de su obra artística frecuentemente haciendo referencia a nuevas teorías de mecánica cuántica, utilizando tecnología avanzada. En octubre de 2012, se presentó la obra interactiva *Open Air (Aire Libre)*¹⁶² la cual traducía mensajes de voz grabados por los espectadores en juegos de luces a través del parque Benjamín Franklin, en Philadelphia.¹⁶³

161 Carsten Höller dirige el Taller de la Fundación Botín. (Consultado: 21/07/2017).

<http://www.hoyesarte.com/evento/2017/09/carsten-holler-dirigira-el-proximo-taller-de-la-fundacion-botin/>

162 OPEN AIR / The Creator's Project Video / Rafael Lozano-Hemmer Takes Us Behind The Scenes / Nov. 9, 2012. (Consultado: 23/07/2017).<https://vimeo.com/65563473>

163 "Vectorial Elevation," 1999-2000. (Consultado: 23/07/2017).<https://vimeopro.com/bitforms/lozano-hemmer/video/33988785>



Img.155. Paula Rivas. *Cuantica*, Escultura Robótica, 2010.

En Instalación Robótica, encontramos significativa a la artista visual, Paula Rivas¹⁶⁴ (1976, Buenos Aires). Su obra aborda conceptos abstractos del universo, el tiempo y el espacio desarrollándose en varios formatos tridimensionales. Su obra se encuentra en colecciones en diversos países: EE.UU, Bélgica, Argentina, Italia Chile, Alemania, Colombia. Las constelaciones tridimensionales son realizadas con pequeñas esferas (piedras naturales) formando volúmenes dinámicos suspendidos en el espacio, constituyendo *las esculturas moleculares* de Paula Rivas. Las esferas y sus sombras proyectadas construyen constelaciones geométricas en transformación, componiéndose en un movimiento sincrónico coordinado, basado en la figura del círculo. El observador interactúa con la pieza, su sola presencia activa la constelación geométrica, cuando se aleja la estructura permanece inmóvil, como en su Escultura Robótica *Cuántica* del 2010.

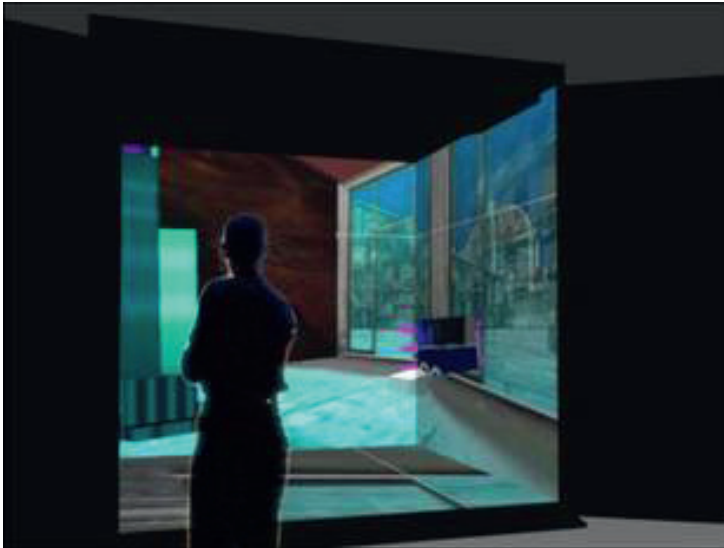
164 *Cuantica* 2010, Paula Rivas, instalación robótica. (Consultado: 21/07/2017).
<http://www.pabellon4.com/Paula-Rivas>



Img.156. *Sintonización Interdimensional*. Christian Wloch. 2014.

Tal es el caso de las esculturas cinéticas e instalaciones audiovisuales de Christian Wloch¹⁶⁵ (Buenos Aires, 1971). Ellas están inspiradas en el mundo invisible de las frecuencias que nos rodean. Sus obras están materializadas utilizando luz y sonido en desarrollos cinéticos, usando el tiempo como medio de transformación y evolución de las estructuras geométricas que crea. Su obra se encuentra en colecciones artísticas de Brasil, Argentina, y EE.UU. La progresión de estos movimientos está basado en el estudio de las ondas de sonido y luz materializando el mundo invisible de las frecuencias que nos rodean. Sus esculturas audiovisuales materializan múltiples ondas geométricas entrelazadas en un mismo espacio, formando elementos lineales que se entrelazan en su relación espacial y en el tiempo. Esta superposición de líneas genera situaciones ópticas en 3D, que se enfatizan visiblemente según sea el punto de vista del espectador. Estas estructuras geométricas tridimensionales suspendidas en el espacio van evolucionando en el espacio-tiempo mediante la intervención de la luz y el sonido en movimiento que las modula.

165 Christian Wloch (Buenos Aires, 1971). (Consultado: 21/07/2017).
<http://www.pabellon4.com/Christian-Wloch>



Img.157. Franz Fischnaller navegando en CityClusteren el interior de un sistema CAVE.

La Realidad Virtual es un nuevo material que emplean los artistas cibernéticos en su expresión estética, destacando la existencia del VR Art como una forma singular en el Arte Electrónico. Myron Krueger fue pionero del arte electrónico interactivo, destacamos los entornos virtuales de: “*Sensorama*”, la experiencia de inmersión total de *Mort Heilig*, los *entornos interactivos* de Dan Sandin y él mismo en la Universidad de Wisconsin, *las experiencias acústicas tridimensionales* de Salvatori Martirano de la Universidad de Illinois, o su exposición del *Metaplay* en 1970.

*La Realidad Virtual es la experiencia sintética mediante la cual se pretende que el usuario sustituya la realidad física por un entorno ficticio generado por ordenador. De manera más precisa: La Realidad Virtual es un interfaz “hombre-máquina” que permite al usuario sumergirse en una simulación gráfica 3D generada por ordenador, y navegar e interactuar en ella en tiempo real con perspectiva subjetiva (centrada en el usuario.)*¹⁶⁶

De acuerdo con el comunicólogo Román Gubern³, en las artes plásticas, la realidad virtual proviene del ideal ilusionista de la perspectiva geométrica el Renacimiento. Pero el artista electrónico, con la Realidad Virtual, aspira a construir otras realidades, dando continuidad a la imagen real, creando o inventando *los Paraísos Artificiales de Baudelaire*.- una convergencia metodológica entre el Arte y la Ciencia, como señala Peter Weibe.

¹⁶⁶ VR ART: Arte electrónico y Realidad Virtual, 2008. Por Alejandro Sacristán. (C: 21/07/2017). http://www.tendencias21.net/mediart/VR-ART-Arte-electronico-y-Realidad-Virtual_a1.html



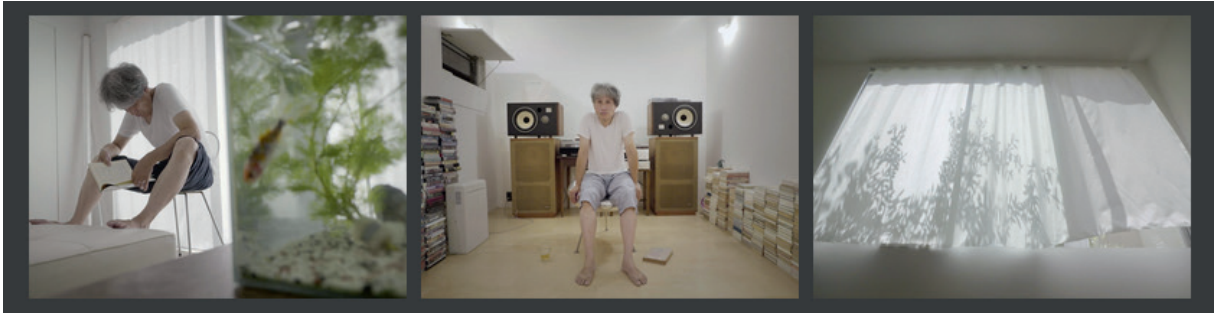
Img.158. Fotograma de Toni Oursler

Pero ahora que ya se ha avanzado tanto en la tecnología y su aplicación en el arte, de nuevo el hombre vuelve a preocuparse por el carácter psíquico o introspectivo del ser humano. Tal como Tony Ousler¹⁶⁷ lo manifiesta en una de sus últimas creaciones. Entre ellos Tony Oursler (2015-16) da una representación que revela la intersección entre los avances tecnológicos y fenómenos ocultistas. Presentado con ambientación *cinema 5-D*, usa un simulacro del fantasma de Pepper con gama de efectos sensoriales: olores, vibraciones, etc. Es un largometraje inmersivo inspirado en *El archivo propio de Oursler* relacionado con la magia escénica, la fotografía espiritual, la pseudociencia, la telequinesia y otras manifestaciones de lo paranormal. Tal como Dolores Furió Vita nos apunta:

*¿Qué caracteriza a la animación expandida? ¿Qué aportan las nuevas técnicas de videomapping a la animación contemporánea? El desplazamiento de la animación de las salas de cine a los museos y galerías evidencia los desbordamientos hacia nuevos soportes y territorios. Se abre un nuevo camino donde confluyen la animación tradicional, la instalación, el vídeo y los medios digitales. Este artículo parte de la experimentación con la imagen en movimiento de los artistas de las primeras vanguardias y los dispositivos precinematográficos, hasta llegar a la era digital y el videomapping. La desmaterialización de la obra, la puesta en escena y las nuevas narrativas hacen necesaria una redefinición de la animación contemporánea con técnicas de videomapping desde un punto de vista interdisciplinar, transdisciplinar y postdisciplinar.*¹⁶⁸

167 Tony Oursler. <http://tonyoursler.com/> (Consultado: 27/03/2017).
<https://kevinjesus20.com/2017/01/tony-oursler-caza-fantasmas-en-ny/>

168 Experiencias de videomapping en la animación contemporánea. Formas híbridas y nuevos contextos. Dolores Furió Vita. Con A de animación, Núm. 6 (2016). <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/rt/printerFriendly/4801/0>



Img.159. Beka&Lemoine. *Moriyama-San*, 2016.

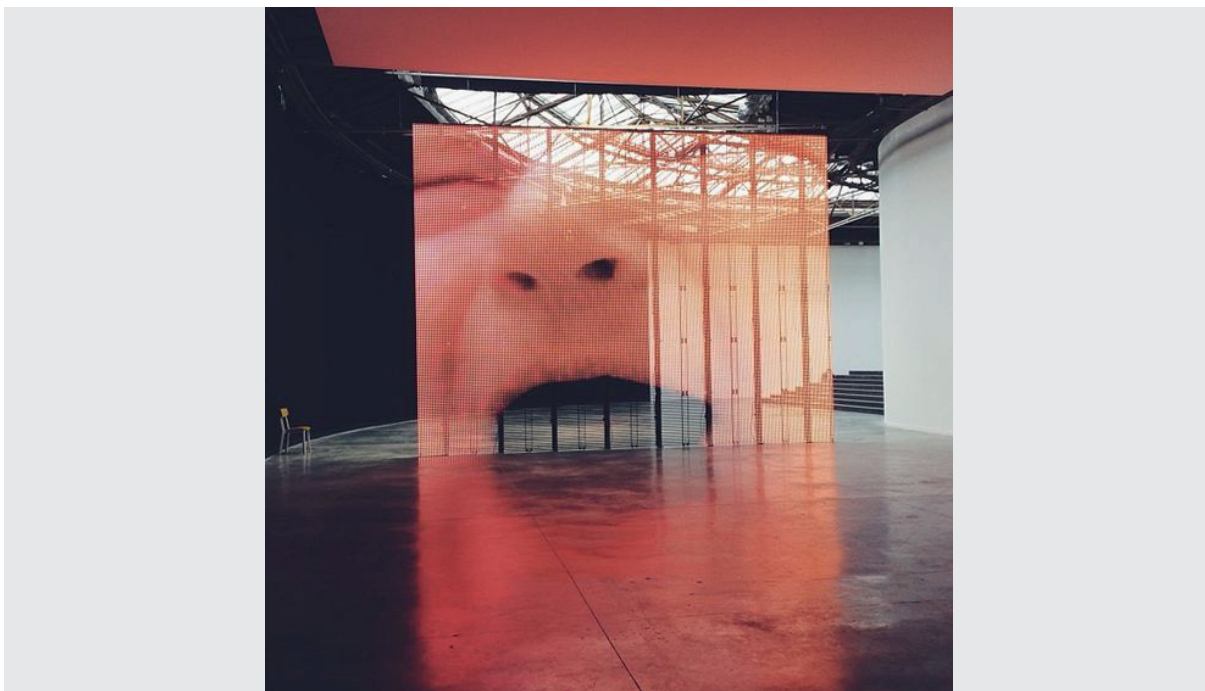
Esta preocupación por el individuo y su mundo interno-externo se plasma también en la obra de carácter de arte público *Moriyama-San* de Beka&Lemoine, vinculada con la arquitectura.

*Moriyama-San*¹⁶⁹, presentada en el *Metropolitan Museum of Art* (Nueva York) como “uno de los proyectos más emocionantes y críticos de diseño del año 2016”, la obra completa de Bêka & Lemoine fue adquirida en 2016 por el Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMA).

Hemos recabado esta pieza porque aborda aspectos interdisciplinarios. En primer lugar es un video sobre un arquitecto e ilustrador japonés y su modo de entender la vida en Tokio, donde reside como un ermitaño, con música de ruidos y películas experimentales. Pero subyace en ella la arquitectura, la fotografía, la naturaleza, y sobre todo la intención de captar la psicología del personaje y su código de identidad, un velado carácter antropológico que parece conducir la cámara de Beka&Lemoine.

169 *Moriyama-San* - Bêka & Lemoine - Trailer. (Consultado: 21.05.2017).
<http://www.metalocus.es/es/noticias/moriyama-san-la-nueva-pelicula-de-beka-lemoine>

8.7.7. PANORAMA ACTUAL DEL VIDEOARTE



Img.160. Philippe Parreno exhibition "Anywhere, Anywhere out of the World" (à Palais de Tokyo, 2013).

Al comienzo, cuando los artistas empezaron a usar el video, cualquier producción realizada por un artista con una videocámara era considerada una nueva categoría "*video de artista*". Independientemente de si la documentación era más de documentación testimonial de un acto artístico, una performance, o el resultado de la manipulación técnica de las imágenes obtenidas mediante la cámara. La presencia de un artista tras la cámara era suficiente para que fuera videoarte. A partir de la década de los 80, el video arte quedó nítidamente definido con una investigación experimental que se llevaba a cabo con la imagen electrónica. Arriba mostramos una videoinstalación del artista Philippe Parreno.^{170 171}

El mundo del videoarte se ha expandido, creando circuitos específicos y especialistas. También desde las universidades la ha proliferado la investigación en arte y tecnología (impulsada por la economía de los medios digitales

Muchos artistas visuales exhiben su obra en circuito, bienales, galerías, y museos, donde los videos y el video instalaciones ocupan su propio lugar.

Numerosos videoartistas latinoamericanos están exhibiendo video en exposiciones individuales y colectivas, citemos algunos. Ximena Cuevas (México), Carlos Trilnick (Argentina), Eder Santos y Lucas

170 Philippe Parreno. (Consultado: 16-12-2016). <http://moussemagazine.it/philippeparreno-palaisdetokyo/>

171 https://elpais.com/cultura/2013/11/08/actualidad/1383939021_617624.html

Bambozzi (Brasil), Lotty Rosenfeld (Chile). José Antonio Hernández-Diez (Venezuela) José-Alejandro Restrepo (Colombia), Rosangela Renno (Brasil),

La mayoría tienen una trayectoria o una educación dentro de las artes visuales: Priscila Monge (Costa Rica), Freddy Arias (Colombia), Martin Sastre, Carolina Saquel (Chile), Iván Esquivel, Pablo Uribe (Uruguay), Ana Claudia Murena, Miguel Calderon, Yoshua Okon, Ruben Gutierrez, Fernando Llanos (México), Angie Bonino, sus obras incluyen video, instalaciones, performances y tecnología digitales.

Algunos videoartistas utilizan este medio para plasmar su discurso crítico social o político, o público (entendido como arte público). En Chile Edgar Endress, Guillermo Cifuentes, Claudia Aravena y Lotty Rosenfeld luchan contra la memoria del dictador Augusto Pinochet, recuperando los acontecimientos más críticos y deplorables que sucedieron bajo su régimen. Recuperando la tradición del cine militante en sus videos activistas, un grupo de artistas argentinos ha trabajado con imágenes de los hechos violentos que tuvieron lugar tras la crisis de 2001, entre ellos: Iván Marino y Hernán Khourian.

Otros videoartistas prefieren apostar por las preocupaciones sociales y criticar estereotipos, usando la parodiar y la ironizar para denunciar y dar testimonio, tal es el caso de los artistas mexicanos Minerva Cuevas o Yoshua Okon. Así Priscila Monge se ha centrado en criticar los estereotipos y tópicos de la mujer en la sociedad contemporánea. Los artistas brasileños investigan sobre las artes digitales y las instalaciones interactivas, tal es el caso de Diana Domínguez, Rejane Cantoni Suzette Venturelli y Gilbertto Prado. Este desarrollo ha sido posible a la estructura tecnológica proporcionada por las universidades brasileñas, que investigan las nuevas interfaces y los sistemas tecnológicos complejos interactivos, robóticos y de exploración de la realidad virtual. Pero la tecnología también se ha puesto al servicio de otras artes Mariano Sardón El argentino prefiere usar técnicas cartográficas para inducir a la interacción, instituciones como Fundación Telefónica y CheLa (Centro Hipermediático Experimental de Latino América) le han prestado cobertura y apoyo para la materialización de sus complejos proyectos.

En Colombia la Universidad Javeriana y la Universidad de Caldas, han creado un importante *Festival Internacional de la Imagen*. La Universidad de Los Andes, Colombia y Venezuela anima a la producción electrónica-digital centrándose en la relación entre ciencia y arte. El Centro Multimedia de México promueve el crecimiento de las artes electrónicas y digitales, empleando interactividad, robótica imágenes estereofónicas, y realidad aumentada. En Perú, la alta tecnología andina contribuye a este panorama gestionando recursos para animar a los artistas nacionales e internacionales a encontrar su camino en este tipo de producciones. En resumidas cuentas, este despliegue hacia el videoarte y las nuevas tecnologías, testimonia el interés por la investigación de la imagen mediante la ciencia y la tecnología desde las artes.

9. LA PSICOLOGÍA, PSICOLOGÍA TRANSPERSONAL, TERAPIA Y ENEAGRAMA

INTRODUCCIÓN:

Ya vimos con anterioridad como *La Psicología* fue una de las ramas de las ciencias más fuertemente arraigada en Europa alrededor de los años 20-30; también en *Monte Verità* donde se manifestó como centro paradigmático del hombre, en su búsqueda de la sociedad ideal, aunque ahora nos suene a utopía. Ya en Monte Verità aparecieron líneas y tendencias muy fuertes, a veces con posturas irreconciliables. Socialismo, anarquismo, naturalismo, paganismo, son tan solo algunas de ellas. Algunos de los nombres más destacados en su momento del mundo de la psicología, pasaron breves o largas estancias allí, ellos son: Sigmund Freud, Carl Gustav Jung y Otto Gross¹⁷² a quienes ya nos referimos en capítulos anteriores. Nos centramos en este caso en Carl Gustav Jung por el desarrollo de *los arquetipos*.



Img.161. Fotografía, realizada en 1909, con Sigmund Freud (abajo a la izquierda), Carl Jung (abajo a la derecha), William James, AA Brill, Stanley Hall, Bronislaw Malinowski y Ernest Jones.

172 Otto Gross: el discípulo incómodo de Freud.

<https://grupoappeler.wordpress.com/2016/02/26/otto-gross-el-discipulo-incomodo-de-freud/>



Img.162. Vincent Cassel como Otto Gross en la película de David Cronenberg, *Un método peligroso*.

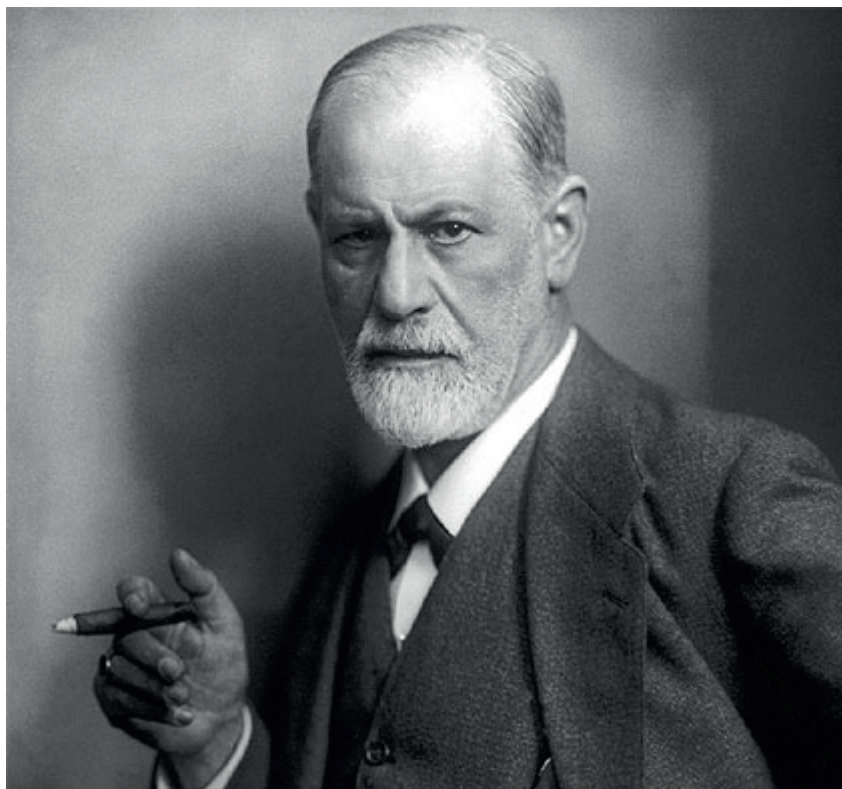
Cine y actualidad.

En la película de David Cronenberg¹⁷³ *Un método peligroso* (A Dangerous Method, 2011), indaga en algunos de los pasajes más significativos sobre el surgimiento y desarrollo del psicoanálisis, Otto Gross¹⁷⁴ interpretado por Vincent Cassel, juega el papel de catalizador para el desarrollo de las ideas, tanto de Sigmund Freud (interpretado por Viggo Mortensen) como en las de Carl Gustav Jung (interpretado por Michael Fassbender). Otto Gross, personaje magnético que aparece en pantalla, con su personalidad irreverente, magnética y arrolladora; reconstruye al paradigmático psicólogo-criminalista, anarco, blasfemo, psicopático y desahuciado a acabar en un manicomio de la época, siendo aportada la documentación clínica para su encierro por S. Freud y C. G. Jung.

173 David Cronenberg . *Un método peligroso* (VE). (Consulta: 03-05-2017). <https://www.youtube.com/watch?v=uiXy1RJIXQ>

174 El disoluto. Otto Gross, el antepenúltimo dionisiaco. (Consulta: 03-05-2017).. <https://lalibretadeirmagallo.com/2017/02/08/el-disoluto-otto-gross-el-antepenultimo-dionisiaco/>

9.1. PSICOLOGÍA. SIGMUND FREUD, CINCO TEORÍAS DE LA PERSONALIDAD



Img.163. Sigmund Freud.

A comienzos del siglo XX, el neurólogo austriaco Sigmund Freud sentó las bases del psicoanálisis, con su enfoque sobre la psique humana y la teoría de la personalidad, un método aplicado al tratamiento de pacientes con trastornos. Su principal contribución de Freud a la psicología fue el concepto de inconsciente. Freud sostenía que el comportamiento de una persona está profundamente determinado por deseos, pensamientos, y recuerdos reprimidos. En su teoría, las experiencias ingratas de la infancia son desalojadas de la conciencia y pasan a formar parte del inconsciente, desde donde influyen en la conducta. El psicoanálisis es un método de tratamiento que procura llevar estos recuerdos a la conciencia, para así liberar al sujeto de su influencia negativa.

Freud estudia en París en 1885 bajo la dirección de Jean-Martin Charcot, importante neurólogo francés. Eso le ocasionó la ocasión de observar las manifestaciones de la histeria, los efectos de la hipnosis y la importancia de la sugestión en el tratamiento.

En 1886, Freud obligó a Breuer a hablarle de un nuevo caso de histeria y, consiguió elaborar conjuntamente un libro sobre la histeria. Aparecido con el título *Estudios sobre la histeria* (1895). Freud esbozó sus primeras ideas sobre el psicoanálisis y subscribe la creciente convicción sobre el gran papel desempeñado por la sexualidad en la etiología de los trastornos psíquicos. A raíz de algunos irreconciliables desacuerdos ambos se separaron.

Freud forjó los elementos esenciales de los conceptos psicoanalíticos de *inconsciente*, *represión* y *transferencia*. En 1899 apareció su famoso tratado *La interpretación de los sueños*, y en 1905 se publicó *Tres contribuciones a la teoría sexual*, la segunda en importancia de sus obras.

En la primavera de 1908 se celebró en Salzburgo el Primer Congreso Psicoanalítico, se consolidando así la sociedad psicoanalítica donde Carl Gustav Jung invitó a participar a Sigmund Freud. Al año siguiente, Freud y Jung viajaron a Estados Unidos, invitados a pronunciar una serie de conferencias en diferentes universidades. En 1910 se fundó en Nuremberg *La Sociedad Internacional de Psicoanálisis*, dirigida por Jung, quien conservó la presidencia hasta 1914. En 1913 dimite por expresar el concepto de *la libido*, más allá de su significación estrictamente sexual, lo que le lleva a una confrontación con Freud. En 1916 publicó *Introducción al psicoanálisis*. En 1923 le fue diagnosticado de un cáncer de mandíbula, muere en Londres el 23 de septiembre de 1939. Según Freud la importancia del psicoanálisis residía en su condición de instrumento para investigar los factores determinantes en el pensamiento y el comportamiento de los hombres. Otras obras: *El porvenir de una ilusión* (1927), *El malestar en la cultura* (1930), *Moisés y el monoteísmo* (1939). *Tótem y tabú* (1913).

Las 5 teorías de Freud sobre la personalidad son: la topográfica, la dinámica, la económica, la genética y la estructural. Sigmund Freud (1856-1939), fue el fundador del psicoanálisis y desarrolló varios modelos para explicar la personalidad humana.

1. MODELO TOPOGRÁFICO

Freud desarrolló el modelo topográfico durante la primera etapa de su carrera. Originalmente fue descrito en una de sus obras clave: "*La interpretación de los sueños*", publicado en el año 1900. Esta teoría sobre la personalidad también es conocida como "*Primera Tópica*".

El modelo topográfico divide la mente en tres "regiones": *la inconsciente*, *la preconscious* y *la consciente*. Cada uno de ellos debe ser entendido de forma simbólica, así encontraríamos contenidos y procesos psicológicos diferentes.

El inconsciente es el nivel más profundo de la mente. En él se ocultan los pensamientos, impulsos, fantasías y recuerdos, a los que resulta muy difícil acceder desde la consciencia. Esta parte de la mente está dirigida por *el principio de placer* y por los *procesos primarios* (la condensación y el desplazamiento), y *la energía psíquica* que circula de forma libre.

La mente preconscious actúa como punto de unión entre las otras dos secciones. Está conformada por huellas de memoria en formato verbal; en este caso sí es posible conocer los contenidos desde la consciencia a través de la focalización de la atención.

Por último, la consciencia es entendida como un sistema con un rol intermediario entre las regiones más profundas de la psique y el mundo exterior. La cognición, la motricidad y la interacción con el

entorno dependen de *la mente consciente*, que está regida por el principio de realidad en lugar de por el de placer, del mismo modo que el preconscious.

2. MODELO DINÁMICO

El concepto “*dinámico*” hace referencia a un conflicto entre dos fuerzas que se produce en la mente: los impulsos (fuerzas “*instintivas*”), que escrutan la gratificación, y *las defensas*, que procuran inhabilitar a los anteriores. Del resultado de esta interacción surgen los procesos psicológicos, que suponen una resolución placentera o adaptativa de los conflictos. En este modelo Freud concibe los síntomas psicopatológicos como alineaciones de compromiso que permiten una gratificación parcial de los impulsos, a la vez que causan malestar actuando como una sanción a la conducta de la persona. Así la salud mental dependería de la calidad de las defensas y de las auto sanciones.

3. MODELO ECONÓMICO

El concepto principal del modelo económico de la personalidad es el de “*pulsión*”, que se puede definir como un impulso que favorece que la persona busque un fin determinado. Estas pulsiones tienen un origen biológico (se relacionan con la tensión corporal) y su objetivo es la eliminación de estados fisiológicos desagradables. En este modelo descubrimos en realidad tres teorías distintas, desarrolladas entre 1914 y 1920, en los libros: “*Introducción al narcisismo*” y “*Más allá del principio de placer*”. Inicialmente Freud distinguió entre la pulsión sexual o de reproducción, que conduce a la supervivencia de la especie, y la de auto conservación, focalizada en la del propio individuo.

Ulteriormente Freud añadió a esta teoría la distinción entre las pulsiones objetales, dirigidas a objetos externos, y las de tipología narcisista, que se centran en la autocomplacencia de uno mismo. Finalmente estableció una dicotomía entre la pulsión de vida, que incluiría las dos anteriores, y la pulsión de la muerte, que fue criticada con dureza por muchos de los seguidores de este autor.

4. MODELO GENÉTICO

La teoría freudiana sobre la personalidad más conocida es el modelo genético, en él se describen las cinco fases del desarrollo psicosexual. Según esta teoría: el comportamiento humano está regido en gran medida por la *búsqueda de la gratificación* (o descarga de la tensión) en relación a las zonas erógenas del cuerpo, y cuya importancia depende de la edad.

Durante el primer año de vida se produce *la fase oral*, la conducta se centra en la boca; así, los bebés tienden a morder y a succionar los objetos para investigarlos y obtener placer. En el segundo año la zona erógena principal es el ano, por lo que los pequeños de esta edad están muy centrados en la excreción; por ello Freud habla de *fase anal*. El siguiente estadio es la fase fálica, que se da entre los 3 y los 5 años; durante este periodo se producen los célebres *Complejos de Edipo* y de *Castración*. Entre los 6 años y la pubertad, la libido se reprime y se priorizan *el aprendizaje* y el desarrollo cognitivo (fase de latencia); finalmente, con la adolescencia llega *la fase genital*, que señala la madurez sexual. La

psicopatología, más específicamente la neurosis, se entiende como el resultado de la frustración de la satisfacción de las necesidades características de estos periodos del desarrollo, o bien de la fijación psicológica total o parcial en uno de ellos a causa de un exceso de gratificación durante la etapa crítica.

5. MODELO ESTRUCTURAL

La teoría de personalidad de Freud fue propuesta en 1923 en el libro *El Yo y el Ello*. Indica como el modelo genético, el estructural es particularmente conocido; en este caso se destaca la separación de la mente en tres instancias que se desarrollan a lo largo de la infancia: *el Ello, el Yo y el Superyó*. Los conflictos entre estas darían lugar a los síntomas psicopatológicos.

La parte más básica de la mente es el Ello, compuesto por representaciones inconscientes de las pulsiones relacionadas con la sexualidad y con la agresión, así como por huellas mnémicas de las experiencias de gratificación de estos impulsos.

El Yo se concibe como un desarrollo *del Ello*. Esta estructura tiene un rol regulador en la vida psicológica: calcula los modos de satisfacer los impulsos, según las demandas del entorno, así pues trabaja tanto con contenidos conscientes como inconscientes, y en esta parte de la mente se ejercen los mecanismos de defensa.

Por último, el Superyó actúa como *conciencia moral*, censurando determinados contenidos mentales, como supervisor del resto de instancias y como modelo de conducta (es decir, supone una especie de “Yo ideal”). Esta estructura se forma a través de la interiorización de *las normas sociales*, en la cual cumple un papel esencial el *Complejo de Edipo*.

9.2. COMPARACIONES ESTABLECIDAS SOBRE TEORÍAS DE LA PERSONALIDAD

La Psicología entiende la personalidad como un conjunto estable de tendencias y patrones de pensamiento, y como el procesamiento de la información y comportamiento en cada uno de nosotros a lo largo de la vida. Diferentes corrientes y autores han establecido diferentes teorías y modelos de personalidad.

TEORÍA DE LA PERSONALIDAD DE FREUD

La corriente *psicodinámica* procede del psicoanálisis de Sigmund Freud. Para él, el comportamiento y la personalidad están vinculados a la existencia de impulsos que necesitamos llevar a la práctica y el conflicto de la limitación que la realidad nos impone. Se trata de un modelo clínico e internalista.

En la *segunda tópica* Freud determina una *segunda gran estructura de la personalidad* compatible con la anterior, en el que la psique está configurada por *tres instancias psíquicas*, El Ello, el Yo y el Superyó. El Ello es nuestra parte más instintiva, rige y dirige la energía interna en forma de impulsos y de la cual se deducen todas las demás estructuras.

El Yo sería el resultado de la confrontación de los impulsos y pulsiones con la realidad, siendo una estructura intermedia y en continuo conflicto, que emplea diferentes mecanismos para sublimar o redirigir las energías provenientes de los impulsos. Por último, la tercera instancia es *el Superyó* o la parte de la personalidad que viene establecida por la sociedad y que tiene como principal función juzgar, censurar y prohibir las conductas y deseos que no son *socialmente aceptables*.

La personalidad se va construyendo a lo largo del desarrollo, en diferentes fases, en base a los conflictos existentes entre las diferentes instancias y estructuras y los mecanismos de defensa aplicados para intentar resolverlos.

TEORÍA DE LA PERSONALIDAD DE JUNG

Carl Jung proponía que *la personalidad estaba configurada por la persona* o parte de nuestra personalidad que *sirve para adaptarse al medio* y que se relaciona con lo que los demás pueden observar, se incluyen aquellas partes del Yo que permanecen a la sombra (aunque sea parcialmente), puesto que no resultan admisibles para el propio sujeto.

Asimismo a partir de *los arquetipos* adquiridos por el *inconsciente colectivo* y los diferentes complejos que adoptamos en nuestro desarrollo hacia la identidad, se van generando distintos *tipos de personalidad*, en función de que las inquietudes se dirijan hacia el interior o exterior, si son más sensitivos o intuitivos, y si tienden a centrarse más en pensamiento o sentimiento; siendo pensar, sentir, intuir y percibir las principales funciones psicológicas.

TEORÍA FENOMENOLÓGICA DE CARL ROGERS

Desde una perspectiva humanista-fenomenológica de enfoque clínico, Carl Rogers propone que cada persona tiene su campo fenomenológico o manera de ver el mundo, dependiendo la conducta de dicha percepción.

La personalidad se deriva del auto concepto o simbolización de la experiencia de la propia existencia, la cual surge de la integración de la tendencia a la actualización o tendencia a mejorarse a sí mismo, con las necesidades de sentir amor por parte del entorno, y de la autoestima derivada del contraste entre su conducta y de la consideración o respuesta que reciba esta por parte del entorno. Si existen contradicciones, se emplearán *medidas defensivas* tales como las que ocultar dicha incongruencia.

TEORÍA DE LOS CONSTRUCTOS PERSONALES DE KELLY

Como ejemplo de teoría de la personalidad derivada del cognitivismo y el constructivismo podemos encontrar la teoría de los constructos personales de Kelly, de enfoque también clínico. Para este autor cada individuo tiene su propia representación mental de la realidad, y actúa de manera científica, intentando dar una explicación a lo que le rodea.

Se considera que la personalidad se constituye como un sistema jerarquizado de constructos personales dicotómicos que tienen relación entre sí, los cuales forman una red con elementos nucleares y periféricos, mediante los cuales intentamos dar respuesta y hacer predicciones de futuro. Lo que motiva la conducta y la creación del sistema de constructos es el intento de controlar el medio gracias a la capacidad de predicción derivada de ellos y a la mejora de dicho modelo predictivo mediante la experiencia.

TEORÍA DE LA PERSONALIDAD IDEOGRÁFICA DE ALLPORT

Para Allport *cada individuo es único*, en el sentido de que tiene una integración de las diferentes características, distinta del resto de personas (se basa en lo ideográfico, en lo que nos hace únicos), es así como somos *entes activos* que nos enfocamos hacia el cumplimiento de *metas*.

Es uno de los autores que considera que la personalidad se trabaja a partir de elementos estructurales y estables, llamados *los rasgos*. Para él, intentamos que nuestro *comportamiento* sea *consistente* y actuamos de tal manera que *creamos un sistema válido* para establecer equivalencias entre los diferentes conjuntos de estímulos, de manera que podamos responder de forma similar ante distintas estimulaciones, es decir economizando respuestas.

De este modo elaboramos maneras de actuar o de expresar la conducta que nos permiten adaptarnos al medio. Estos rasgos tienen diferente importancia en función de la influencia que tengan en nuestra conducta, pudiendo ser cardinales, centrales o secundarios.

El conjunto de rasgos se integraría en el *proprium* (o sí mismo), el cual se deriva de la *autopercepción* y *autoconciencia* generadas y compuestas por de la *experiencia de identidad*, es decir: la percepción, la corporalidad, los intereses, la autoestima, la racionalidad y la intencionalidad.

TEORÍA DE LA PERSONALIDAD DE CATTELL

La teoría de la personalidad de Raymond Cattell es una de las más prestigiosas *teorías factoriales de la personalidad*. Estructuralista, correlacional e internalista al igual que Allport y partiendo del análisis del léxico, considera que la personalidad puede entenderse como la función de un conjunto de rasgos, los cuales se entienden, como la tendencia a reaccionar de determinada manera a la realidad.

Estos rasgos se dividen en temperamentales (los elementos que nos indican cómo se actúa), dinámicos (la motivación de la conducta o actitud) o aptitudinales (las habilidades del sujeto para llevar a cabo la conducta).

Los más relevantes son los temperamentales, de los cuales Cattell extraería los *dieciséis factores primarios de la personalidad* que se miden en el 16 PF (que harán referencia a la afectividad, la inteligencia, y la estabilidad del yo, así como a la autosuficiencia, dominancia, impulsividad, rebeldía, astucia, atrevimiento, sensibilidad, imaginación, suspicacia, convencionalismo, autocontrol, tensión y aprehensión.

La dinámica de la personalidad depende de la motivación, encontrando diferentes componentes en forma de *rasgos dinámicos* o *actitudes* entre los que se encuentran *los ergios* (forma de actuar ante estimulaciones concretas como el sexo o la agresión) y los sentimientos.

TEORÍA DE LA PERSONALIDAD DE EYSENCK

Desde una posición internalista y factorial centrada en lo *biológico*, Eysenck crea una de las hipótesis explicativas de la personalidad más importantes desde un enfoque correlacional. El autor genera el modelo PEN, el cual propone que las diferencias de personalidad se fundamentan en *elementos biológicos* que permiten *procesos* como *la motivación* o *la emoción*.

La personalidad es una estructura relativamente estable del carácter, el intelecto, el temperamento y el físico, aportando respectivamente cada uno de ellos la voluntad, la inteligencia, la emoción y los elementos biológicos que los permiten.

Eysenck encuentra y aísla *tres factores principales* en los cuales pueden concentrarse todos los demás, siendo estos *el psicoticismo* o tendencia a actuar con dureza, *el neuroticismo* o estabilidad emocional y *la extraversión/introversión* o focalización en el mundo exterior o interior.

El autor consideraría que *el nivel de extraversión* dependía de la activación del sistema de activación reticular ascendente o SARA, *el neuroticismo* del sistema límbico y *el psicoticismo*, si bien no se ha identificado un correlato claro, tiende a vincularse al *nivel de andrógenos* o la relación entre *dopamina* y *serotonina*.

Para que el organismo reaccione de determinadas maneras a la estimulación ambiental a partir de respuestas conductuales más o menos específicas y frecuentes, son necesarios estos tres factores del modelo PEN que integran los diferentes rasgos de personalidad.

TEORÍA DEL BIG FIVE DE COSTA Y MCCRAE

Las grandes *teorías factoriales* y basadas en un enfoque léxico (partiendo de la idea de que los términos con los que manifestamos nuestro comportamiento permiten tras un análisis factorial establecer la existencia de *agrupaciones de características* o *rasgos de personalidad*), el *Big Five* o *teoría de los cinco grandes* de Costa y McCrae es uno de los modelos de personalidad más desarrollados.

A través del análisis factorial este modelo indica la existencia de *cinco grandes factores* de personalidad que todos tenemos. Se trata del *neuroticismo* o *ajuste emocional*, la *extraversión* como cantidad e intensidad de relaciones personales, la *cordialidad* como las cualidades vertidas en la interacción, la *responsabilidad* o *toma de conciencia*, *organización*, *control* y *motivación* hacia las metas y la *apertura* a la experiencia o interés en experimentar. Cada uno de estos grandes factores se compone de rasgos o *facetras*. Los diferentes rasgos están relacionados entre sí, y en conjunto dan cuenta de la manera de percibir el mundo y reaccionar ante él.

EL MODELO BIS Y BAS DE GRAY

Gray propone un modelo factorial y de carácter biológico en el que considera que existen dos dimensiones que permiten elementos como la emoción y el aprendizaje, partiendo de la combinación de los factores de *extraversión* y de *neuroticismo* de Eysenck.

Así pues, se propone que la *ansiedad*, como combinación entre *introversión* y *neuroticismo*, sería un agente inhibidor de la conducta (*BIS* o *Behaviour Inhibition System*), mientras que la *impulsividad* (que equivaldría a una combinación entre *extraversión* y *neuroticismo*) actuaría como mecanismo de aproximación y motivación a la acción (*BAS* o *Behaviour Approximation System*). Ambos sistemas actuarían vinculados para regular nuestra conducta.

MODELO DE CLONINGER

Este modelo considera la existencia de elementos temperamentales, siendo estos: la *dependencia* a la recompensa, la *evitación del dolor*, la *búsqueda de novedades* y la *persistencia*. Estos elementos de carácter biológico y adquirido testimoniarían el patrón conductual que aplicamos en nuestra vida, y que dependen en gran medida del equilibrio neuroquímico del cerebro, en lo que se refiere a los neurotransmisores.

También incorpora elementos del carácter que ayudan a situar al propio yo en la realidad, siendo estos: el *auto trascendencia* como elemento que nos integra y nos da un papel en el mundo, la *autodirección* o *autonomía* y la *cooperación* como comportamiento social.

TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIAL DE ROTTER

El autor considera que el patrón de conducta que empleamos habitualmente es un elemento derivado del aprendizaje y la interacción social. Supone al ser humano un elemento activo y utiliza una visión cercana al conductismo. Intervenimos en base a la existencia de necesidades y de la visualización y apreciación tanto de éstas como de las posibles conductas que hemos aprendido a desarrollar. Aunque es colindante al interaccionismo, se sitúa en una perspectiva situacionista

El potencial de conducta es la probabilidad de realizar determinada conducta en una situación concreta. Este potencial depende de elementos como las expectativas (la capacidad de influir en los resultados, el propio resultado y la posible obtención de beneficios tras la conducta) y la consideración o valor otorgado a las consecuencias de realizar la conducta en cuestión, así como el modo en que la persona procesa y valora la situación (situación psicológica).

EL ENFOQUE INTERACCIONISTA

Durante la historia muchos de los autores han elegido una de dos posturas: una que la personalidad es algo innato o bien que se deriva del aprendizaje. Pero existe una tercera opción, defendida por Mischel, en la que la personalidad está formada por la interacción entre elementos innatos y los fenómenos que vivimos.

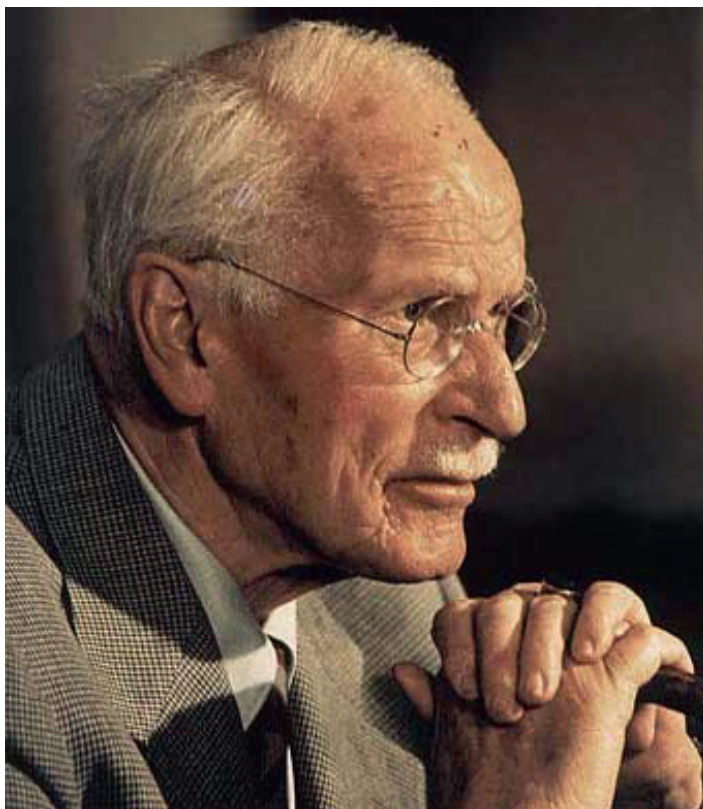
Esta postura indaga las características de personalidad a través del estudio de la existencia de consistencia de la conducta mediante las situaciones, la validez predictiva de los rasgos y la estabilidad temporal. Las conclusiones revelaron que deberían emplearse otro tipo de categorizaciones diferentes de los rasgos, ya que estos no reflejan un modelo predictivo totalmente válido, al ser de carácter más innato. Y defiende que resulta más eficiente hablar de constructos, autocontrol, competencias, valores, y expectativas.

El modelo interaccionista (o dialéctico) vendría a superar las limitaciones de los planteamientos unidimensionales, al entender que la conducta estaría determinada, en parte, por variables personales; en parte, por variables situacionales; pero, fundamentalmente, por la interacción entre ambos tipos de determinantes. Bajo este modelo de sistema abierto, la personalidad no sería una máquina ni una entidad predestinada, sino un sistema autorregulador en permanente interacción con otros sistemas. Así, los conceptos de autorregulación y de interacción implican potencialidades tanto como propiedades, y serían las piedras angulares de la personalidad (Van Heck yCaprara, 1992).¹⁷⁵

Allen indica que la consistencia puede variar en relación a la persona, así como los valores principales y los aspectos que mejor predicen la conducta. Por lo tanto, los rasgos sí serían consistentes pero solos si se tienen en cuenta aquellos que resultan más notables para cada individuo.

175 Bermúdez, J. (2004). Psicología de la personalidad. Teoría e investigación. (Vol I y II). Unidad Didáctica de la UNED. Madrid. (pág 47) <https://tuvntana.files.wordpress.com/2015/06/psicologia-de-la-personalidad-bermudez-perez-y-ruiz.pdf>

9.3. PSICOLOGÍA, CARL GUSTAV JUNG Y LOS ARQUETIPOS



Img.164. Carl Gustav Jung.

Carl Gustav Jung (Kesswill, 1875 - Küsnacht, 1961) Fue un psicólogo y psiquiatra suizo. Estudió medicina en Basilea, desarrolló su actividad en la *Clínica de Psiquiatría* de la Universidad de Zurich, de la cual fue director médico. Estudió en París con Pierre Janet en la Salpêtrière (1902), y volvió a Zurich, trabajando en la clínica de Burghölzli bajo la guía de Eugen Bleuler, donde llevó a cabo estudios que le hicieron notablemente célebre como *Diagnostische Assoziations-Studien*, (1904-1906).

En 1905 fue nombrado profesor libre de psiquiatría. Conoció en 1907 a Sigmund Freud, con el cual inició una gran colaboración. Sin embargo, en 1912 publica la obra *Wandlungen und Symbole der Libido*, empezaron a manifestarse divergencias entre su pensamiento y el de Sigmund Freud; en 1913 se produjo la separación definitiva.

Jung¹⁷⁶ denominó su propio método: “*psicología analítica*”, y luego “*psicología compleja*”, para diferenciarla del *psicoanálisis de Freud*. En 1920 apareció otra obra suya de importancia capital, *Psychologische Typen*, donde estudiaba la personalidad humana en relación a las culturas. Seguro de la ubicuidad de los motivos y de las imágenes (“arquetipos”) del inconsciente profundo, Jung intentó confirmar sus criterios a través de numerosos viajes visitando otras culturas.

176 “El Hombre y sus Símbolos” por Carl Gustav Jung (ed. Paidós Ibérica, 1995).

Entre sus obras importantes cronológicamente caben destacar: *Über die Energetik der Seele* (1928), *Seeleprobleme der Gegenwart* (1929), *Das Geheimnis der Goldenen Blüte* (1929, con R. Wilhelm), *Psychologie und Alchemie* (1944), *Symbolik des Geistes*¹⁷⁷ (1948) y *Naturerklärung und Psyche* (1952).

Carl Gustav Jung fue graduado “*honoris causa*” de la Universidad de Oxford y recibió numerosas distinciones académicas. De 1933 a 1942 fue profesor del Politécnico de Zurich. Luego dejó la enseñanza por motivos de salud, falleció el 6 de junio de 1961.

Sus obras han sido traducidas a muchos idiomas, entre ellas figuran: *El yo y el inconsciente*, *Tipos psicológicos*, *Psicología y alquimia*, *Psicología del inconsciente*, *Psicología y educación*, *El misterio de la flor de oro* (con R. Wilhelm).



Img.165. Carl Gustav Jung. Recuerdos, sueños, pensamientos.

177 “Diccionario de Símbolos” por Jean C. Cooper. Ed. Gustavo Gili, 2000.

Los primeros psicoanalistas y Sigmund Freud, trataron de investigar los mecanismos por los que el inconsciente afecta al individuo en su manera de pensar y actuar, para ello investigaron como base la existencia de ciertas patologías mentales.

Según Carl Gustav Jung, los fenómenos ancestrales que se producen a nivel colectivo en las diferentes culturas y sociedades, dan forma a nuestra manera de ser, a este concepto desde el psicoanálisis lo llamó “*arquetipo*” ¹⁷⁸

La teoría de Carl Jung entiende “*lo inconsciente*” que habita en nosotros como una composición de aspectos individuales y colectivos. Es decir existe un componente heredado culturalmente, un esquema mental que marca nuestra manera de percibir el mundo e interpretar las experiencias que nos suceden como individuos.

Según Jung, *Los arquetipos* están basados en experiencias y recuerdos de nuestros primeros antepasados. Esto implica patrones heredados (culturales y sociales) que nos hacen conducirnos de una manera determinada.

Los arquetipos individuales pasan a ser patrones emocionales y de conducta que tallan nuestra manera de ser; procesando imágenes, sensaciones, percepciones. Para Jung de alguna manera, los arquetipos del inconsciente colectivo se acumulan en el fondo de nuestro inconsciente individual, formando un patrón; y responderá ante el imponderable estímulo, cuando este se produzca dando significado a lo que nos pasa.



Img.166. Chiharu Shiota. *The Key in the Hand*, 2017. Instalación, Pabellón de Japón de la Bienal de Venecia.179

178 Arquetipo remite a un constructo propuesto por Carl Gustav Jung para explicar las «imágenes arquetípicas», es decir, todas aquellas imágenes oníricas y fantasías que correlacionan con especial similitud motivos universales pertenecientes a religiones, mitos, leyendas, etc. Se tratarían de aquellas imágenes ancestrales autónomas constituyentes básicos de lo inconsciente colectivo.

179 Las mujeres copan la Bienal de Venecia. (Consultado: 21-07- 2017).
https://cultura.elpais.com/cultura/2015/05/09/actualidad/1431185112_759771.html

Para Carl Gustav *Los símbolos y mitos* parecen estar en todas las culturas conocidas, son una señal de que todas las sociedades humanas piensan, razonan y actúan a partir de una base cognitiva y emocional que es genéticamente heredada. La propia existencia de los arquetipos sería una evidencia de que existe *un inconsciente colectivo* que actúa sobre los individuos a la y que incide en el inconsciente personal.

Ocho tipos de personalidades¹⁸⁰ distintas existen para Jung, esta clasificación se establece no solo por el carácter o las características personales del individuo, sino también por su forma de relacionarse con los demás socialmente.

9.3.1. CARL JUNG Y SU ACERCAMIENTO A LOS TIPOS DE PERSONALIDAD

Carl Jung tenía una peculiar visión sobre la naturaleza inmaterial de la mente. La relación entre Carl Jung, la filosofía y la psicología (exploraba lo espiritual y lo no material). Intento averiguar la lógica con que se movía la especie humana, comprender su psique y el modo en el que este se relaciona con el mundo espiritual, para ello utilizó conceptos como *el inconsciente colectivo* o *los arquetipos*. Cuando se propuso investigar sobre los tipos de personalidad, eso le llevó a utilizar los conceptos de *introversión* y *extraversión*.

9.3.2. LA PERSONALIDAD INTROVERTIDA Y LA EXTRAVERTIDA

Según Carl Jung, La personalidad extraveritada, se caracteriza por mostrar mayor interés por lo que está ocurriendo en cada instante en el exterior, el mundo real no imaginado. Las personas introvertidas, son las que prefieren “*replegarse en sí mismas*” y centrar su atención y sus esfuerzos en explorar su propia vida mental, ya sea fantaseando, creando ficciones, reflexionando sobre temas abstractos.

Así, las personas extraveritadas, se sentirían más estimuladas por lo que ocurre a su alrededor., independientemente de si tiene que ver con situaciones sociales complejas o no. Las personas introvertidas tienden a preferir estar solas que en compañía de gente o extraños, debido más que a su timidez, sino como consecuencia de lo que les hace ser personas introvertidas: tener que examinar el exterior y al otro antes de relacionarse con él.

9.3.3. CARL JUNG, LAS CUATRO FUNCIONES PSICOLÓGICAS

En los tipos de personalidad de Carl Jung, la dimensión introversión-extraversión se mezcla con lo que él consideraba las cuatro funciones psicológicas que nos definen: *pensar, sentir, percibir e intuir*. Las dos primeras, pensar y sentir, eran para Jung funciones racionales, mientras que percibir e intuir eran

180 Los ocho tipos de personalidad de Jung en los que te puedes encontrar. (Consultado: 22-07- 2017). http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/07/150724_tipos_personalidad_jung_finde_jm

las irracionales. De la combinación de cada una de estas cuatro funciones con los dos elementos de la dimensión introversión-extraversión surgen los ocho tipos de personalidad de Carl Jung.

9.4. CARL JUNG, LOS TIPOS PSICOLÓGICOS Y TIPOS DE PERSONALIDAD

En su obra de 1921, *Tipos Psicológicos*, Carl Jung, enumera los siguientes tipos de personalidad:

1. PENSAMIENTO-INTROVERTIDO

Las personas de la categoría *reflexivo-introvertido* están más centradas en sus propios pensamientos que en lo externo. Se muestran interesados por los pensamientos abstractos, las reflexiones y las batallas teóricas.

2. SENTIMENTAL-INTROVERTIDO

Las personas de la categoría *sentimiento-introvertido* son poco habladoras, no demostrar su apego, son empáticas y simpáticas, crear vínculos afectivos sin dificultades en un pequeño círculo.

3. SENSACIÓN-INTROVERTIDO

Según la definición de Carl Jung, este tipo de personalidad *sensible-introvertida* se caracteriza por estar *enfocada a los fenómenos subjetivos*. Estas personas son especialmente sensibles a los estímulos recibidos a través de los sentidos: impresiones visuales, sonoras, táctiles, olfativas, gustativas (más que a sentimientos o las ideas abstractas.). Suele describir a las personas que se dedicarán al arte o a la artesanía.

4. INTUITIVO-INTROVERTIDO

En este tipo de personalidad *intuitiva-introvertida*, Estas personas serían de carácter más bien soñador, la persona centra el interés en *fantasías acerca del futuro y lo venidero*, evadiéndose en lo posible del presente.

5. PENSAMIENTO-EXTRAVERTIDO

Este tipo de personalidad *reflexiva-extravertida* se demuestran *tendencia explicar todos lo sucede a su alrededor*. Entendiendo el mundo como sujeto a reglas o principios inamovibles sobre el que se estructura la realidad objetiva. Según Carl Jung, intentan imponer esta visión del mundo al resto de personas y no cambian de forma de pensar en el tiempo.

6. SENTIMENTAL-EXTRAVERTIDO

Esta categoría *sentimental-extravertida* estaría compuesta por *personas altamente empáticas*, que conectan fácilmente con los demás y les agrada la compañía. Según Jung, este tipo de personalidad se define por el hecho de tener habilidades sociales muy buenas (baja propensión a la reflexión y al pensamiento abstracto).

7. SENSACIÓN-EXTRAVERTIDO

A este tipo de personalidad *sensible-extravertida le encantan las sensaciones nuevas*, y disfruta de *experimentar el entorno con los demás*. Son personas muy dadas a la búsqueda del placer en interacción con los demás, disfrutando del entorno.

8. INTUICIÓN-EXTRAVERSIÓN

El último tipo de personalidad¹⁸¹ de Carl Jung, el tipo *intuitivo-extravertido*, es un emprendedor, tiene *tendencia a involucrarse en todo tipo de proyectos y aventuras*. Cuando termina algo siente necesidad de comenzar otra de inmediato. Las perspectivas de futuro relacionadas con la interacción con el entorno, son el centro de las preocupaciones de estas personas: creación de empresas, viajes, planes de transformación, involucran a su familia o gente del entorno para conseguir sus objetivos, (independientemente de si los demás salen beneficiados o no).

9.4.1.- LAS OCHO DIFERENCIAS ENTRE PSICOANÁLISIS Y LA PSICOLOGÍA ANALÍTICA

Sigmund Freud y Carl Jung son los dos autores con mayor influencia en el desarrollo del modelo psicodinámico, entre ambos autores modelaron la evolución de este paradigma durante el siglo XX. En este artículo procederemos a analizar las ocho diferencias¹⁸² existentes entre el psicoanálisis de Freud y la psicología analítica de Jung.

El célebre Sigmund Freud (1856-1939), fundó la disciplina del “psicoanálisis”. Destacando la importancia de *los procesos inconscientes y de su desarrollo durante la infancia*, así como su incidencia en el comportamiento. Ello le llevó al análisis de los actos no intencionales “los sueños” que conducían a la consciencia este tipo de aspectos.

Uno de sus alumnos más destacados fue Carl Jung (1875-1961) que Freud creyó que iba a ser su fiel discípulo, pero Jung pronto mostró de forma explícita de oposición a algunos de los aspectos clave de la teoría psicoanalítica. Claramente el psicoanálisis no hubiera existido sin Freud, pero la influencia de Jung ha sido apoyada por un gran número de terapeutas psicodinámicos; su modelo de terapia probablemente es más usado en la actualidad que el del psicoanálisis freudiano.

Las diferencias entre la teoría de Freud y la de Jung son múltiples, y eso también se traslada a los métodos terapéuticos que cada uno promovió. Algunas de las más destacables, engloban aspectos como la concepción del desarrollo, la sexualidad, o la influencia relativa que otorgan al ambiente y a la herencia.

181 Los 8 tipos de personalidad según Carl Gustav Jung.
<https://psicologiaymente.net/personalidad/tipos-personalidad-carl-gustav-jung>

182 Las ocho diferencias psicoanalíticas entre Freud y Jung.
<https://psicologiaymente.net/psicologia/diferencias-psicoanalisis-psicologia-analitica>

1. INCONSCIENTE PERSONAL Y COLECTIVO

Freud opinaba que *el inconsciente es individual* para cada persona, puesto que se desarrolla en función de las experiencias tempranas del niño y del preadolescente. Pero Jung describió además *un inconsciente colectivo* que se transmitía a través de la *herencia genética* y estaría compuesto por los arquetipos, que son imágenes primordiales que todos los seres humanos compartimos.

2. LA SEXUALIDAD Y LA LIBIDO

Freud, popularizó el término de la libido al principio la consideraba como una energía libidinal que es a su vez sexual, aunque en su última etapa distinguía en ella entre las pulsiones de vida (incluyendo las sexuales) y las de la muerte. Para Jung, el concepto de libido no tenía un carácter predominantemente sexual, sino que hacía referencia a cualquier tipo de energía psíquica. Por lo tanto los procesos psicológicos no estarían solo determinados por impulsos sexuales sino también por otros distintos.

3. LA PULSIÓN DE MUERTE

Freud adoptó el concepto “Tánatos” (la pulsión de muerte) en oposición al “Eros” (la pulsión de vida). Para Freud los impulsos hacia la supervivencia, el sexo y la creación, convivían con la tendencia hacia la muerte y la autodestrucción. Para Jung la energía psíquica tiene un carácter inespecífico, por lo cual no estaba de acuerdo con la idea.

4. EL DESARROLLO Y SUS ESTADIOS

El modelo freudiano considera *los estadios del desarrollo psicosexual*, que concluye al llegar a *la etapa genital* (pubertad). Jung, sin embargo aboga por el “*proceso de individualización*”, según el desarrollo de la personalidad no está circunscrito a la infancia, sino que puede ir evolucionando y cambiando a lo largo de la vida.

5. COMPLEJOS DE EDIPO Y ELECTRA

Según la teoría de Freud, los niños desarrollan sentimientos ambivalentes (las pulsiones de vida y las de muerte) entre los 3 y los 5 años hacia el progenitor de su mismo sexo. Jung propuso la existencia del *Complejo de Electra*, que consistiría en la rivalidad de las niñas hacia sus madres por el amor del padre, frente al *Complejo de Edipo* (modelo masculino desarrollado por Freud).

6. CONCEPCIÓN DE LA PSICOTERAPIA

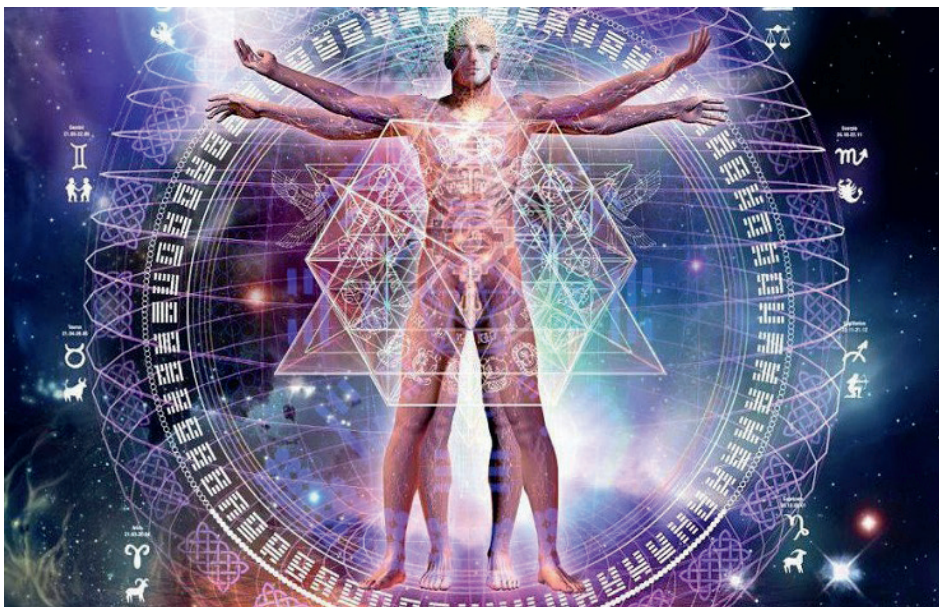
En Freud *el objetivo de del psicoanálisis* es la resolución de trastornos emocionales profundos a través del reprocesamiento de experiencias traumáticas del individuo, y el de *la terapia analítica jungiana* es reconducir al paciente hacia la libertad y la espontaneidad, aproximando el comportamiento y la autoimagen para alcanzar de el “*sí mismo real*”.

7. INTERPRETACIÓN DE LOS SUEÑOS

Freud llevaba a cabo un tipo de *análisis de sueños* restrictivo y se enfocaba en exceso en la sexualidad. Jung consideraba *la importancia de los símbolos oníricos*, en toda su amplitud (incluso considerando la simbología del inconsciente colectivo), también teniendo en cuenta el mundo interno y externo de la persona, luego su interpretación era mucho más amplia y abierta.

8. VISIÓN DE LA PARAPSIKOLOGÍA

Para Freud y Jung uno de los puntos de conflicto más peculiares entre se refiere a su concepción de lo *paranormal*. Jung desarrolló *la teoría de la sincronicidad*, según la cual pueden darse *relaciones causales entre fenómenos físicos y psicológicos aparentemente inconexos*, para Freud estas ideas no merecían ninguna consideración.



Img.167. Hombre en sincronía cósmica.

Carl Jung, el famoso psicólogo creó el término “sincronicidad”¹⁸³ 183 hace referencia a “*la simultaneidad de dos sucesos vinculados por el sentido pero no de manera casual*”. Es decir: la unión de acontecimientos interiores y exteriores de un modo que no se puede explicar, pero que cobran sentido. Por ejemplo: encontrarse a una persona cuando estás pensando en ella.

Después de muchos años de estudio e investigación, Jung concluyó que existe una conexión entre el individuo y su entorno. Esta conexión en determinados momentos genera una atracción que termina por crear circunstancias coincidentes, que tienen un valor específico para las personas que las viven, con un significado simbólico. Las personas muy racionales utilizan el término casualidad para describir estos eventos.

183 La Sincronicidad de Carl Jung: las coincidencias no existen.

<http://www.fundacionunam.org.mx/ciencia/la-sincronicidad-de-carl-jung-las-coincidencias-no-existen/>

Hoy en día, estas ideas todavía son controvertidas, pero eso sí, no podemos por menos que considerarlas como rupturistas en su contexto y marco histórico-social, ya que desde el territorios científico-técnicos por ahora no demostrables.

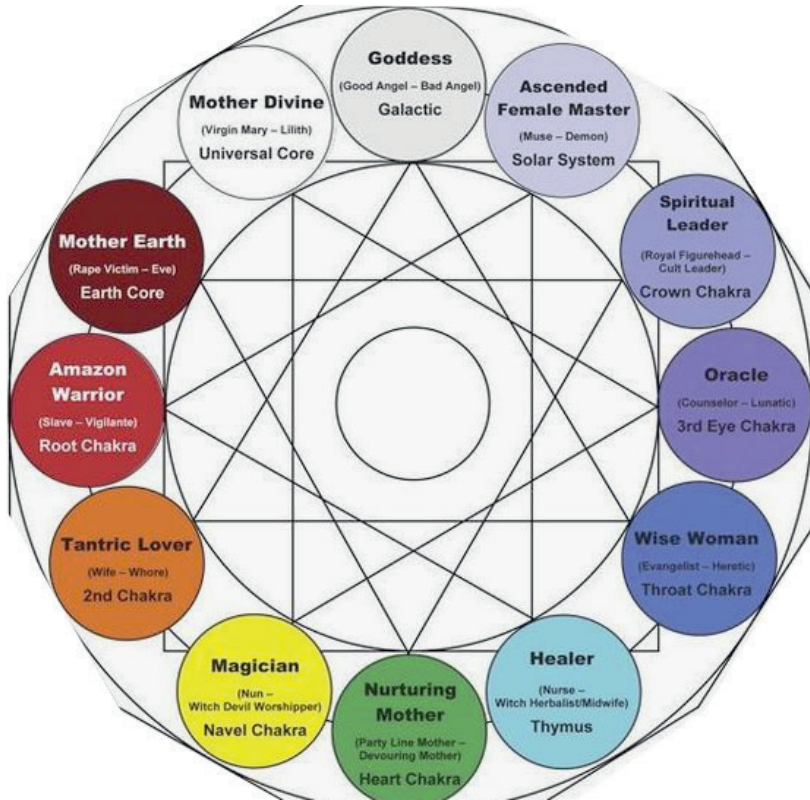


Img.168. *Mujer con naturaleza.*

Queremos establecer tras lo investigado una reflexión, el mayor hallazgo de Gustav. C. Jung es el haber considerado *la polaridad energética femenina* frente al *modelo de masculinidad* que primaba en su momento (Freud). Su enorme curiosidad, y acercamiento a las religiones orientales, abrieron el camino, allí donde subsisten y se canalizan las energías Ying y Yang constituyendo un todo, tan importante resulta una energía como la otra. Para los orientales la luz-oscuridad conforma una unidad, una inercia conduce a la otra, en un sinfín continuo. Así pues, debemos agradecer este enfoque plural y abierto de considerar las energías masculina- femenina, interno-externo, ser-extraser, puesto que Jung nos abrió los ojos, a una realidad más extensa y latente que existía desde el principio de la creación, a la existencia no solo del patriarcado sino del matriarcado y a la identidad femenina. De no ser por él, hoy en día la mujer sería a los ojos de la sociedad, *un monstruo incompleto* (siguiendo las directrices de San Agustín), que los ojos de Freud anhelaba y envidiaba *el falo* del otro, ese supuesto ente perfecto y completo masculino. Cuando en nosotros también reside nuestra propia fuerza, nuestra sexualidad, nuestra libido y nuestra propia forma de ser, comprender y entender el universo y lo femenino.

9.5. LOS ARQUETIPOS DE JUNG, TIPOLOGÍAS

Los arquetipos¹⁸⁴ de Jung son, son patrones de imágenes y símbolos, que aparecen a todas las culturas y que se hereda de generación en generación. Un arquetipo es una pieza que da forma a una parte de este *inconsciente colectivo* que es en parcialmente heredado.



Img.169. La Rueda de Arquetipos Universales de CG Jung.

ÁNIMUS Y ÁNIMA

El *Ánimus* es la vertiente masculina de la personalidad femenina, y el *Ánima* es el arquetipo de lo femenino en la mente del hombre. Ambas están relacionadas con las ideas que se asocian a los roles de género.

LA MADRE

Para Jung, el arquetipo de la Madre nos permite detectar conductas e imágenes relacionadas con la maternidad tal y como la han ido experimentando nuestros ancestros.

184 Comportamiento y personalidad de marca. El uso de los 12 arquetipos Universales de CG Jung en el branding. <http://adnstudio.com/comportamiento-y-personalidad-de-marca-el-uso-de-los-12-arquetipos-universales-de-cg-jung-en-el-branding/>



Img.170. Alfred Hitchcock. "Los pájaros", 1963.¹⁸⁵

*“Esa mujer primero vive para los embarazos y luego pegada a los hijos, pues sin ellos no tiene razón de ser [...] El eros sólo está desarrollado como relación maternal; como relación personal es, a cambio, inconsciente. Un eros inconsciente se presenta siempre como poder, por lo que este tipo, a pesar de su exhibición de auto sacrificio maternal, es incapaz de llevar a cabo ningún verdadero sacrificio, antes bien, con una en ocasiones despiadada voluntad de poder, hace prevalecer su instinto maternal hasta destruir la personalidad y la vida personal de los hijos. Cuanto más inconsciente de su propia personalidad es una madre de ese género, tanto mayor y más desahogada es su inconsciente voluntad de poder.”*¹⁸⁶

EL PADRE

El arquetipo del Padre¹⁸⁷¹⁸⁷ representa para Jung una figura de autoridad que ofrece una guía sobre cómo vivir la vida basándose en su ejemplo.

LA PERSONA

El arquetipo de la Persona representa la vertiente de nosotros mismos que queremos compartir con los demás, es decir, nuestra imagen pública.

LA SOMBRA

Al contrario de lo que pasa con la Persona, la Sombra representa todo aquello de nosotros mismos que queremos que permanezca en secreto, porque es moralmente reprobable o porque es demasiado íntimo.

¹⁸⁵ Los pájaros de Hitchcock y el superyó materno.

<http://www.cineypsicologia.com/2011/08/los-pajaros-de-hitchcock-y-el-superyo.html>

¹⁸⁶ C. G. Jung. Obras completas, vol. 9/I Los arquetipos y lo inconsciente colectivo. Los aspectos psicológicos del arquetipo de la madre. Editorial Trotta, par. 16

¹⁸⁷ Los arquetipos según Carl Gustav Jung.

<https://psicologiaymente.net/psicologia/arquetipos-carl-gustav-jung>

EL HÉROE

El Héroe es una figura de poder que se caracteriza por luchar contra la Sombra, es decir, que mantiene a raya todo aquello que no debe invadir la esfera social para que el conjunto no se vea perjudicado. Además, el Héroe es ignorante, ya que su determinación le lleva a no pararse a reflexionar continuamente acerca de la naturaleza de lo que combate.

EL SABIO

Su papel es revelar al Héroe el inconsciente colectivo. De algún modo, el arquetipo que recibe el nombre del Sabio arroja luz sobre la senda del Héroe.

EL TRICKSTER

El arquetipo del Trickster o el embaucador, es el que introduce las bromas y la violación de las normas preestablecidas para mostrar hasta qué punto las leyes que explican las cosas son vulnerables. Pone trampas y paradojas en la senda del Héroe.

9.5.1. LOS ARQUETIPOS EN PERSONAJES CINEMATOGRAFICOS

Jung dice que los arquetipos son imágenes universales, y por lo tanto pueden ser reconocidas en manifestaciones culturales y en el habla en distintas sociedades, y que inciden sobre el comportamiento de los individuos y en sus sueños. Por supuesto, la existencia de los arquetipos va mucho más allá de la crítica del arte y habitualmente es utilizada por algunos terapeutas para detectar conflictos internos entre el inconsciente y la parte consciente de la mente. El mundo del espectáculo sobre todo el cine se ha hecho eco de estos patrones para crear modelos universalmente aceptados. Utilizando los arquetipos junguianos (empleados por ciertos psicoanalistas), para determinar ciertos roles en la producción y manufactura de productos cultura tan distintos como: *La Odisea*, *La Guerra de las Galaxias* o *Matrix*.



Img.171. El mago de Hoz y sus protagonistas. Mente, Emoción, Alma y Acción.

En *El Mago de Oz*, encontramos los Arquetipos: Mente -Espantapájaros-, Emoción -Hombre de Hojalata- y Acción -León-, los 3 en transformación, comandados por un cuarto elemento que supondría el proyecto vital o arquetipo Alma, encarnada por Dorothy. Pero este estudio de personajes, arquetipos intentando indagar en la psicología humana transcurre también en otros films.



Img.172. Alfred Hitchcock, *Náufragos* (*Lifeboat*), 1944.

Náufragos (*Lifeboat*, 1944), de Alfred Hitchcock, es una curiosa película cuyo argumento se basa en un grupo de personas que naufragan y deben sobrevivir en una balsa, con la tensión añadida de que entre ellos hay un traidor, y con las connotaciones políticas relacionadas con la Segunda Guerra Mundial.

*Según el propio director, su idea era la de realizar un estudio sobre las historias psicológicas en el cine, a través de primeros planos y planos medios en la mayor parte de su metraje, adelantándose a lo que más tarde explotaría hasta la extenuación el medio televisivo.*¹⁸⁸

188 Alfred Hitchcock: 'Náufragos'
<https://www.espinof.com/criticas/alfred-hitchcock-naufragos-el-riesgo>



Img.173. La Guerra de Las Galaxias.

Luke Skywalker no habría logrado su misión sin el apoyo y enseñanzas de Obi Wan Kenobi. Esa es la relevancia de la presencia de los arquetipos, que cumplen un propósito esencial a la coherencia narrativa, también probable en *Blade Runner*.



Img.174 Blade Runner.



Img.175. El Guerrero -Aragorn y Boromir.

En *El Señor De Los Anillos* se representa el Arquetipo de *El Guerrero*, con sus matices y propósitos, bajo dos formas: Aragorn, como el arquetipo Luz; y Boromir, como arquetipo sombra. El primero es El Rey que quiere acceder al trono para alcanzar un bien común, y el segundo Rey simplemente aspira al poder y la ambición por poseer la corona. Ambos, con sus respectivas experiencias, evolucionan positivamente dentro de dicho Arquetipo y con ello alcanzan alto un grado de aprehensión psicológica del mismo que da verosimilitud a los personajes.

Usando las propias palabras de Jung el psiquiatra Suizo: “*Existen tantos Arquetipos¹⁸⁹ como situaciones típicas en la vida. Repeticiones sin fin han grabado esas experiencias en nuestra constitución física, ya no en la forma de imágenes llenas de contenido, sino al principio solo como formas sin contenido, representando meramente la posibilidad de cierto tipo de percepción y acción*”.

189 Los Arquetipos y su expresión en personajes cinematográficos.

<http://www.elblogalternativo.com/2013/03/19/los-arquetipos-de-carl-gustav-jung-y-su-expresion-en-personajes-cinematograficos/>

9.5.2. ESTABLECER LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS ARQUETIPOS CINEMATOGRAFICOS

No hay un estándar, pero si hay en común unas cuantas reglas para definir los arquetipos de personajes en el mundo cinematográfico.



Img.176. Los Arquetipos y Las Personas.

El embaucador, es un personaje que no necesitan presentación, normalmente siempre se sale con la suya, haciendo lo más descabellado en tal de obtener su fin. Estos *tricksters* (anglicismo usado para nombrar al arquetipo del embaucador).



Img.177. El profesor Cavan de "El Día de la Bestia" (interpretado por Armando de Razza).

1 — Los Arquetipos no son estáticos. Esto significa que un personaje, lugar, u objeto, puede comenzar representando a un arquetipo y evolucionar en la historia, cambiando a otro. E incluso puede representar a varios *arquetipos diferentes* a la vez. Un ejemplo básico es el arquetipo del enemigo que, tras ser derrotado, se convierte en un aliado. También es habitual que el del héroe de la historia pueda ser un embaucador. Ejemplo: El profesor Cavan comienza siendo un guardián del umbral que no quiere colaborar con los protagonistas, pero tras comprobar, con sus propios ojos, que la amenaza es real, se vuelve un aliado imprescindible para la historia.



Img.178. Yoda y Obi Wan (interpretado por Alec Guinness) de la saga de "La Guerra de las Galaxias".

2 - Los Arquetipos son transferibles, o lo que es lo mismo, un mismo arquetipo puede ser representado en nuestra historia por diferentes personajes, objetos, lugares, etc.

En "La Guerra de las Galaxias", la famosa epopeya espacial. El arquetipo del Mentor comienza desempeñándolo Obi Wan, y cuando éste fallece, el arquetipo es representado por Yoda. Pero incluso estando Obi Wan muerto, su espíritu complementa las funciones del Mentor que lleva a cabo Yoda.

3 - Los Arquetipos son duales, es decir, no son obligatoriamente de signo positivo (bueno) o negativo (malo). Ni qué decir tiene que ese signo no es fijo, por lo que un arquetipo puede empezar siendo positivo y cambiar a negativo, y viceversa, tantas veces como necesite una historia. Antes hemos hablado del Mentor, un personaje que hace de maestro y guía para el protagonista. Bien, nosotros podríamos crear un Mentor que hiciera su trabajo en el sentido negativo, ya fuera por los errores de éste (con consecuencias cómicas para nuestra historia), ya fuera porque el Mentor en cuestión es también un enemigo y busca entorpecer el objetivo del Héroe.

4 - Los Arquetipos no tienen un aspecto establecido fijo. "El niño" interpretado por Breslin hace las funciones del Mentor, con la misión de hacer que el personaje de Willis deje de ser un amargado hombre de negocios y vuelva a ser feliz, como cuando era pequeño. Si bien, es cierto muchos Arquetipos los asociamos fácilmente a unas apariencias antes que a otras, pero esto suele ser una cuestión más cultural que psicológica. E incluso cuando la imagen a la que se asocia un arquetipo está relacionada con una apariencia otorgada por el inconsciente colectivo (nuevamente me remito al Mentor, representado usualmente como un anciano sabio), puede ser mostrado con cualquier otra apariencia, siempre y cuando el arquetipo desempeñe su función correctamente dentro de la trama.



Img.179. El niño (Spencer Breslin y Bruce Willis).

5 - Los Arquetipos no deberían ser evidentes. Siempre es mejor que, en vez de envolver a nuestros personajes en un arquetipo, les otorguemos una profundidad, evitando de esta forma que acaben siendo meros clichés. A tener en cuenta a la hora de abordar los Arquetipos en nuestras creaciones literarias. En el cine comercial actual ha habido un redescubrimiento de los Arquetipos, y es usual ver películas en las que es excesivamente obvio ver qué arquetipo desempeña cada personaje. *“Y sin querer entrar o salir en la controversia, esto es cómo tratar a la audiencia de estúpidos, además de revelar un pobre trabajo de creación de personajes. Aún y así, podemos ser un poco más evidentes con ciertos personajes secundarios, o con algunos géneros que parecen aceptar mejor esta obviedad, como puede ser la Fantasía o la Ciencia-Ficción más aventureras, las parodias y similares”*.¹⁹⁰

190 Los Arquetipos y el Viaje del Héroe, aplicados a la creación de historias (por Hidalgo Erenas)
<https://lasolucionelegante.com/2013/11/24/arquetipos-y-viaje-del-heroe/>

9.5.3. EL ARQUETIPOS CINEMATOGRAFICO DEL HÉROE VIAJERO

Según Joseph Campbell existe también un arquetipo para los héroes que viajan. Tratemos el Viaje del Héroe, también llamado Monomito, es un patrón básico que se puede hallar en una gran cantidad de narraciones de diferentes culturas, a lo largo de la historia de la humanidad. Y este patrón fue desglosado por el propio Campbell en 12 estadios (divididos a su vez en otros pasajes menores y variantes). Similar a los Arquetipos, hay unos cuantos puntos relacionados con el Monomito que se deben tener en cuenta a la hora de crear nuestras historias de viajeros. Son los siguientes:

1 – *Hay 12 estadios sí, pero no es ni obligatorio ni necesario usarlos todos en una sola historia.* De hecho, a menos que estemos escribiendo una saga épica de varios libros o películas, rápidamente veremos que es prácticamente imposible meter todos esos pasajes en menos de dos horas de película, De hecho, en muchas películas sólo se despliegan 3 o 4 estadios del Viaje.

2 – *Cada estadio puede ser una historia completa en sí misma, si se desarrolla en profundidad.* Pero esto no significa que todos los pasajes que usemos en nuestras historias tengan que desarrollarse en profundidad, pues cada estadio debe cumplir su función concreta dentro de la trama.



Img.180. "Karate Kid".

Karate Kid es un ícono del cine de los 80, se centra principalmente en el encuentro de un niño con el Mentor. Y esto puede dar pie a que uno de los estadios dure prácticamente la mitad de la historia, como puede ser el encuentro con el Mentor, mientras que otros estadios tengan una duración muy corta. En definitiva: Los estadios ni tienen una duración establecida, ni tienen que durar todos lo mismo.

3 – Cada estadio del Viaje del Héroe puede repetirse a lo largo de una historia tantas veces como necesitemos, igual que sucede con los Arquetipos. Es más, hay varios estadios que suelen usarse de forma reiterada en las historias, como el cruce del umbral, o el estadio de pruebas y retos, o la muerte y resurrección de un personaje.



Img. 181. “Matrix”.

En “Matrix” el primer encuentro con el Oráculo es el más marcado, por ser el primero, pero no es el único, pues Neo consulta a esta figura arquetípica de Mentora, varias veces más a lo largo de la trilogía.

4 – Vogler nos explica los estadios del Viaje del Héroe en el mismo orden que los desglosa Campbell¹⁹¹ 191 pero eso es sólo una sugerencia. . Hay muchas historias, tanto clásicas como actuales, que rompen este orden, y no por ello dejan de tener lógica. Es cierto que este sería el orden cronológico que encontraríamos en muchas tramas, pero eso, nuevamente, no implica que tengáis que estructurar vuestras creaciones literarias siguiendo esta disposición.

5 – Los estadios no tienen una resolución establecida, es decir, pueden acabar de forma positiva o de forma negativa. Si el Héroe falla en un estadio, quizás tenga que repetirlo nuevamente, más adelante, para poder avanzar, haciendo así que se repitan ciertos pasajes y rompiendo, de esta forma, el orden clásico del Viaje del Héroe. De este modo, podéis conducir vuestras tramas por un camino u otro.

191 El Héroe de las Mil Caras: Psicoanálisis del Mito. De Joseph Campbell (ed. Fondo de Cultura Económica de España S.L. 1992).



Img.182. "Regreso al Futuro" (Michael J. Fox y Christopher Lloyd en la imagen).

En la trilogía de "Regreso al Futuro" (en relación con los puntos 3, 4 y 5 sobre el Monomito), Doc Emmet Brown (C. Lloyd) fallece al principio de la primera película, aunque el personaje vuelve a aparecer vivo poco después debido a que Marty McFly (M. J. Fox) viaja al pasado.

Pero en cambio, en la tercera entrega, el mismo personaje aparece como víctima de asesinato en el lejano Oeste (a través de una lápida hallada en los años 50. Así que tenemos que el estadio de la Muerte y Resurrección del Héroe se ha repetido, pero la segunda vez se ha desplazado, comenzando con un personaje y pasando a otro (debido, entre otras cosas, a las libertades que tiene trabajar con una historia sobre viajes en el tiempo) y se ha solucionado sin necesidad de devolver a la vida a ninguno de los dos personajes implicados.

6 - *El aspecto externo de cada estadio del Viaje no es fijo.* Cualquier estadio puede ser representado con cualquier apariencia, y el estadio en cuestión funcionará si cumple su función dentro de la historia en la que se cuenta. Por último, nuevamente igual que con los Arquetipos, hay ciertos pasajes asociados a una serie de cuestiones estéticas, pero es algo normalmente vinculado a asuntos más culturales que del inconsciente colectivo.



Img.183. Imagen de Sobrenatural.

“El Infierno no es un estadio del Viaje del Héroe, pero sí es un lugar arquetípico bien conocido por todos, al que asociamos una ambientación y una estética muy concretas que provienen del inconsciente colectivo, con ríos de lava y demonios monstruosos de piel rojiza. Pero en la serie “Sobrenatural” han decidido ser originales y han hecho que el Infierno sea, simplemente y llanamente, una larga cola de espera interminable en el típico pasillo gris, aséptico y agobiante de una oficina del estado. A pesar de estar tan alejado del aspecto típico del Infierno, cumple su función, porque realmente es un lugar en el que ninguno de nosotros querría pasar la Eternidad”.¹⁹²

192 192 Los Arquetipos y el Viaje del Héroe, aplicados a la creación de historias (por Hidalgo Erenas)
<https://lasolucionelegante.com/2013/11/24/arquetipos-y-viaje-del-heroe/>

9.6. KRETSCHMER Y LA TEORÍA TIPOLÓGICA



Img.184. Ernst Kretschmer.

Kretschmer (1888-1964), fue un médico y psiquiatra alemán, realiza su estudio sobre la relación entre la constitución física y temperamento partiendo de enfermos que sufrían esquizofrenia y psicosis maníaco depresiva. Observa entre sus pacientes correspondencia entre la estructura somática y la psíquica. Esto le lleva a sistematizar un estudio para establecer una doble clasificación tipológica¹⁹³ tipos morfológicos o corporales, y tipos temperamentales.

1 - Los *pícnicos* (que significa compacto). Esas personas tienen el cuerpo compacto con piernas cortas, hombros redondos, cuello ancho, pies pequeños y manos cortas. Son a rasgos generales: expansivos y sociales, prácticos y realistas. También son francos, afectuosos, activos, entusiastas, habladores, no rencorosos, y volubles, Les corresponde el temperamento ciclotímico.

2 - Tipos somáticos o morfológicos: LEPTOSOMA -Caja torácica plana y alargada; pelvis ancha; relieve superficial delgado y tendinoso, con poco tejido adiposo -Extremidades largas y delgadas, con manos y pies largos y estrechos -Cabeza pequeña y cuello largo y delgado -Cara estrecha y ovalada; nariz estrecha y afilada; cabello recio

3 - PÍCNICO: Caracterizado por: caja torácica abombada y corta; relieve de formas redondas suaves, con mucho tejido adiposo; extremidades cortas, manos y pies anchos y cortos; huesos finos; cabeza redondeada y relativamente grande, cuello corto y macizo; cara ancha; cabello flojo y tendencia a la calvicie.

4 - ATLÉTICO: Caracterizado por hombros fuertes y anchos; tronco trapezoidal con pelvis estrecha; relieve muscular sobre una recia armazón ósea; brazos y piernas fuertes, manos y pies grandes cara tosca con salientes pronunciados y de forma oval alargada; cabello fuerte.

193 Tipología de Kretschmer.

<https://es.slideshare.net/bryanjoshuac/tipologia-47155940>

http://cdigital.dgb.uanl.mx/la/1020121495/1020121495_022.pdf

5 – **DISPLÁSICOS**: Incluye los casos de anomalías constitucionales como: enanismo y gigantismo; los casos extremos de los otros tipos y los tipos mixtos imposibles de clasificar. La llama así porque la displasia es una desviación o detención del proceso de “plastificación”, es decir, adquisición y moldeamiento de la forma física normal.

6 – Tipos psíquicos **ESQUIZOTÍMICO**: Sus características son: se desconecta fácilmente de la realidad y se aísla; su sensibilidad es marcadamente bipolar: o muy exagerada o muy disminuida; es muy susceptible y suspicaz o totalmente indiferente y frío; sus impresiones son más de orden psíquico que sensorial; exterioriza poco, es callado y reservado; su intimidad difícilmente puede ser penetrada; es poco influenciado por el ambiente y poco práctico.

7 – **CICLOTÍMICO**: Sus características son: sociable, abierto, cordial; su vida está condicionada por el estado de ánimo fluctuando entre la alegría y la tristeza (ciclo), sin que haya causas externas que lo motiven; no tiene lógica fuerte; su capacidad de trabajo tiene orientación práctica.

8 – **GLISCROTÍMICO**: Se caracteriza por: el predominio del aspecto psicomotor, necesitando mucha actividad física; son sujetos poco flexibles; persisten insistentemente en lo que piensan; su conversación tiende a ser monotemática; son pegajosos en el trato social; pueden ser apáticos o impulsivos. Las críticas a la teoría tipológica de Kretschmer pueden resumirse así.

9.7. W.H. SHELDON, Y LA TEORÍA TIPOLOGICA

TIPOLOGÍA DE SHELDON W.H. Sheldon, profesor de la Universidad de Harvard, inició sus estudios sobre tipología¹⁹⁴ en 1928 y publicó los resultados en 1940. La teoría de Sheldon, tiene como fundamento la existencia de tres componentes corporales y temperamentales, definiendo los tipos por el relativo predominio de estos componentes. Los componentes corporales son el endomorfismo, el mesomorfismo y el ectomorfismo; y las dimensiones temperamentales correspondientes son la viscerotonía, la somatotonía y la cerebrotonía.

– **ENDOMORFO**: Caracterizado por el predominio del desarrollo visceral; gordura; su estructura ósea y muscular está poco desarrollada y es débil.

– **MESOMORFO**: Caracterizado por el predominio de las estructuras corporales: huesos, músculos y tejido conjuntivo lo que proporciona un aspecto físico fuerte y resistente; el tronco es largo y musculoso; el volumen del tórax es superior al del abdomen; la piel es gruesa.

– **ECTOMORFO**: Caracterizado por un organismo demacrado, de músculos pobres y huesos delicados; pecho aplastado; extremidades largas y delgadas.

194 Tipología y personalidad.

<http://www.monografias.com/trabajos16/tipologia-personalidad/tipologia-personalidad.shtml>

Tipos temperamentales: VISCEROTONIA: Caracterizada por inclinación a la comodidad y sociabilidad; glotonería de alimentos, de gente y de afecto; amabilidad indiscriminada. SOMATOTONIA Caracterizada por el predominio de la actividad muscular y el vigor; afán de dominio y deseo de poder; indiferencia ante el dolor; insensibilidad psicológica; agresividad competitiva.

CEREBROTONIA Caracterizada por la tendencia a encerrarse en sí mismo, a disimular y a inhibirse; la huida de la sociabilidad; la represión de la expresión corporal; la rigidez de la postura y de los movimientos; el control emocional y el ocultamiento de los sentimientos

CRÍTICAS A LA TEORÍA TIPOLOGICA DE KRETSCHMER

- *Presenta los tipos extremos, no los tipos promedio.*
- *Divide en forma drástica y precisa a los individuos, olvidando muchas diferencias individuales.*
- *No tiene en cuenta los cambios físicos que pueden ocurrir con una simple variación en la alimentación.*
- *Las investigaciones realizadas confirman la interpretación en los casos de psicóticos, mientras que no lo confirman al tratarse de individuos normales.*

9.8. LA PSICOLOGÍA DE LA PERCEPCIÓN Y EL ARTE

Por otra parte existen estudios de la psicología y la percepción enfocados al arte. Ahora vamos a proceder a estudiar algunas de estas corrientes y sus importantes aportaciones a nuestro tema de estudio, el arte interdisciplinar, en concretos para nosotros el videoarte.

9.8.1. LOS ANTECEDENTES: LA EINFÜHLUNG Y LA PSICOLOGÍA DEL ESTILO

La psicología del estilo fue la corriente que analizó los fenómenos artísticos relacionando los la expresión sentimental vinculados por valores formales. Esta corriente de la estética experimental y en la teoría de la proyección sentimental (*Einfühlung*), que es una línea de pensamiento que relaciona la experiencia de los sentimientos y emociones con la expresión y percepción artística.

1. La teoría de la *Einfühlung*



Franz Marc. Los grandes caballos azules (1911)

Principales autores:

Friedrich Theodor Vischer;
Robert Vischer;
Theodor Lipps; Johannes Volkelt

Puntos en común:

Concepto de “Sentimiento”:

- El sentimiento es una acción espiritual libre, sin reglas de pensamiento lógico.
- El sentimiento convierte la actividad perceptiva general en experiencia estética.

La **empatía**: esquema psicológico de la creación artística.

- Lo esencial de la obra no es el motivo ni el tema sino el propio artista y su vida espiritual.
- El arte se concibe como expresión (conexión con *Art Nouveau*, *Jugendstil* o Expresionismo alemán).

Participación afectiva del espectador.

- El espectador debe tener la misma predisposición perceptiva y afectiva respecto a la obra que el artista ante la realidad exterior.

9.8.2. LA TEORÍA DE LA PROYECCIÓN SENTIMENTAL

A partir de los escritos del filósofo y psicólogo Gustav Theodor Fechner (1801-1887), de su obra *Elementos de psicofísica* (1860) y en especial su *Estética Experimental* (1871), se empieza a considerar que existe una conexión entre la obra de arte y el espectador (mediante las vivencias personales) se establecen vínculos. Friedrich T. Vischer (1807-1887) en *Estética o ciencia de lo bello* (1857), trabaja con la idea positivista de que el arte se produce por la confluencia entre una idea y su manifestación, con lo cual existe una clara vinculación sentimental, siendo necesaria nuestra experiencia personal y subjetiva, ya que la percepción actúa como un proceso de identificación simbólica donde entran en juego las vivencias emotivas personales.

Más tarde, su hijo Robert Vischer (1847-1933) es quien acuña el término *Einfühlung* aplicándolo al campo de la percepción, incluyéndolo en su tesis doctoral *Sobre el sentimiento óptico de la forma* publicada en 1873, *La proyección sentimental o endopatía (Einfühlung) es un fenómeno psíquico por el que artistas y espectadores incorporan al proceso creativo y perceptivo sus sentimientos, emociones y experiencias personales que condicionan su reacción ante los estímulos artísticos.*¹⁹⁵

Theodor Lipps (1851-1914), con su obra *Los fundamentos de la Estética* en 1906, matiza la proyección sentimental al aplicarla al concepción del arte como una realidad puramente humana. Mediante la

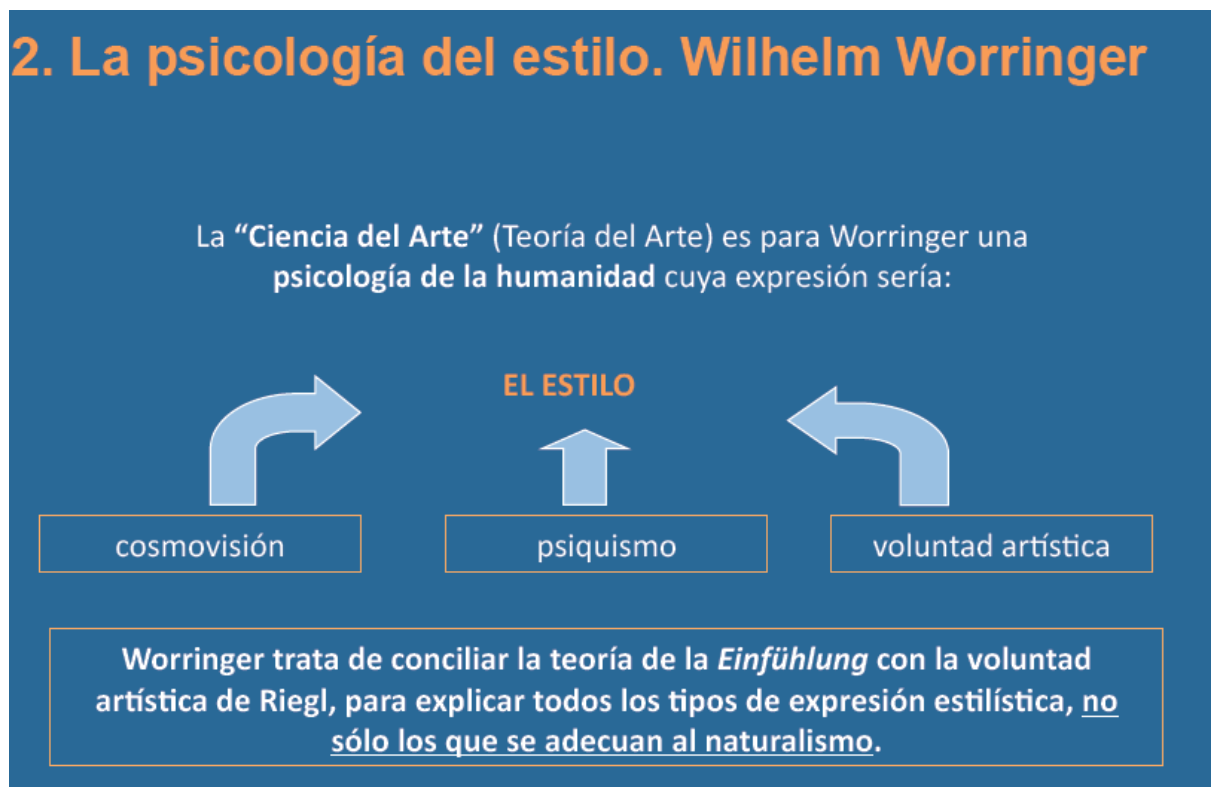
¹⁹⁵ Mente, cultura y teoría: aproximaciones a la psicología del arte.

http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1578-908X2014000200009

expresión artística el hombre se reencuentra consigo mismo, en un proceso de *autoconocimiento*, Lipps relaciona con la idea del subconsciente. El autor propone una estética del espacio en la que los elementos como la luz, color, en cuanto a la percepción, son interpretados con rasgos paralelos del alma del espectador, que los percibe e interioriza de forma *inconsciente* dotándolos de un significado personal. Para estos autores el sentimiento actúa como una forma espiritual, sin reglas lógicas, sin estructura, la experiencia de percepción es en sí un acto estético, donde se evidencia el valor participativo del espectador.

9.8.3. WILHELM WORRINGER Y LA PSICOLOGÍA DEL ESTILO

Wilhelm Worringer (1881-1965) compuso la obra *Abstracción y Naturaleza: una contribución a la Psicología del Estilo*. La clave del recorrido histórico del arte se centra, para Worringer, en momentos de naturalismo clasicista (donde el arte se entiende como la representación canónica de la realidad) y etapas abstractas en las que el arte se libera de la contingencia del naturalismo. Según Worringer, las culturas con una mayor actividad espiritual tienden a la abstracción en sus obras, mientras que las sociedades en las que predomina la actividad científica, evidencian formas artísticas más naturalista (estas dos tendencias tienen su origen en las manifestaciones artísticas de la Prehistoria).



Con este despliegue conceptual, el autor se aparta de la concepción académica que entiende el arte unívocamente como representación de la realidad. Worringer prepondera el gusto por la abstracción, como plasmación artística más elevada en la que el ser humano, pero reconoce el valor de lo orgánico y naturalista, como fundamento de la estética.

9.8.4. DEL PSICOANÁLISIS A LA PSICOLOGÍA DE LA PERCEPCIÓN: ERNST KRIS

El historiador del arte y psicoanalista Ernst Kris (1900-1957) tiende puentes entre los estudios del psicoanálisis aplicado al arte y de la psicología de la percepción. Como psicoanalista era seguidor del grupo de Freud, y trabajó como conservador del *Museo de Viena*. Luego colaboró con Ernst Gombrich, estudió el desarrollo de la caricatura, y relacionó la aparición del género a la desaparición de la creencia en la magia.

Su obra *Psychoanalytic Explorations in Art*, Kris versa sobre su concepción del arte como un proceso de satisfacción de la mente. Para el autor, la contemplación activa de una obra de arte por parte del público, implementa el significado que el artista le otorgó en su creación. Así, los artistas utilizan la actividad consciente para dar forma a su material inconsciente y el espectador, realiza el proceso inverso, es decir, percibe la obra de arte conscientemente y posteriormente la interioriza de manera inconsciente, viabilizando un nivel superior de comunicación con sus contenidos.

9.8.5. LA PSICOLOGÍA DE LA FORMA. LA ESCUELA DE LA GESTALT

La Escuela de la Gestalt, es una corriente psicológica cuyos máximos exponentes han sido figuras como Kurt Lewin, Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, y Kurt Koffka. En 1890 Christian von Ehrenfels publica el texto *Acerca de las cualidades de la forma*, reconocido como el fundamento de la palabra alemana Gestalt que significa *forma, figura o configuración*. Esta línea de pensamiento está vinculada al estudio del proceso de la percepción humana, al pensamiento y a los procesos de resolución de problemas, nuestra mente percibe elementos del medio y los relaciona con la totalidad, dentro de un sistema global superior. Este proceso de percepción no implica la suma de las unidades elementales, sino la captación y lectura del todo (Vestegen, 2005).

La psicología de la Gestalt razona sobre la percepción es un proceso mental activo mediante el que se contemplan las formas externas hasta establecer cuál es el esquema estructural que adopta, sobre la creación artística, se resalta el valor de la estructura formal, por arriba del significado emocional que puede levantar la obra de arte en el espectador. Para la escuela de la Gestalt el arte es la transformación de la realidad y de la propia experiencia del público a partir de la configuración mediante formas.

Rudolf Arnheim (1904-2007) es uno de los autores más destacados de la Gestalt. En su libro *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador* define las categorías visuales mediante las cuales el arte procesa las configuraciones y la percepción, siendo capaz de asimilar sus estructuras. Con diez capítulos aborda los conceptos visuales fundamentales: forma, figura, equilibrio, color, luz, desarrollo, espacio, dinámica, movimiento, y expresión.

Para Arnheim, el proceso de percepción consiste en que el espectador desvela en las imágenes los conceptos anteriormente señalados. Esos conceptos son, en esencia, más relevantes que la carga simbólica, sentimental o temática que pueda subyacer en la obra de arte (Arnheim, 1954/2005).¹⁹⁶

En su obra *El pensamiento visual*, plantea la existencia de la problemática de los límites del lenguaje. Para Arnheim, las obras de arte son imposibles de ser expresadas en palabras, porque el lenguaje no posibilita un medio directo de captación de la realidad, resultando útil solamente para denominar aquello que ha sido captado mediante los sentidos y procesado por la mente.

9.8.6. EL ARTE COMO FENÓMENO SOCIOCULTURAL: LA PSICOLOGÍA DEL ARTE DE VYGOTSKY

El arte lo conforman para Vygotsky, tanto la habilidad técnica de crear, como la capacidad de expresar una visión particular del mundo en relación con el contexto social del artista. Toda creación artística, es fruto de la creación de su autor, siempre es consecuencia del diálogo de este con su entorno socio-cultural y personal.

El proceso artístico está vinculado a lo que el autor llama pensamiento emocional, porque el deseo fundamental para los artistas al crear una obra es exponer emociones o sensaciones en los espectadores. Se convierte así en una experiencia comunicativa, fundamentalmente estética, y puramente social, porque su finalidad es comunicar y emocionar a otros individuos.

Desde el punto de vista social, el arte hace confluir la estética y la ética al suponer un medio para reflejar valores e ideas. La catarsis sucede cuando el autor descarga su energía en la creación artística o mediante la creación artística si se trata de una performance, que es entendida como la fusión entre la forma y el contenido.

La educación artística tiene, para el autor, una enorme importancia, porque ayuda al desarrollo mental y a la evolución de la persona. Esta será una idea que el autor retoma en el ensayo *La imaginación y el arte en la infancia* (Vygotsky, 1930/2003), donde trazará los límites entre imaginación y realidad, poniéndolos en relación a los mecanismos creativos de la infancia y la adolescencia. Y que ha tenido una amplia repercusión para otros autores, artistas psicólogos, y terapeutas hasta nuestros días.

¹⁹⁶ Mente, cultura y teoría: aproximaciones a la psicología del arte.
http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1578-908X2014000200009

9.8.7. EL ARTE Y LA HISTORIA DE LA CULTURA:

LA PSICOLOGÍA DE LA REPRESENTACIÓN DE ERNST GOMBRICH

Ernst Gombrich (1909-2001) es uno de los historiadores de la cultura que ha desarrollado la idea de solapamiento entre pensamiento y arte, incorporando lo que él mismo denominó *psicología de la representación visual* (Gombrich, 1960/1987). En su concepción del arte, incorpora de la semiótica, la idea de que las obras son a la vez significante-significado / forma -contenido, y que deben ser estudiados en igual medida, frente a las teorías previas existentes que se centraban solo en alguno de los aspectos. Gombrich se muestra partidario de estudiar las obras considerando el contexto histórico, el autor considera que el impulso artístico está presente en todos los períodos de la historia de la humanidad. La obra de arte, es para Gombrich, el resultado de los elementos comunicativos expresados por el artista, pero también es vital la percepción del espectador, así la obra de arte se conforma a partir de sus experiencias personales y culturales (Gombrich, 1960/1987).

A pesar de que los mecanismos perceptivos del ser humano son los mismos, la representación deriva en modelos muy diferentes, porque no se fundamenta en la percepción sino en las ideas o conceptos del artista sobre las cosas. El artista no puede pintar lo que ve, porque el proceso de comparar es posterior a la ejecución de la obra. Solo en el momento en el que la acaba, o cuando tiene los trazos ya ejecutados, puede comprobar si lo que ha creado se parece al modelo. Para ello, no puede aislarse de sus ideas y su imbricación social y cultural: no existe, por tanto el “ojo inocente”, ajeno a la subjetividad de representación. Lo que hace el artista es, por el contrario, crear ilusión de realidad, que es uno de los objetivos del arte. La cuestión de la importancia moral del arte y su función social es otra de las preocupaciones que el autor aborda en la obra. El artista crea, encarna o rechaza valores en las obras de arte, sin una pretensión de objetividad. También carece de esta objetividad la crítica del arte, que cae en las modas, los prejuicios y el esnobismo (Ferne, 2013; Preziosi, 2009).¹⁹⁷

En su ensayo *El sentido del orden. Estudio sobre la psicología de las artes decorativas* (Gombrich, 1979/2010) el autor centra el tema en la configuración psicológica y el valor de las artes suntuarias. El autor encuentra en ellas un sentido profundo del orden (dentro de su abstracción), la uniformidad, y una tendencia repetitiva que evita la monotonía, guardando una ceñida relación con la expresión musical, donde está presente este mismo ritmo. Aquí subyace desde nuestro punto de vista, un intento de comprender el arte de un modo multidisciplinar, uniendo: pensamiento-concepto, gesto (pintar), visión (expresar o testimoniar), la composición y disposición espacial, el sentido musical (similar por la estructura) y la comunicación con el espectador.

En el libro *La imagen y el ojo: nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica* el autor compila los textos de unas conferencias de años anteriores donde nos propone una explicación de la

197 *Mente, cultura y teoría: aproximaciones a la psicología del arte.*
http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1578-908X2014000200009

idea de la perspectiva, siendo este un elemento condicionado para la vista y sus percepciones (Gombrich, 1960/1987). La perspectiva en sí misma no representa el mundo tal cual lo vemos, sino la forma que tiene la vista humana de percibir *la realidad*, esta idea la recoge de los estudios de Erwin Panofsky (1927/1985). El autor compara posturas desde la filosofía del arte, la psicología, y la comunicación, trazando un panorama completo de cómo se entiende y se comprende la imagen a lo largo de la historia de la humanidad, enfatizando la importancia del espectador. Gombrich valora enormemente la percepción del espectador y es uno de los ideales que recorren toda su obra. Según el autor, una vez que el artista crea una obra, adquiere sentido a través del público que aporta sus planteamientos personales, su tradición cultural y su concepción social, al unísono que la observa, convirtiéndose este en un factor clave a tener en cuenta en la interpretación artística.

9.9. LA PSICOLOGÍA TRANSPERSONAL

La Psicología Transpersonal pretende la comprensión de la conciencia humana, abarcado tradicionalmente por la psicología, e incorporando la dimensión espiritual. Esta corriente de pensamiento de la psicología se originó en la década de los 60, entre sus fundadores están Stanislav Grof, Abraham Maslow y Gregory Bateson. En el marco de trabajo e investigación de la psicología moderna, *la psicología transpersonal*, es una rama de la psicología que integra los aspectos trascendentes y espirituales y de la experiencia humana. El término transpersonal significa “más allá de lo personal”, se refiere a la identidad y las experiencias y procesos que tienen que ver con esta. Para ello sus investigadores, estudian los potenciales más elevados de la humanidad, que modifican los *estados de conciencia*. Tras la Psicología Humanista, (que estudia *el desarrollo personal y el potencial humano*). La psicología transpersonal surge como la denominada “*cuarta fuerza*”. Constituye una comprensión diferente del psiquismo, está más dedicada al *desarrollo personal y espiritual, a la salud, y a la enfermedad*. Estudia directamente y en profundidad, el funcionamiento del *ego* y la *dimensión espiritual* del ser humano.

Fue William James quien por primera vez utilizó en estas clases el término *transpersonal*. Esta escuela de *La Psicología Transpersonal*. Considera a Richard M. Bucke (1837-1902), C.G. Jung (1875-1961) y Roberto Assagioli (1888-1974) como los que asentaron las bases de lo que posteriormente se convertiría en la *Psicología Transpersonal*. Los orígenes de la Psicología transpersonal se pueden rastrear hasta 1901-2 cuando el psicólogo estadounidense William James (1842-1910) de la *Universidad de Harvard* impartió las llamadas “*Gifford Lectures*” en la Universidad de Edimburgo. En estas clases, que luego se publicarían en formato libro titulado *The Varieties of Religious Experiences*, James dio un enfoque psicológico al estudio de las experiencias religiosas, basado en el estudio de las experiencias directas de personas individuales.

LOS TEMAS DE LA PSICOLOGÍA TRANSPERSONAL:

- La psicología transpersonal considera temas como: conocimiento interior profundo, la expansión de la consciencia individual, la identificación colectiva con las demás personas y el entorno, el sentido de vida personal, experiencias místicas, estados de interconexión espiritual, experiencias metafísicas de la vida, el amor, la compasión y la fraternidad universal.

El objetivo principal de la psicología transpersonal sería que los seres humanos trasciendan el sentido de sí mismos, para lograr identificarse con una consciencia mayor y colectiva omnipotente.

Según el psicólogo *Ken Wilber* (1949) distingue tres niveles en el desarrollo de esta consciencia: El nivel pre personal: en el que los seres humanos aún no tienen consciencia de su propia mente (bebés). El nivel personal: el individuo toma consciencia de que es una persona que piensa, diferente a otras. El nivel transpersonal: por medio del desarrollo espiritual, se trasciende la identificación con el cuerpo y la mente, para alcanzar un nivel de consciencia social, ecológica y espiritual.

Acceder a una disciplina de síntesis, que reúna lo más valioso de todas las corrientes psicológicas desarrolladas hasta el presente, es uno de los principales objetivos, de la Psicología Transpersonal. Pretende construir una mirada integradora de las diferentes escuelas de la Psicología, superando las visiones parciales en el estudio de la condición humana.

Autores como Timothy Leary y Ken Wilber, presentan un modelo lineal-jerárquico en el mapa del desarrollo humano, dentro de las teorías de los modelos transpersonales.

Según Ken Wilber, que ha desarrollado un modelo del espectro de la consciencia, existen tres categorías:

- El Estado Prepersonal o Pre-egoico,
- El Estado Personal o Egoico.
- El Estado Transpersonal o Trans-egoico.

Son nueve los niveles de esta teoría del espectro del desarrollo de la consciencia.

- Niveles del 1-3: Pre-personales (preconvencionales).
- Niveles del 4-6: Personales (convencionales).
- Niveles del 7-9: Transpersonales (transconvencionales).

Wilber presenta un modelo jerárquico y conceptual, que abarca desde los niveles inferiores a los niveles superiores. Los niveles constan de sub-tipos y cada nivel responde a un tipo de la estructura de personalidad y sus patologías correspondientes.

Los psicólogos transpersonales (partiendo de la base de Wilber), pueden diferenciar mejor entre los estados prepersonales/transpersonales y los problemas existentes en ciertas patologías psiquiátricas.

La psiquiatría confunde estas dos categorías de problemas, (según Wilber el modelo de problema de un nivel prepersonal, no serían del mismo tipo que el problema los provenientes de un nivel transpersonal). Ello conducen a la confusión entre lo pre/trans de los estados de conciencia, según la teoría transpersonal que trata de forma diferenciada la problemática asociada a cada estado de conciencia, (que proviene de distintos niveles de conciencia), y que desde el área de la psiquiatría se trata por igual.

Para acceder a información, existe *Estados no ordinarios de conciencia*, que están erradicados en los niveles previos al transpersonal:

- El nivel prepersonal.
- El nivel personal.

Dentro de la psicología transpersonal, los psicólogos transpersonales aseguran que se pueden hacer conscientes ciertas formas de pensar y de actuar, que influyen en el comportamiento del individuo, (de manera inconsciente). Afirman que con técnicas como la *respiración holotrópica* (técnica de hiperventilación desarrollada por Stanislav Grof), pueden adentrarse en el análisis de patrones del comportamiento del individuo.

Recordemos que antiguamente y en algunas civilizaciones (culturas prehispanicas), el accesos a *Estados de información no ordinarios de conciencia* se practicaban mediante el uso de sustancias que favorecían el acceso a la sabiduría, profundizando en el inconsciente, en el mundo de las visiones, y de los sueños.

Para la investigación en el área específica de lo transpersonal, existen algunas revistas académicas, donde se publican artículos respecto a dicha temática, son:

- *The International Journal of Transpersonal Studies*.
- *The Journal of Transpersonal Psychology*.
- *The Journal of Transpersonal Research*. Editorial de la Asociación Transpersonal Iberoamericana.
- *Handbook of Transpersonal Psychology*, (El manual de la psicología transpersonal). Por Harris Friedman y Glenn Hartelius. Editorial Wiley-Blackwell.
- *The Transpersonal Psychology Review*. Publicación de Psicología Transpersonal de la Sociedad Británica de Psicología.

La Psicología Transpersonal ha recibido influencias de: la filosofía, la psicología, la neurociencia, la psicología cognitiva, la parapsicología, las religiones: budismo e hinduismo, y el misticismo.

El desarrollo de la identidad transpersonal es una disciplina pionera en el estudio de la conciencia y del desarrollo psicológico e interior, en conexión con la naturaleza, el cosmos y la comunidad. Sobre ella

existen diferentes visiones aportadas por distintos autores: C.G. Jung, S. Grof, A. Maslow, R. Assagioli, Washburn, Peggy Wright, J. Ferrer, K. Wilber, Charles Tart, Sri Aurobindo, etc...

La psicología transpersonal he recibido crítica desde distintas áreas y diversos autores, alegando su carencia conceptual, probatorio y de rigor científico.

- Los físicos la han criticado por usar inapropiadamente conceptos de la física, como las explicaciones de la conciencia.
- Desde la Filosofía, Cunningham considera que su metafísica es ingenua, y su epistemología está poco desarrollada, debido a la multiplicidad de definiciones (diferentes teóricos utilizan el concepto de manera distinta).
- Los biólogos la han criticado por su falta de atención a los fundamentos biológicos de la conducta y la experiencia.
- El psicólogo humanista Rollo May, discute las bases conceptuales de la psicología transpersonal.
- La psicóloga cognitiva, y humanista, Albert Ellis, ha cuestionado el estatus científico de la psicología transpersonal, por su relación con la religión y el misticismo.
- Alexander (1980) piensa que la psicología transpersonal, (a la luz del pensamiento de William James), representa una filosofía que no tiene el mal en cuenta.
- Friedman, aunque considera la psicología transpersonal como un campo de la psicología científica, alega que una gran área del campo de estudios transpersonales, según el autor, siguen una serie de criterios no científicos (Gurdjieff o Alice Bailey), y esta inclusión es, en general, considerada como perjudicial para psicólogos transpersonales, para obtener respeto y rigor académico.
- Scotton, Chinen y Battista (1996) creen que estas críticas a la psicología transpersonal, se deben en gran parte a aquellos que autodenominándose *falsamente como transpersonales*, operan fuera de un contexto académico.

Elías Capriles propone una alternativa filosófico-psicología meta-transpersonal, que para Macdonald y Friedman, tendrá importantes consecuencias en el futuro de la teoría transpersonal.

En la actualidad existen universidades e instituciones oficiales en las que se imparten postgrados, másteres o doctorados para estudiar, investigar la rama de la psicología transpersonal, son: Liverpool John Moores University. California Institute of Integral Studies, Saybrook University, Institute of Transpersonal Psychology, la Universidad del Pacífico, en Santiago de Chile, etc...

9.10. EL ENEAGRAMA Y LOS ENEATIPOS: TIPOLOGÍAS DE PERSONALIDAD

INTRODUCCIÓN.

Según el Eneagrama existe hasta 9 tipos diferentes de caracteres, este carácter se forma en los primeros años de vida, que son vitales para el individuo. Así pues, los acontecimientos producidos durante su formación, acabarán por formar una parte significativa de él y le acompañará el resto de su vida.

Pero quizás sea conveniente diferenciar entre personalidad, temperamento y carácter:

La personalidad es lo que podríamos llamar ente-corpus construido con que nos mostramos al mundo. Es decir, la máscara, creada por nosotros mismos y que nos representa ante los demás.

El temperamento es la manera de comportarse que proviene de nuestros genes, por tanto es innato, heredado o genético.

El carácter son un conjunto de rasgos en el individuo que se construye durante los primeros años de vida, vienen dados en función de nuestro temperamento, nuestras experiencias vividas y los sentimientos a edad temprana. Estos rasgos se identifican con los rasgos de los padres, o lo contrario mediante un acto de rebeldía (para no ser como ellos). En el carácter intervienen otra serie de rasgos que pueden ser más complejos. El carácter de la persona se forma debido a la interacción de una motivación (pasión) con una percepción cognitiva (fijación).

La Pasión: estado anímico que hace referencia al aspecto motivacional.

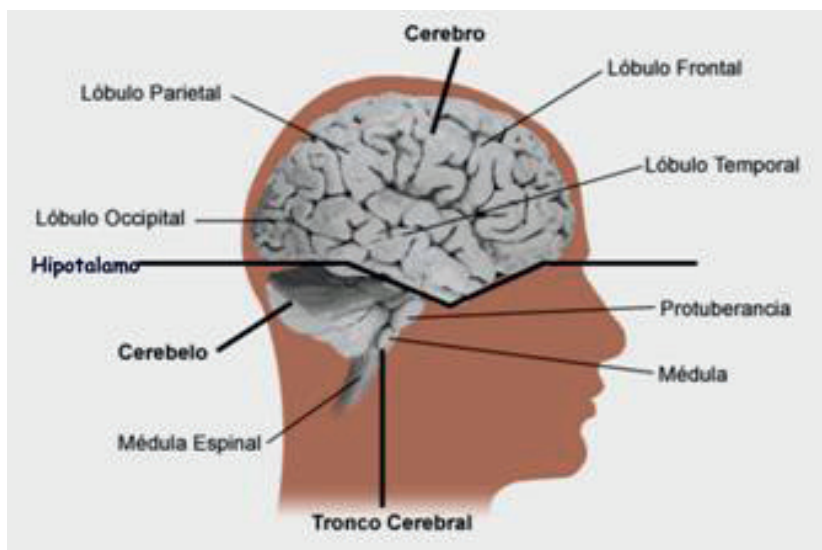
La Fijación: es la racionalización de la pasión mediante el pensamiento.

El aspecto motivacional (pasión), tiene 9 tipos de caracteres:



La formación de la personalidad y el carácter:

El Eneagrama indica que en las personas hay tres fuerzas básicas: el instinto, la emoción y el pensamiento. Toda *percepción* se origina en los *sensores* nerviosos desde donde viaja, vía el hipotálamo, al cerebro, del que se reconocen tres áreas en cronología ascendente:



Img.185. El cerebro humano.

- **El instinto.** del latín *instinctus* «impulso, motivación» del verbo *instingere*, a su vez formado por el prefijo [in], «desde adentro, interno» y el verbo [*stingere*] «pinchar, impulsar, motivar») se define biológicamente como una pauta hereditaria de comportamiento. Hace referencia a aquellos impulsos vitales e “*instintivos*” que nos ayudan a afirmarnos en nuestro “territorio” y aparece muy marcada en el ámbito la sexualidad, o de elegir pareja. Un instinto básico sería: el hambre, la sexualidad, pelear (el valor) - huir (el miedo), la ira, la repulsión.
- **Sistema-R o Reptílico.** Este sistema es el más antiguo en orden, es el cerebro de nuestros primeros ancestros el cual sigue ejercitando sus pasadas funciones. Está ubicado en la parte superior de la médula espinal en la base del cuello y recibe información proveniente de todos los órganos a través de la médula espinal. Su denominación proviene del hecho de poseer gran parecido con el cerebro de los reptiles. Éste es el cerebro que nos hace actuar refleja y automáticamente. Entre sus funciones podemos mencionar: la auto-preservación del miedo, el sentido de territorio, los temores instintivos, los hábitos involuntarios, los patrones fijos de *conducta*, ciertos comportamientos y tabúes, condicionamientos, actos que nos ayudan a maniobrar por la vida misma. Es la acción de alejarse de las cosas que nos amenazan o acercarse a las cosas que nos agradan o que nos favorecen, en ella reposan patrones de agresividad así como el establecimiento de *estructuras* sociales primitivas.

– **Sistema-L o Límbico.** Es el sistema que sigue en antigüedad, también es denominado Paleomamífero o cerebro mamífero, localizado detrás de la frente, envolviendo al cerebro Reptil, estando conectado a la Neocorteza. De acuerdo con la teoría, compartimos este cerebro con los mamíferos inferiores, éste está básicamente implicado en las experiencias y expresiones de ciertas emociones tales como la afección, el instinto materno, la alegría, el miedo, la depresión, el sentirse o no conmovido y que a su vez, influye el sistema nervioso autónomo del organismo. Está considerado como la conexión entre el viejo cerebro reptil y la neocorteza. La Emoción son aquellas cualidades emocionales que contribuyen a relacionarnos con otras personas. Con ellas nos sentimos unidos a los demás. Se podría decir, que es el “amor” en su sentido más amplio.¹⁹⁸

Todas las personalidades posibles están formadas por estas tres componentes relacionadas entre sí. La medicina moderna y la psicología también dividen el cerebro humano en tres componentes: el sistema límbico o cerebro emocional; el cerebro primitivo instintivo; y el córtex cerebral o parte pensante del cerebro.

Pero según el tipo de personalidad, esta ha tomado una de ellas como la principal; la que más usa para afrontar su vida.

– **Sistema-N o Neopallio.** Es el cerebro más reciente, su nombre proviene de corteza nueva, siendo el más nuevo y de mayor evolución el cual nos distingue como Homo Sapiens. Se divide en dos hemisferios (izquierdo y derecho) los que nos permiten pensar, abstraer, conversar, prevenir, imaginar, fantasear, analizar, componer música y comportarnos como seres civilizados. Se encuentra ubicado sobre el sistema límbico, en el cual se desarrollan una serie de células nerviosas dedicadas a la producción del lenguaje simbólico y a las funciones asociadas a la lectura, escritura y aritmética. De igual manera ajusta la producción y preservación de las ideas que allí surgen. Recibe las primeras señales de los ojos, oídos y piel ya que las del gusto y el olfato provienen del componente límbico. Contribuye en lo que denominamos El Pensamiento son las funciones de percibir y pensar. Las necesitamos para orientarnos y sentirnos seguros.¹⁹⁹

LA CONFLUENCIA DE LOS INSTINTOS

Carl Jung, anticipó hace años lo que la ciencia biológica actual considera uno de sus principios básicos: “la confluencia de los instintos”. Esto consiste en la marcha de varias pulsiones reflejas, de jerarquías distintas, actuando en conjunto hacia el cumplimiento del mismo acto adaptativo. En el campo de la genética esto consiste en la influencia fusionada de la herencia y del entorno, operando en conjunto para lograr los mismos fines de adaptabilidad.

198 Eneagrama Patrones de Personalidad. <http://www.psicologo-barcelona.cat/eneagrama/>

199 Los Instintos básicos. Monografías-Psicología.

<http://www.monografias.com/trabajos97/instintos-basicos/instintos-basicos.shtml#ixzz4plaqWc5A>



9.10.1. EL ENEAGRAMA Y LAS TRIADAS: MENTAL, INSTINTIVA Y EMOCIONAL

“En el Eneagrama Sufí se distinguen tres centros principales, relacionados con los “tres cerebros”: el centro instintivo (motor de la acción y la supervivencia como especie, situado en el cerebro reptiliano), el centro emocional (los sentimientos y la posibilidad de vincularnos afectivamente, en el sistema límbico) y el centro intelectual (el cerebro más evolucionado y reciente, el córtex).”

De los nueve eneatispos básicos, tres pertenecen a los tipos mentales, tres a los tipos emocionales y tres a los tipos de acción.

9.10.1.1. LA TRÍADA DEL PENSAMIENTO, TIPOS 5, 6 Y 7

Se caracterizan por ser personas que viven principalmente en sus mentes. La emoción que yace en su profundidad es el MIEDO. Y el modo primordial en que afrontan ese miedo es lo que da su peculiar estructura de carácter, en cada uno de los tipos.

Pueden pensar con claridad y elaborar complejas teorías. No obstante, tienen problemas a la hora de actuar. Es como si, de un modo u otro, siempre se estuvieran preparando para la acción, pero fallara el motor de arranque.

Aunque algunos tipos sí parecen materializar su energía en el exterior, existe siempre algo evasivo, algo que no se compromete del todo o algo asustadizo que se queda cobijado en la madriguera de sus cabezas, a salvo de los peligros del mundo real.

Son quienes dicen “pienso, luego existo”, confundiendo su verdadero Ser Esencial con el contenido de sus mentes, como quien confunde el mapa con el territorio.

La triada mental en busca de seguridad, orientación y explicación mental, se sirve de elucubraciones, previsiones, planificaciones y estimulación mental. Desconfianza y cuestionamientos (especialmente de la autoridad). Ansiedad y velocidad mental.

Las estrategias diferentes de cada eneatispo de esta triada son:

Eneatispo 5: la hiperdesarrolla (todo lo mental invade exageradamente su mundo interno y bloquea fácilmente el corazón y las emociones).

Eneatispo 6: la bloquea (la función mental que proporciona la verdadera seguridad y claridad de mente, por ello su “ruido mental”)

Eneatispo 7: la desvía (todo su pensamiento va dirigido a una auto-estimulación positiva mental y gratificante, planes y más planes).

9.10.1.2. LA TRÍADA DEL SENTIMIENTO, TIPOS 2, 3 Y 4

Se caracterizan por ser personas esencialmente emocionales. Viven en la imagen, más preocupados por lo que parecen ser que por lo que son. La emoción que subyace es la VERGÜENZA, como si siempre hubiera algo, aún muy profundo y escondido en ellos/as, que les hace sentirse indignos/as o incorrectos/as. Esta emoción o sentimiento de carencia puede estar muy tapada, incluso con despliegues de orgullo o arrogancia. Sienten problemas de identidad, como si algo no fuera en ellos/as del todo real, del todo sincero, viviendo más en la imagen que en sus necesidades reales, ya sea esta imagen grandiosa o trágica, luminosa u oscura. Las personas de esta triada tienden a rechazar cómo se sienten de verdad, en favor de cómo se supone deben sentirse, según los roles que estén ejecutando. De un modo más o menos consciente, se han elaborado una máscara para relacionarse con el mundo y su oscurecimiento óntico más profundo es exactamente éste: han llegado a confundir su Ser Esencial con su personaje.

La triada emocional tiene problemas de autoestima y valoración, confunden el ser con el parecer y tienen problemas de imagen y de identidad. Se identifican más con un rol determinado. Quieren amor y atención.

Cada eneatispo emocional se enfrenta a la necesidad básica de relación y reconocimiento con una estrategia diferente:

Eneatispo 3: la bloquea (bloquea el propio corazón y sus propios sentimientos, le cuesta encontrar los verdaderos y propios que suele confundir con los roles que interpreta)

Eneatispo 2: la hiperdesarrolla (la necesidad básica del propio corazón invade demasiado el mundo externo y necesita especialmente ser amado por su generosidad y complacencia)

Eneatispo 4: la desvía (la energía del corazón dirigida a los demás la desvía hacia sí mismo dándole vueltas a su ego como intento de encontrar su identidad y comprensión).

9.10.1.3. LA TRÍADA DEL INSTINTO, TIPOS 1, 8 Y 9

Los eneatis de personalidad **Ocho, Nueve y Uno** se han formado en torno a la inteligencia del cuerpo (instinto). Son más cenestésicos (perceptivos corporales) y auditivos que visuales. Suelen percibir cómo se sienten y a percibir las sensaciones corporales. Estas sensaciones les guían para pasar a la acción antes de elaborarlas cognitivamente. Así, normalmente no tienen mayor dificultad para pasar a la acción. En ocasiones es habitual que reaccionen desde la rabia. Es típico que muestren una mayor dificultad en el campo de la razón y pueden experimentar a menudo una especie de nublamiento mental.

Los eneatis de personalidad de esta tríada procuran resistirse a la realidad y tienden a tener problemas de agresividad y de represión (bajo las defensas de la personalidad llevan muchísima ira).

Los tres eneatis de esta triada tienden a sentirse invisibles en la sociedad y enojados, pero reaccionan diferentes a ello:

- El eneatis **Ocho** puede hacer notar su presencia de alguna forma imposible de no notar para corregir la injusticia de ser pasado por alto.
- El eneatis Nueve puede resignarse y dedicarse a hacer lo que se espera de él, enterrando su rabia o expresándola indirectamente.
- El eneatis Uno, puede canalizar su enfado en preocupación por el orden.

Aunque ven el mundo con bastante nitidez, suelen tener una visión interna distorsionada hacia sus propias necesidades. Tienden al pensamiento polar y pueden reducir situaciones complejas al planteamiento de *“todo o nada”*.

- El eneatis **Ocho** tiende a polarizarse para sentirse fuerte (*“estás conmigo o estás contra mí”*).
- El eneatis **Nueve** puede sentirse atrapado entre dos opciones opuestas sin que ninguna importe de verdad.
- El eneatis **Uno** retuerce su pensamiento mediante la reducción de la realidad a sobre simplificaciones de eneatis *“blanco o negro”*.

Estos tres eneatis tienden a difuminar sus emociones convirtiéndolas en sensaciones físicas. Son más conscientes de las sensaciones físicas que de que las emociones. Por ejemplo, en vez de decir *“Estoy enfadado”* podrían decir *“Me arde la piel”*. Cada eneatis tiende a convertir la energía de una forma particular:

- El eneatis **Ocho** suele convertir sus emociones en lujuria sexual y energía física.
- El eneatis **Nueve** suele convertir sus emociones en salpullidos de la piel, dolores de cabeza, somnolencia o problemas en los ojos.

- El eneatispo **Uno** suele convertir sus emociones en tensión en el cuerpo y rigidez.

Los tres eneatispos de esta triada suelen haber crecido sintiéndose pasados por alto y pueden haber experimentado su mundo temprano como indiferente y un sitio donde no tenían lugar. Posiblemente se sintieron invisibles e ignorados. De adultos tienden a no escuchar sus necesidades y a ponerse invisibles para los otros. Ante esta conducta de borrarse a sí mismos tienden a reaccionar de la siguiente manera:

- El eneatispo **Ocho** compensa exagerando su presencia.

- El eneatispo **Nueve** se centra en adaptarse, y acomodarse al medio ambiente.

- El eneatispo **Uno** pone su atención en lo que “*debería hacerse*” y relega sus necesidades olvidándose de lo que desea realmente.

La herida primigenia que comparten estos estilos es a su sentido del ser; es una pérdida del reconocimiento personal, heridos por el desdén.

El desafío general para los eneatispos de esta triada es tomar conciencia de sus necesidades y enfocarse en sus prioridades personales.

“La triada visceral suele ser instintiva, enérgica, con pensamientos más polarizados (todo o nada, blanco o negro, conmigo o contra mí, etc.) con resistencia e intento de control sobre el entorno. Desean su propio territorio y un sólido sentido de sí mismo”. ²⁰⁰200

Por supuesto cada eneatispo de esta triada se enfrenta de una manera diferente a esta necesidad básica:

Eneatispo 9: la bloquea (bloquea los impulsos propios y se funde con el entorno y los demás)

Eneatispo 8: la hiperdesarrolla (la energía visceral) tomando el mando exageradamente

Eneatispo 1: la desvía (la agresividad la desvía hacia sí mismo convirtiéndose en jueces continuos de sí mismos).

9.10.2. LOS TRES CEREBROS

Acerca de las triadas ninguno es mejor que otro, sino que cada tipo tenga su luz y su sombra, dos personas del mismo tipo, pueden tener comportamientos supuestamente contrarios, porque una revela el aspecto más negativo mientras que la otra incorpora el positivo. A la vista esta clasificación, está dotada de un cierto reduccionismo pero Russ Hudson nos indica que cuando una persona conoce su eneatispo se abre un espacio de creatividad mucho más amplio que le permite interactuar con los otros, creando nuevos hábitos.

200 Jordi Pons. Psicólogo-Coach.

<http://www.psicologo-barcelona.cat/eneagrama/eneagrama-triada-instintiva/>

Nuestro sistema nervioso central encierra en sí tres cerebros debido a la historia evolutiva:

- Cerebro reptiliano (reptiles).
- Cerebro límbico (mamíferos primitivos).
- El neocórtex (mamíferos evolucionados o superiores).

Vamos a profundizar en ellos y en su análisis:

El Paleoencéfalo reptiliano básico, instintivo es la parte de nuestro cerebro que es más primitiva y se desarrolló hace unos 500 millones de años. Está formada por:

- los ganglios basales.
- el tallo cerebral.
- el sistema reticular.

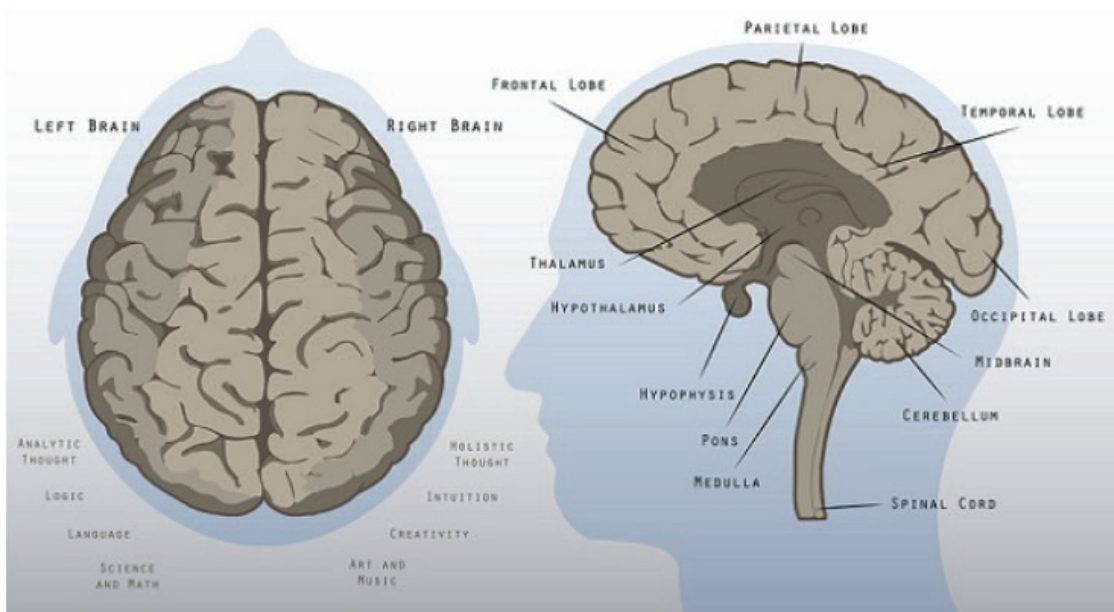
Es esa parte en la que estoy mientras me ocupo de cosas puntuales: fregar, lavar o coser.

En síntesis: este cerebro se caracteriza por la acción. Se trata de un tipo de conducta instintiva, poderosa, resistente al cambio. Es el impulso por la supervivencia: beber, comer, sexo, territorialidad, cobijo, protección, temperatura. Este modelo se encuentra en los reptiles (menor desarrollo del cerebro). Está basado en un sistema binario de supervivencia: huir o pelear, (sin proceso sentimental). Por lo tanto es tremendamente instintivo y su función es la de actuar, cuando el organismo se lo demanda. La conducta animal e instintiva es controlada por esta área del cerebro que incluye conductas como anidar o aparearse. Es un cerebro funcional, territorial, responsable de conservar la vida, por tanto es capaz de cometer las mayores heroicidades y atrocidades.

El Sistema Básico o reptiliano se basa en los sentidos de supervivencia y lucha, controlando: la presión sanguínea, el ritmo cardíaco, la respiración, e incluso la expansión-contracción de los músculos. Este primer cerebro es un guardián de la vida, un emisario de los peligros para el cuerpo. Se adapta rápidamente, por medio de respuestas elementales, (no complejas emocional o intelectualmente). Las conductas de las personas consideradas en algunas ocasiones como de psicópatas (carecen de sentimientos de culpa) o paranoicos concuerdan con este patrón de conducta. La psicopatía juega con el papel de depredador y la paranoia con el de presa. En este primer cerebro las adicciones resultan ser muy poderosas. En el paleoencéfalo (o cerebro reptil), se sustenta una parte de la mente inconsciente, o subconsciente, donde reside el Trauma Psicológico (la miedos y fobias), que conforman la mente reactiva, la cual, en algunas ocasiones, determina al ser humano, a comportarse instintivamente como un animal herido o peligroso, permitiendo el movimiento de actuar y hacer. Este es el cerebro que da origen a la Tríada del Instinto.

- El mesoencéfalo (cerebro mamífero), está dotado de un sistema límbico, que permite al mamífero, un desarrollo emocional que opera desde la Amígdala. El Sistema Límbico está asociado a la capacidad de sentir y desear, y es por ello, que nos permite establecer relaciones de fidelidad. Está constituido por seis estructuras:
- el hipotálamo (cuidado de los otros, características de los mamíferos).
- la amígdala (nutrición, protección, hostilidad, oralidad).
- los bulbos olfatorios en la región septal (sexualidad).
- el tálamo (dolor-placer).
- el hipocampo (memoria de largo plazo). Contiene las glándulas endocrinas más importantes para el ser humano que ver con nuestras motivaciones básicas: pineal y pituitaria. Este sistema se ocupa de los procesos emocionales: amor, odio, calidez, depresión, gozo, etc.,

HUMAN BRAIN *DIAGRAM*



Mesencéfalo (midbrain) del cerebro humano

Img.186.

La calidez en las relaciones humanas, es la parte es capaz que pone el pasado en contacto con el presente, por tanto induce al aprendizaje y se activa cuando nos emocionamos. Accionando el desarrollo de la memoria, que se asocia a momentos emocionalmente intensos. Cuando el exceso del peso del pasado dificulta el avance habitual y facilita las exageraciones emocionales, aparece la llamada neurosis. En él es donde subyacen la capacidad de dejarnos afectar por algo o alguien presidiendo

las fuerzas emotivas, que darán lugar a los deseos y sentimientos y el afecto: ternura, compasión, empatía, atención, escucha. En resumen en este segundo cerebro existe la capacidad de sentir y de dejarse influenciar por el entorno.

El cerebro afectivo tiene que ver con la vida emotiva, lo cual incluye los sentimientos, es decir, la regulación endocrina, el dolor y el placer. La realidad que percibimos a través de los sentidos: ojos, nariz, la boca y los genitales. El desbalance de dicho sistema conduce entre otras enfermedades a: depresiones severas, estados agresivos, y pérdida de la memoria.

El Telencéfalo Los mamíferos modernos, además de los sentimientos, manejan un proceso de mayor entendimiento, desarrollado en la corteza cerebral. La ciencia ha demostrado la relación directa entre el desarrollo de la corteza cerebral y el desarrollo social. Está demostrado que a mayor desarrollo de la corteza cerebral, hay un mayor desarrollo social, con sociedades más complejas y organizadas. Los Humanos poseen un proceso racional de entendimiento y de análisis superior a otros mamíferos, su región frontal, les permite adquirir conocimientos, desarrollar culturas, sociedades, y tecnologías y comprender las leyes que rigen el universo.

El Sistema Neocortical es el lugar donde se llevan a efecto los procesos intelectuales superiores. Está estructurado en hemisferio izquierdo y hemisferio derecho. El lado izquierdo está asociado a: el razonamiento lógico, procesos de síntesis, funciones de análisis, procesos descomposición de un todo en sus partes. El lado derecho está asociado a: procesos creativos, asociativos, imaginativos, establecer relaciones espaciales y la posibilidad de ver globalidades. La neocorteza se convierte en el foco principal de atención en las lecciones que requieren generación o resolución de problemas, análisis y síntesis de información, del uso del razonamiento analógico y del pensamiento crítico y creativo. Las dos características básicas de la neocorteza son: (a) La “visión”, la cual se refiere al sentido de globalidad, síntesis e integración con que actúa el hemisferio derecho. (b) El análisis, que se refiere al estilo de procesamiento del hemisferio izquierdo, el cual hace énfasis en la relación parte-todo, la lógica, la relación causa-efecto, el razonamiento hipotético y en la precisión y exactitud. La neocorteza representa la adquisición de conciencia y se desarrolló a través de la práctica del lenguaje.

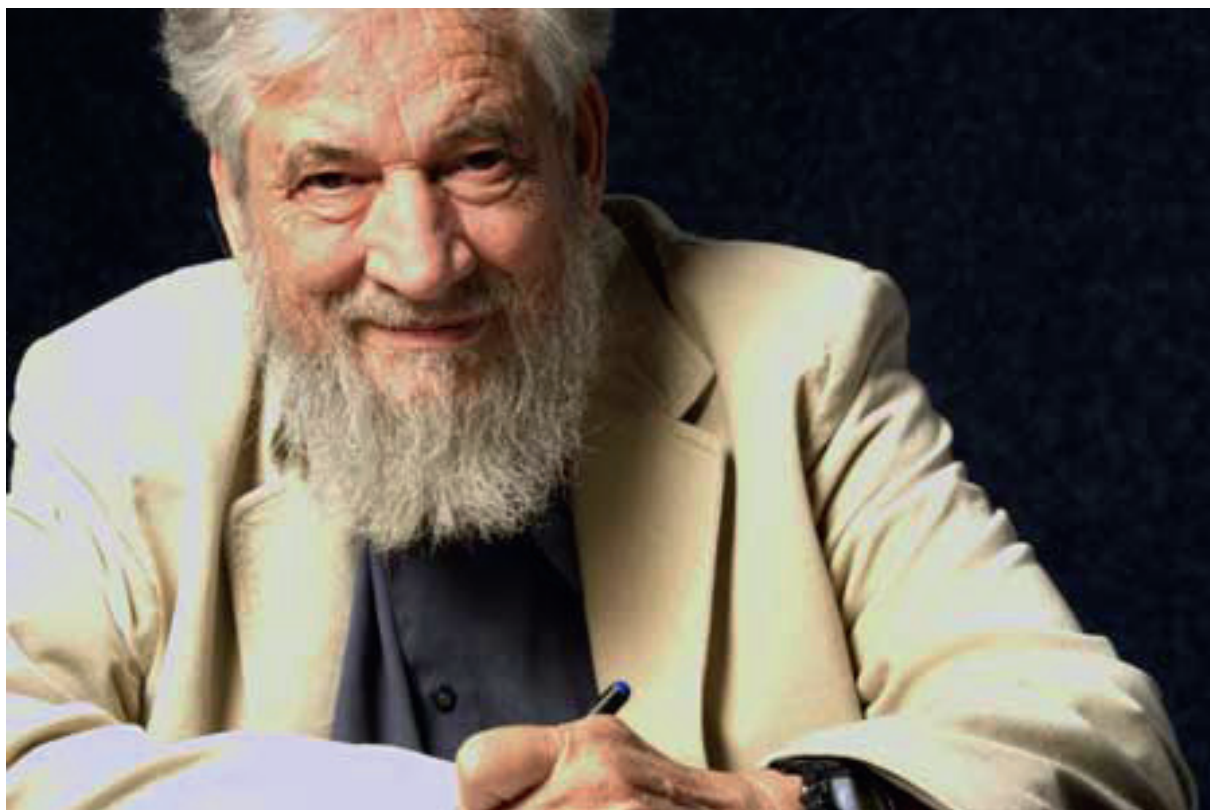
La voluntad consciente. Las tareas no sensoriales se realizan en los lóbulos frontales. La aparición de los calendarios implica que los seres humanos comenzaron a desarrollar progresivamente la capacidad de anticipar, planificar y visualizar, de poner el futuro posible en el presente. Mientras que los animales, sobre todo los mamíferos son capaces de desarrollar emociones y aprender, la capacidad de poner el futuro en el presente (presente + pasado + futuro), de formas muy elaboradas resulta específicamente humana. Esta posibilidad hace viable la aparición de lo que se ha llamado locura por excelencia. En las psicosis se toma por real lo que no está en el presente, de modo irreducible y sin distanciamiento. Este tercer cerebro, es el que permite el razonamiento. Su carácter más específico desde el punto de vista temporal es la capacidad de anticipar, de poner el futuro posible en el presente. Es el almacén de las limitaciones conformadas como: estrés. Este cerebro da origen a la Tríada del Pensamiento.

9.10.3. LOS ORÍGENES Y EL ESTUDIO DEL ENEAGRAMA. CLAUDIO NARANJO

El eneagrama de la personalidad es un sistema de clasificación de la personalidad, cuya finalidad es la superación personal. Esta propuesta surge por parte de autores occidentales que se basan en ideas anteriores de origen místico y oriental.

Existen diferentes tipos de personalidad asociada al Eneagrama, con características específicas que denotan patrones de pensamiento, comportamiento y sentimientos. El propósito del Eneagrama es que el individuo acceda a un autoaprendizaje de patrones los para auto comprenderse y auto desarrollarse.

Don Richard Riso sostiene que la figura del eneagrama se remonta al 2500 a. C. Sin embargo, no existen testimonios arqueológicos o históricos que permitan constatar esas afirmaciones. Otras corrientes más moderadas consideran las tipologías un aporte de Ichazo, pero atribuyen la inspiración de las mismas al ocultista Georges Ivanovich Gurdjieff. Otros autores, como Óscar Ichazo asignaron descripciones a cada una de las nueve posiciones del Eneagrama, que él llamó Eneagrama de Fijación del Ego y fue el origen de lo que hoy conocemos como Eneagrama de la Personalidad. Claudio Naranjo, piensan que independientemente de su origen o usos en el pasado, algunas de las ideas básicas contenidas en el eneagrama pueden ser usadas por los psicoterapeutas modernos, evitando los elementos místico-esotéricos que algunos autores asociaron a la propuesta eneagrámica. También el Dr. Lluís Serra, de la Universidad Ramon Llull, realizó la tesis doctoral *El Eneagrama de las pasiones: repercusiones de las pasiones dominantes según el Eneagrama en el ámbito de las relaciones*, publicado por Teca Ediciones, 2012.



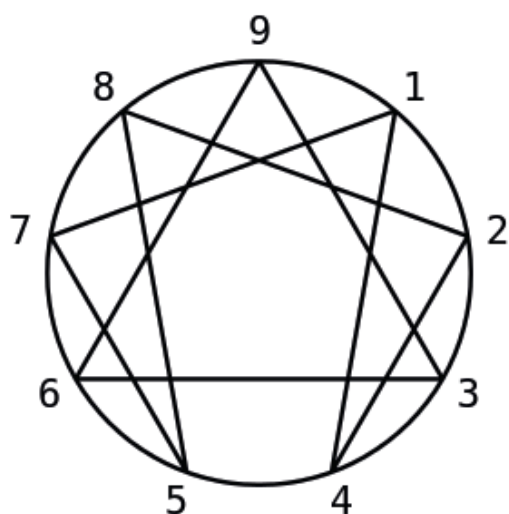
Img.187. Claudio Naranjo.

Claudio Naranjo. Se doctora en medicina en 1959 y es contratado por *La Facultad de Medicina de la Universidad de Chile* para formar parte del personal del *Centro de Estudios de Antropología Médica* (CEAM) fundado por Franz Hoffman en 1960. Recibió una *beca Fulbright* en *La Universidad de Harvard*, fue alumno de Gordon Allport, recibió enseñanzas de David McClelland y Richard Schultes. En la *Universidad de Illinois* aprende análisis factorial con Raymond Cattell. Más tarde viaja a la *Universidad de California* en Berkeley donde trabajaría como investigador adjunto en el *Instituto de Investigación y Evaluación de la Personalidad* (*Institute of Personality Assessment and Research - IPAR*), dirigiendo investigaciones sobre la psicología de los valores. En 1965 volvería a Berkeley con una *beca Guggenheim*. Se adscribió al *Centro de Estudios de Antropología Médica* de la *Facultad de Medicina de la Universidad de Chile*. Vuelve a Berkeley y se convierte en uno de los cuatro sucesores de Fritz Perls (junto con Dick Price, Robert Hall y Jack Downing). Años más tarde diseña el Instituto SAT (un Proyecto de Educación Integradora). En 1976 oferta talleres en Europa con el Programa SAT, que integra: la terapia gestalt (y su supervisión), las aplicaciones del Eneagrama a la personalidad, la meditación interpersonal, y la música como recurso terapéutico. El Programa SAT(v). A partir de 1987, se ha extendido por España, Argentina, Italia, México, Brasil, Colombia, Chile, etc.

Claudio Naranjo²⁰¹ y Oscar Ichazo, desarrollan un sistema que constituye experimentos, una tipología de la personalidad con una catalogación de “comportamientos sanos” y “comportamientos insanos” típicos. Naranjo invita al autodiagnóstico personal, (como parte del proceso de autoconocimiento). El método de Naranjo consiste en ofrecer un conjunto de propuestas basadas en trabajos psicoterapéuticos y meditativos (proceso Hoffmann, meditación budista, laboratorio de terapias, meditación interpersonal, terapia Gestalt, rebirthing, constelaciones personales, etcétera) haciendo de ello, un *medio interdisciplinar terapéutico* para afrontar las limitaciones típicas de cada tipo de personalidad.

Estas nueve tipologías: el exitoso, el investigador, el reformador, el pacificador, el desafiador, el ayudador, el leal, el individualista, el entusiasta, y le corresponden sus impedimentos para un adecuado crecimiento personal, es decir, los vicios o comportamientos insanos: la avaricia, la lujuria, el miedo, la ira, la gula, la envidia, el orgullo, la pereza, el engaño, etc. En círculos gestaltistas y de la psicología transpersonal, la aplicación psicoterapéutica de la caracterología de la Psicología de los Eneatipos desarrollada por el Dr. Claudio Naranjo ha sido ampliamente aceptada. (Cabe aclarar que esta clasificación al ser de origen místico-sufista, no tiene un carácter analítico o científico).

201 Claudio Naranjo. Médico Chileno. En la Universidad de Illinois aprende análisis factorial con Raymond Cattell. Diseña el Instituto SAT (Proyecto de Educación Integradora). Entre sus publicaciones cabe destacar. *La agonía del patriarcado* (1993) Editorial Kairós, *El eneagrama de la sociedad* (2000) Vitoria: Ediciones La Llave. *Gestalt de vanguardia* (2003) Vitoria: Ediciones La Llave, *El viaje interior : en los clásicos de oriente* (2013) Ediciones La Llave.



Esquema de relaciones entre los nueve tipos del eneagrama.

El *Eneagrama de la Personalidad* es un sistema de clasificación de la personalidad, enfocada a la superación personal. Se define como un método para el autoconocimiento y el desarrollo personal. El sistema del Eneagrama se resuelve en nueve tipos de personalidad distintos y sus interrelaciones, asociadas a esta figura. La idea básica es que existe nueve tipos o personalidades arquetípicas (con sus modos operativos para resolver sus asuntos), y que estas personalidades, según estén en estado positivo o negativo, se integran o desintegran unas en otras, (aproximarse hacia los rasgos de otro tipo de personalidad arquetípica).

		Tipo de empatía		
		antipáticos E^-	apáticos E^0	empáticos E^+
Sensación	Superior a S^+	Eneatipo 8	Eneatipo 5	Eneatipo 2
	Igual que S^0	Eneatipo 3	Eneatipo 9	Eneatipo 6
	Inferior a S^-	Eneatipo 1	Eneatipo 4	Eneatipo 7

El Eneagrama es una tipología de personalidad para desarrollar estados superiores del ser. La propuesta del Eneagrama consiste en aprender sobre uno mismo, asociados a nuestros patrones y hábitos, cuya finalidad es auto comprendernos y auto desarrollarnos. En el Eneagrama a cada tipo de personalidad se la representa por una cartografía de características, con patrones específicos de pensamiento, sentimiento y comportamiento.

Cada tipo de personalidad del Eneagrama está basado en un patrón a dónde se dirige la atención. Estudiándose a uno mismo y donde uno coloca su energía podemos descubrir patrones de comportamientos repetidos o inercias que podemos analizar y cambiar positivamente para mejorar nuestra conducta. Los patrones del Eneagrama, se componen de mayor elección sobre el propio comportamiento en lugar de entrar en patrones de pensamiento, emoción y comportamiento y los utilizamos de modo consciente e inconsciente.

Clasificación de las personalidades:

- Antipáticas (o “contra el mundo” o “contracorriente”).
- Apáticas (o “alejadas del mundo”, o en posición de “observador externo”).
- Empáticas (o “con el mundo”).

En cuanto a su sensación pueden sentirse :

- Superiores al mundo (o en posesión de algo que los demás no tienen),
- Iguales.
- Inferiores (o con carencia de algo que perciben que a otros sí les fue dado).

En función de estos dos factores, con tres posibles valores, existen nueve combinaciones posibles.

- **ENEATIPO 1:** Son personas perfeccionistas, muy detallistas, y ordenados. En estado positivos son éticos, juiciosos, y comprometidos. Su extrema ética les lleva a hablar en términos de bien / mal. En negativo: intentan no exteriorizar su ira interior pues la consideran una cualidad imperfecta. Ello les lleva a enfermedades psicósomáticas o explosiones desaforadas de temperamento por minucias.
- **ENEATIPO 2:** Son personas cuya centro se basa en atender a los demás. Son orgullosos y requiere sentirse necesitados. Postergar sus propias necesidades, por los otros, pero interiormente esperan agradecimiento. En su estado positivo son altruistas. / En estado negativo son:
- **ENEATIPO 3:** Son personas pendientes de su imagen y del éxito, son individualistas, eficaces, trabajadores efectivos muy activos y productivos aunque un tanto vanidosos. Están muy identificados con su trabajo, consiguen sus objetivos y sobresalen en su medio laboral y social. En su estado

más positivos son sano y sinceros. En su estadio negativo emplean la mentira para conseguir sus objetivos.

- **ENEATIPO 4:** Son personas con intereses artísticos profundos y gran sensibilidad. Se sienten incomprendidos pues no tienen los mismos valores que los demás. Necesitan destacar entre la multitud y fácilmente pueden caer en la envidia (por aquello que carecen). Y suelen quedarse enganchados al pasado. En su estado más sano son muy empáticos y creativos. En su estado negativo son:
- **ENEATIPO 5:** Son personas con intereses científicos (o ascético) de carácter muy introspectivo y objetivos. Son muy autosuficientes, desapegados y generosos. Como son muy observadores, comprenden su entorno fácilmente, pero no suelen hablar de sus sentimientos. En su estado negativo son: se caracterizan por ser avariciosos, porque no saldrán de su introspección y su ego.
- **ENEATIPO 6:** Son personas muy son valientes, fieles, leales y muy buenos compañeros. Necesitan de la autoridad o de un guía, tienen una gran afinidad a las normas, a las reglas y a la moral, se muestran muy seguros y auto confiados, pero interiormente prevalece la duda y los miedos. Son excelentes asistentes y amigos. En su estado negativo son: están cargados de miedos y se imaginan los peores escenarios.
- **ENEATIPO 7:** Son divertidos, atraídos por el placer y la belleza, son alegres y extrovertidos, entusiastas, disfrutan de la vida como nadie pero se les puede tachar de superficiales. Son muy entretenidos, llenos de planes y actividades que abordan con mucho entusiasmo y si se aburren no finalizan lo que comienzan. En su estado negativo son: evitan las situaciones dolorosas o de sufrimiento propio, huyendo del presente y no haciéndose cargo de sus compromisos a largo plazo.
- **ENEATIPO 8:** Son los justicieros. Se guían por un sentido extremo de la justicia y la injusticia Pueden llegar a caer en el autoritarismo. Son líderes natos pues poseen mucha autoconfianza. Tienen fuerte personalidad y defienden lo suyo y a los suyos. En su estado más sano son protectores y ayudan a otros de forma magnánima. En su estado negativo pueden caer en la lujuria o en los excesos.
- **ENEATIPO 9:** Son tranquilos, serenos y calmos. En su estado más sano son muy buenos mediadores y consiguen calmar los extremismos, son personas pacificadoras y mediadoras. No les gusta el conflicto, de los cuales rehúyen. Entienden todos los puntos de vista y es muy difícil que se posicionen. Les cuesta mucho expresar sus necesidades. En su estado negativo pueden caer en la pereza.

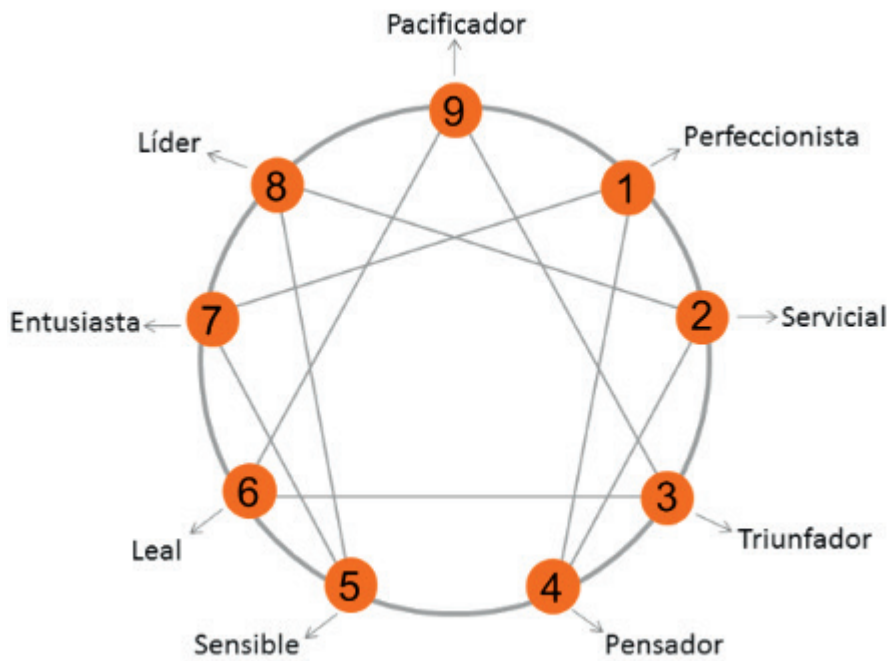
Cuando las circunstancias son muy adversas, estresante, desfavorable, o se sufre una situación insana, la persona puede presentar una desintegración, “desplazamiento” o “retroceso” de su actitud y temperamento básico hacia otro eneatis. El conocimiento del propio eneatis puede conducir a limar los modos más abusivos o bruscos o débiles de la propia personalidad.

Desintegrado	Eneatis básico	Integrado
4	1	7
8	2	4
9	3	6
2	4	1
7	5	8
3	6	9
1	7	5
5	8	2
6	9	3

9.10.4. LAS PERSONALIDADES DEL ENEAGRAMA:

Se denomina “neurosis” al enmascaramiento y a la pérdida de la auténtica forma de ser de la persona (esencia o naturaleza innata) que se ha formado como consecuencia de la necesidad de adaptación al entorno.

El Eneagrama describe 9 tipos de personalidad²⁰² (con tres subtipos cada una) y sus relaciones respecto de las otras personalidades. Estas relaciones se pueden representar gráficamente tal como se muestra en la siguiente figura:



El eneagrama denomina “neurosis” al enmascaramiento y a la pérdida de la auténtica forma de ser de la persona (esencia o naturaleza innata) que se ha formado como consecuencia de la necesidad de adaptación al entorno.

202 Eneagrama Patrones de Personalidad. <http://www.psicologo-barcelona.cat/eneagrama/>

9.10.5. REALIZAR UN PERSONAJE MEDIANTE EL ENEAGRAMA. ENEAGRAMA 4

ENEATIPO 4



Oscar Wilde

Coco Chanel

Frida Kahlo

Amy Winehouse

Steve Jobs

Img.188. Eneatipos 4.

PERFIL - ARTISTA

También llamado el emocional, el artista, el individualista, el romántico, la envidia.

El eneatiipo Cuatro pertenece a la triada del “Sentimiento”, o “Emocional” o de la “Imagen”.

Este estilo de personalidad destaca por ser romántico, sensible, creativo, preocupado por la belleza y la estética y con tendencias artísticas.

Busca compartir su estado de ánimo, sentirse escuchado y querido. Vivir momentos únicos, intensos y excepcionales.

El eneatiipo Cuatro suele reproducir la traumática experiencia del abandono al verse muy diferente a los demás, al grupo, potenciando así el rasgo del individualismo, de sentirse especial. Así pues, no es de extrañar que se le califique de bohemio, raro, original, distinto, e incluso excéntrico. Rechaza la rutina y la vulgaridad.

ACTITUDES

Actitudes* genéricas del eneatiipo Cuatro:

- Es una persona enigmática, difícil y contradictoria.
- Tiende a obsesionarse con mis sentimientos negativos antes de liberarse de ellos.
- Se siente solo, incluso cuando esta con gente amiga.
- Lleva mal las críticas, tiende a cerrarse en mí mismo y a ponerse de mal humor.
- Le cuesta participar en proyectos si no tiene el control creativo.
- Tiende a no seguir las reglas ni las expectativas, porque quiere poner su sello especial en todo lo que hace.

- Son bastante dramático y temperamentales.
- Emplea tiempo imaginando situaciones y conversaciones.
- Le aburre la monotonía, espera que alguien le saque de ella
- En situaciones difíciles, tiende a desmoronarse y renunciar.
- No soporta el mal gusto.
- Prefiere trabajar aislado.
- Es fiel así mismo.
- No le gusta estar al mando, ni obedecer órdenes.
- Considero importante mis intuiciones.

EL LENGUAJE CORPORAL

- Usa palabras como yo, me, mi, mío con frecuencia.
- Habla de sí mismo.
- Comenta sus sentimientos.
- Cuenta historias personales.
- Hace preguntas personales.
- Escoge cuidadosamente las palabras.

OBJETIVOS LABORALES

- Prefieren que haya objetivos de equipo porque proporcionan una dirección al trabajo de todos los miembros y los llevan a alinearse en pro de un esfuerzo mayor.
- Les estimulan los objetivos relacionados con un propósito importante.
- Trabajan mejor cuando se han propuesto unos objetivos claros y viables.
- Se sienten motivados cuando ven el resultado de su trabajo.

DE FORMA ESPECÍFICA PARA EL 4:

Importantes y que contengan un desafío de gran alcance, con puntos de referencia concretos.

MECANISMO DE DEFENSA DEL ENEATIPO 4.

Los Cuatro usan la introyección para evitar la ordinariez y mantener su autoimagen de seres auténticos, especiales y diferentes. (La introyección o dramatización, es tanto un esfuerzo por superar las deficiencias trayendo valores de fuera de sí mismo, como el hábito de internalizar reproches por lo que sale mal).

APORTA AL MUNDO – NOS ENSEÑA A LOS DEMÁS:

Profundidad emocional, autenticidad y creatividad.

RESUMEN DE LOS NIVELES DE SALUD DEL ENEATIPO CUATRO:

Sanos (*en su mejor estado*). Los tipo Cuatro sanos son individuos introspectivos, conscientes de sí mismos, eternos buscadores de su “ser interior” que siempre están en contacto con sus sentimientos e impulsos internos. Son sensibles e intuitivos respecto a sí mismos y a los demás así como compasivos, atinados, discretos y respetuosos. Los tipo Cuatro sanos tienden a ser auto expresivos, muy personales, individualistas, siempre fieles a sí mismos, emocionalmente honestos y auténticos. Tienen una visión irónica de la vida y de sí mismos; pueden ser serios y graciosos, vulnerables y fuertes en su interior. En su mejor estado: muy creativos en lo que respecta a la expresión personal y universal; es posible que esta creatividad se manifieste en una obra de arte. A nivel personal se vuelven regeneradores y auto renovadores. Tienen una cualidad creativa capaz de transformar sus experiencias en algo valioso.

Promedio (*lo más habitual*). Los tipo Cuatro promedio dan una orientación artística, estética y romántica a la vida, revelando sentimientos personales a través de algo hermoso. Intensifican la realidad mediante la fantasía, la imaginación y los sentimientos apasionados. Para estar en contacto con los sentimientos, interiorizan todo y toman todo de manera personal; sin embargo, se vuelven hipersensibles, introvertidos, tímidos, ensimismados y malhumorados, incapaces de ser espontáneos o de “salirse de sí mismos.” Se mantienen al margen para proteger su autoimagen y para “ganar tiempo” para así poder ordenar sus sentimientos. Poco a poco empiezan a sentir que son diferentes a los demás y “sienten” que no pueden ser felices como todas las demás personas. La autocompasión y la envidia los conduce a distintas clases de auto indulgencia, a convertirse en seres decadentes y a revolcarse en un mundo de sueños, ilusiones y expectativas poco realistas. Asimismo, se vuelven poco prácticos, ineficaces y muestran actitudes rebuscadas.

Insano (*en su peor estado*). Cuando sus sueños fracasan, el tipo Cuatro malsanos se enfurecen consigo mismos, se deprimen, se avergüenzan de sí mismos y se aíslan de los demás debido a las auto inhibiciones, así como a la parálisis emocional. Emocionalmente están “bloqueados” y son incapaces de trabajar o funcionar; desarrollan un abismal sentido de futilidad e insensatez. Agobiados por un auto

desprecio delirante, odio a sí mismos, autor reproches, pensamientos morbosos y atormentados por sus fracasos, todo se convierte en una fuente de autoacusaciones dañinas. Al sentirse inútiles y desesperanzados, se afligen mucho y se autodestruyen. Es posible que abusen del alcohol o de las drogas.

10. LOS MÉTODOS DE ESTUDIO DE PERSONAJES EN EL TEATRO, EL CINE Y EL AUDIOVISUAL

* Elena Galán Fajardo en su estudio: *Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales*. Nos indica sobre la tipología establecida por Hipócrates y que recoge Sanchez Escalonilla:

Sánchez Escalonilla (2001, pp.279,280) recoge la tipología establecida por Hipócrates.

El problema radica en que es difícil encontrar en un estado puro estos cuatro temperamentos en la vida real y mucho más en la ficción, produciéndose una mezcla de los mismos en distintas dosis, lo que hace únicas a las personas.

- *Sanguíneo: a primera vista son tipos equilibrados y simpáticos, buenos comunicadores, sociables y emprendedores. Afrontan los reveses de la vida con calma. No ocultan sus emociones, ni las reprimen con dureza. Inician relaciones con facilidad, son afables y dicen lo que piensan. Seguros de sí mismos. Contagian sus estados de ánimo, buenos o malos.*
- *Colérico: actúan llevados por el impulso y son frecuentes sus estados de euforia. Tienden a dejarse dominar por las pasiones. Son precipitados y espontáneos, incapaces de ocultar opiniones y sentimientos, que suelen brotar en sus explosiones de ira. Precipitados en sus resoluciones. Su inestabilidad provoca rechazo.*
- *Flemático: reflexivos, silenciosos, imperturbables y, en ocasiones, irritablemente prudentes. Miden siempre sus palabras, piensan lo que dicen. Dominan sus pasiones, saben guardar secretos. Su inexpresividad desconcierta a quienes le rodean. Cuando se les conoce de veras, tanto podrían desvelar genialidad y ternura como estupidez y maldad.*
- *Melancólico: tímidos, sensibles, fáciles de herir. Mienten con frecuencia para ocultar sus sentimientos. Se ruborizan con facilidad y, a menudo, disfrazan con una falsa euforia sus depresiones de ánimo. Dudan, tienden al escrúpulo y sienten remordimientos de conciencia. Las decisiones rápidas son una tortura para ellos. Su inestabilidad provoca compasión y ofrecen una imagen de desamparo muy atractiva para los personajes femeninos. Reviven sus traumas.*

En líneas generales, el diseño de la ficha de personajes se desarrolla siguiendo el esquema básico establecido para el proceso de caracterización ya empleado en la literatura y que, desde una perspectiva audiovisual, recoge Egri (1946), siendo retomado posteriormente por la mayor parte de los autores contemporáneos. Este esquema general gira alrededor de tres ejes principales:

Dimensión física

<i>Nombre del personaje</i>
<i>Edad</i>
<i>Aspecto físico</i>
<i>Sexo</i>
<i>Nacionalidad</i>

Figura 1.1.

Dimensión psicológica

<i>Tipo de personalidad</i>
<i>Temperamento</i>
<i>Objetivos/metás</i>
<i>Conflictos internos</i>

Figura 1.2.

Dimensión sociológica

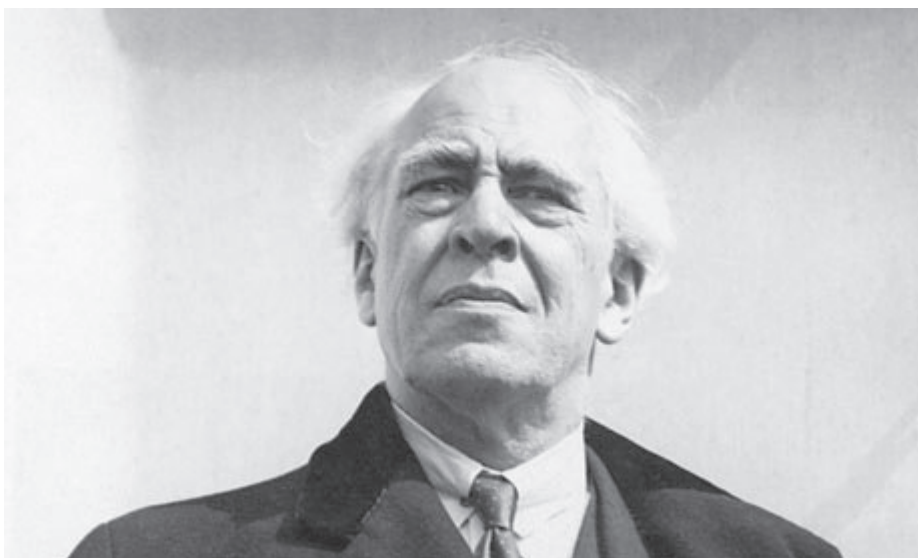
<i>Estabilidad en las relaciones</i>
<i>Estado civil</i>
<i>Ambito familiar/nº hijos</i>
<i>Ambito profesional/laboral</i>
<i>Rango profesional</i>
<i>Ambito educacional</i>
<i>Marco espacial</i>
<i>Conflictos externos</i>

* *Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales*. Elena Galán Fajardo¹, Universidad Carlos III de Madrid. Facultad de Humanidades, Comunicación y Documentación, Área de Comunicación Audiovisual. <http://www.cesfelipesegundo.com/revista/articulos2007b/ElernaGalan.pdf>

10.1. LOS MÉTODOS DE ESTUDIO DE PERSONAJES EN EL TEATRO Y EL CINE

INTRODUCCIÓN:

Pero acercándonos al territorio del videoarte y anteriormente el cine el teatro ha habido muchos intentos de crear métodos que definiesen los personajes y los dotase de una versatilidad real, hasta convertirlos casi en humanos. Sin duda alguna uno de los métodos más significativos en el teatro y en el cine es el método Stanislavski.



Img.189. Konstantin Stanislavsky.

– El Método Stanislavski. Konstantín Stanislavski, fue un actor y director de teatro ruso, que perteneció al Teatro de Arte de Moscú (fundado en 1897), y que desarrolló un método que es un acercamiento a la actuación. Desarrolló un sistema para establecer las características de la expresión de las emociones del ser humano, de cara a su plasmación artística en escena. Mediante el método de Stanislavski se buscó un sistema de actuación que ayudase a los actores a exteriorizar los sentimientos que requerían sus personajes convincentemente, para hacerlos verosímiles al espectador. Su método que abordaba el mundo teatral ha llegado hasta el cine. La aportación fundamental fue la creación del taller de actores o “estudio”, donde los profesionales, o nóveles podían resolver grupalmente, los problemas que la caracterización y representación que el teatro les presentaba. Es decir, durante los ensayos podían experimentar, improvisar y acordar, determinadas premisas a materializar en su posterior actuación, o representación definitiva. Su método consiste en utilizar la “Memoria Emocional”, llevando a los actores a experimentar sentimientos similares a los del personaje que interpretan, rememorando situaciones y acciones propias similares: tristeza, alegría, decepción, etc, y cuya finalidad es hacer aflorar ese sentimiento en escena, para que el espectador lo perciba como creíble.



Img.190. Michael Chekhov junto a Ingrid Bergman en la película de Hitchcock "Spellbound"

El Método Michael Chekhov, se basaba en "El Gesto Psicológico", que consiste en realizar un movimiento físico que exprese la psicología del personaje a interpretar, es decir el instinto, los sentimientos y los pensamientos o voluntad.

El Método Lee Strasberg se popularizada en Nueva York por *The Group Theatre*, un colectivo de teatro formado en 1931, es una versión de la técnica de Stanislavski. Consiste en desarrollar un conjunto de técnicas para que los actores y actrices, (basados en los personajes que interpretan), recreen en sí mismos los pensamientos y sentimientos que deben escenificar.



Img.191. Sanford Meisner.

- La Técnica Meisner es "La Repetición"²⁰³ en él una persona hacer un comentario basado en la otra persona que tiene enfrente. El comentario se repite una y otra vez hasta obtener naturalidad.

203 Fims Institute. 11 Técnicas de Interpretación más importantes (1ª parte).
<http://filmststitute.com/las-11-tecnicas-de-interpretacion-mas-importantes-i-de-stanislavski-al-metodo/>

- La metodología de Stella Adler, su metodología se basa en crear personajes a través de la imaginación, es utilizado por la escuela de interpretación “*Stella Adler Conservatory of Acting*”. Y contrasta con los que enseñan a utilizar la memoria para conformar las emociones del personaje.
- El método Meyerhold, Meyerhold fue un defensor apasionado del *simbolismo*. El método de Meyerhold utiliza tanto procesos: psicológicos, físicos, gestos y movimientos para expresar emociones. Su metodología consiste en la creación de un conjunto de expresiones corporales, que ayudaría a los actores para expresar ciertas emociones. (Técnica opuesta al Método de Konstantin Stanislavki).
- El método de Viola Spolin es hablar de improvisación. Para ayudar a los actores a concentrarse en el objetivo, Viola desarrolló un conjunto de ejercicios lúdicos que liberaban su creatividad, facilitando más tarde su concentración en escena.



Img.192. Keith Johnstone, creador del *Theatresports*.

- La técnica de Keith Johnstone (dramaturgo británico), desarrolló el *Theatresports*, inventó un tipo de teatro de improvisación, basada en la competición entre equipos; que interpretan diversas escenas fundamentadas en las sugerencias del público asistente.
- La técnica de Bertolt Brecht. En sus obras instaba al espectador a sacar sus propias conclusiones. Inventó lo que él llamaba el *efecto de distanciamiento*, técnicas que recordaban al espectador que la obra era una representación de la realidad, y no la realidad misma. Empleaba técnicas como que los actores hablasen directamente a la audiencia, la luz en escena era dura y directa, interrumpía las acciones con canciones o carteles explicativos. (La técnica era alterar el orden normal de las voces de la oración a la tercera persona y emplear tiempos pretéritos durante los ensayos).²⁰⁴
- El método Jerzy Grotowski, escribió el libro *Towards a Poor Theatre (Hacia un teatro pobre)*. Su concepto era minimizar los elementos en escena. El *Teatro Pobre* significaba: simplificar el vestuario, el plató, los efectos, las luces. Los actores vestían de negro, en un escenario totalmente negro, su voz y su cuerpo eran las únicas herramientas. Los actores entrenados en el método Grotowski logran

204 Filminstitute.11 técnicas de Interpretación más importantes (2ª parte).

<http://filmstitute.com/las-11-tecnicas-de-interpretacion-mas-importantes-2a-parte-de-meyerhold-a-brecht/>

adquirir un gran entendimiento del comportamiento humano, ya que tienen gran control de sus cuerpos, la imaginación y poseen una gran sensibilidad.



Img.193. Grotowski en Akropolis, obra en la que se recreó un crematorio alrededor del público.

- La técnica de Augusto Boal (1931-2009) fue un director de teatro, escritor y político brasileño. Su método ponía el diálogo por encima del monólogo, convirtiendo al espectador en actor y autor. Su publicación *Juegos para actores y no actores*, fue un gran éxito. En ella nos habla de *ejercicios prácticos para actores y no actores*, pretendía usar la interpretación para eliminar las injusticias sociales que veía a su alrededor. Para ello se hacía eco de actividades humanísticas como el arte y la educación, la psicología, la psicoterapia, el trabajo social y político. Según Boal debido a ciertas técnicas interpretativas, cualquiera debería de ser capaz de descubrir su *actor interior*.

10.2. LA IDENTIDAD PSICOLÓGICA EN EL VIDEOARTE

El Videoarte es un explorador de la identidad. Desde el comienzo del desarrollo del videoarte, con la aparición del Portapack la tendencia de exploración artística se bifurcó, en los que miraban o usaban la cámara para explorar el espacio exterior, (experimentaban meramente la tecnología) y los que usaron este medio el video para explorar su identidad y sus conflictos.



La Identidad. Peter Campus²⁰⁵. *Three Transitions*. 1973. Es una de las obras fundamentales en vídeo. En tres ejercicios cortos, Campus utiliza técnicas básicas de la tecnología de vídeo y su propia imagen para crear metáforas filosóficas de la psicología del yo. Campus emplea las propiedades de vídeo como vehículo metafórico para la articulación de las transformaciones de yo: internos-externo, la ilusión y la realidad.



Género y Rol. Martha Rosler²⁰⁶. *Semiotics of the Kitchen*. 1975. Rosler adopta la forma de una parodia sobre una demostración culinaria. Mostrándonos el vocabulario de la frustración de la mujer, alienada por la esfera privada.



La Emoción. Bill Viola²⁰⁷. *Silent Mountain* 2001. *Silent Mountain* es parte de una serie de obras llamada *The Passions*, explorar el poder y el rango de las emociones humanas. Una característica peculiar de estos cuadros o retratos es la eliminación del sonido y la incorporación del tiempo, dando dimensión al propio yo del sujeto.

205 Peter Campus. *Three Transitions*. 1973. (Consulta: 14/04/2016). <http://www.youtube.com/watch?v=Ar99AfOJ2o8>

206 Martha Rosler. *Semiotics of the Kitchen*. 1975. (Consulta: 13/04/2016). <http://www.youtube.com/watch?v=3zSA9Rm2PZA&-translated=1>

207 Bill Viola. *Silent Mountain* 2001. (Consulta: 25/05/2016). <http://www.youtube.com/watch?v=IEVZ1gN4fB8>

10.3. LOS ARTISTAS Y LO PSICOLÓGICO

LA TERAPIA EN EL VIDEOARTE, EL SUEÑO Y EL TRAUMA



Img.194. Valie Export. *Hyperbulie*, 1973.



Img.195. Lynn Hershman. *Dante Hotel*, 1973-1974.

VALIE EXPORT

El tema de lo psicológico fue abordado ya en la década de los 70 como Valie Export que en su obra *Hyperbulie*, 1973 en la cual hablaba del control sobre la identidad y las problemáticas sobre el cuerpo: la resistencia, el dolor, la desazón que experimenta la mujer ante “*el canon del cuerpo impuesto*” en la sociedad. Más tarde Lynn Hershman en *Dante Hotel*, (1973-1974) desarrolla una doble identidad física y virtual (*a second live*) para vivir experiencias que su nueva identidad creada aportará a su creación artística.

EIJA LIISA AHTILA

Eija-Liisa Ahtila, nacida en 1959 en Finlandia. Realiza videoarte y fotografía. Estudia en la Universidad de Helsinki y luego en el London College of Printing de Londres (1990-91). Finalmente se especializa en el American Film Institute de Los Ángeles (1994-95). Vive y trabaja en Helsinki. Sus historias son “*dramas humanos*”, acontecidos en la investigación de hechos reales o ficticios. En su producción la “otredad” está muy presente, el límite entre el yo y el otro. Las temáticas que aborda son: los celos, el amor, la ira, el sexo, la vulnerabilidad, la reconciliación o la formación y la destrucción de la identidad. En su obra invitan al espectador a inmiscuirse en la mente de individuos protagonistas, captados en momentos de gran fragilidad psicológica. Su juego es fuera es dentro, produciendo la identificación.



Img.196. Eija-Liisa Ahtila. *Consolation Service*, 1999.

En “*Consolation Service*”²⁰⁸ de Eija Liisa Ahtila. Asistimos a la terapia de una pareja desestructurada que acude a una psicóloga-terapeuta especializada, en búsqueda de poder salvar su relación. Las crispaciones, acusaciones al otro, y la falta de comunicación, se hace patente en el film, así como la complejidad psicológica de los personajes.



Img.197. Mónica Oechsler. “*High Anxieties*”, 1998-1999. Camden Arts Centre, London 1998.

208 Eija-liisa Ahtila - *Consolation Service*. <http://www.youtube.com/watch?v=HDRlQqCytq8>

MÓNICA OECHSLER

High Achievers de Mónica Oechsler²⁰⁹ es una obra basada en el psicoanálisis, sobre el concepto de un grupo de terapia EST en la década de los 80. Todas ellas son quinceañeras femeninas que realizan una terapia grupal. Mediante a su obra asistimos a apreciar su opinión personal, sus frustraciones y su ansiedad por identificarse en un grupo. Este film es una ficción recreada, un simulacro que simula los invasivos formatos de programas televisivos. Las preocupaciones, los miedos, el atrevimiento, los embustes, la tensión corporal, aparecen latentes todo el tiempo. Su obra se caracteriza porque intenta investigar la propuesta desde todos los puntos de vista, incentivando el carácter psicológico en su plasmación.

LYNN HERSHMAN

Durante las últimas tres décadas, la artista y cineasta Lynn Hershman Leeson ha sido reconocida internacionalmente por ser una pionera en la utilización de las nuevas tecnologías, así como por el tema de sus investigaciones, que ahora son reconocidos como clave para el funcionamiento de nuestra sociedad: la identidad en el tiempo de consumismo, la era de la vigilancia, lo cibernético: la interconexión de seres humanos y máquinas, y la relación entre los mundos real y virtual.

KILLU SUBMIT Y MARI LAANEMETS

En *Tecnicolor, Lucy* (2000) . Narra una experiencia experimental en el mundo del videoarte. Tratando el caso de la protagonista femenina quien sufre de trastorno de doble personalidad. Los sueños, y su lenguaje onírico es captado con colores brillantes y con voces en off y establece unos interrogantes de dicotomía acerca del cuerpo, lo real, la trascendencia y lo espiritual.

²⁰⁹ Monika Oechsler. <http://www.monikaoechsler.com/>



Img.198. Marika Orenius. *Hidden Versteckt. Kätketty*, 2003. Finlandia.

MARIKA ORENIUS

*Hidden Versteckt. Kätketty*²¹⁰ de Marika Orenius²¹¹ Esta película capta el mundo de los sueños y examina el interés por su interpretación. Destacando el trabajo del psicólogo Sigmund Freud.



Img.199. Tess Ernst. *The Drive North Fahrt nach Norden*, 2003. USA.

TESS ERNST

The Drive North Fahrt nach Norden, USA 2003. Esta historia es una película que habla de los rituales de los quinceañeros, esperando que sus padres se vayan de casa por primera vez. Se aborda la temática de la identidad, el dolor por el no reconocimiento, y las temáticas típicas del crecimiento.

Los problemas personales se pueden considerar públicos, el ciudadano no tiene consciencia, puesto que no asocia su propia problemática con la de otros. Según los sociólogos estos deberían revelar sus conocimientos objetivamente, para ligar lo individual y lo social, “la *imaginación sociológica*” ayuda a transformar las vidas individuales, abordando los problemas sociales”. “*Que cada uno desarrolle su propio método y sea su propio teórico*”²¹²

210 Marika Orenius. *Hidden Versteckt. Kätketty*, Finnland 2003. (Consulta 17-03-2017).

<http://www.av-arkki.fi/en/works/hidden/>

https://www.kurzfilmtage.de/fileadmin/Kurzfilmtage/Kurzfilmtage_2004/Festivalkatalog2004.pdf

211 Marika Orenius. (Consulta 17-03-2017). http://www.av-arkki.fi/en/artists/marika-orenus_en/

212 Charles Wright Mills , 28 de agosto de 1916, Waco - 20 de marzo de 1962, West Nyack, fue un sociólogo estadounidense. Es mayormente recordado por su libro de 1959 *La imaginación sociológica*, en donde expone una mirada de la relación entre biografía



Img.200. Alexandra Gulea. *God Plays Sax, the Devil Violin Die Daumendreher*, 2003. Alemania.

ALEXANDRA GULEA

God Plays en Sax, the Devil Violin Die Daumendreher. Dormir, comer, tomar pastillas. Esa son las actividades de 300 pacientes-individuos que viven en un centro neuropsicológico en *Gura Ocnitei*, Rumania. Algunos llevan viviendo allí más de 10 años. Y algunos de ellos saben que morirán allí también.



Img.201. Daniel Elliott. *Fender Bender Kleiner Blebschaden*, 2003. Gran Bretaña.

DANIEL ELLIOTT²¹³

Fender Bender Kleiner Blebschaden. Un joven sufre de estrés y angustia a causa de un accidente de coche, donde su pequeña hermana murió, y él todavía no lo ha superado. La única solución es encontrar a la persona causante de accidente. Una película llena de angustia y frustración.

Respondiendo a la sociedad actual hemos pasado según Bauman²¹⁴214 de la modernidad sólida, estable, planificada, previsible y certera a la modernidad líquida, donde el movimiento y el azar, causan la indeterminación e imprevisibilidad. Según Zygmunt Bauman “*La población de todos los países es hoy una colección de diásporas*”.

e historia, teoría y método, en el conocimiento sociológico. También es reconocido por haber estudiado la estructura de poder en los Estados Unidos en su libro titulado *La élite del poder*. Mills se enfocó en las responsabilidades de los intelectuales de la sociedad posterior a la Segunda Guerra Mundial.

213 213 Daniel Elliott. <http://www.danielelliott.com/>

214 Zygmunt Bauman fue un sociólogo, filósofo y ensayista polaco de origen judío. Su obra, en la década de 1950, se ocupa, de cuestiones como las clases sociales, el socialismo, el holocausto, la hermenéutica, la modernidad y la posmodernidad, el consumismo, la globalización y la nueva pobreza. Desarrolló el concepto de la «modernidad líquida», y acuñó el término correspondiente. Junto con el también sociólogo Alain Touraine, Bauman recibió el Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades 2010.



Img.202. Hanna Doose. *Häschen in der Grube. Little Rabbit in Your Burrow*, 2004. Alemania.

HANNA DOOSE

Häschen in der Grube. Little Rabbit in Your Burrow. Deutschland 2004. Marcus tiene doce años y adora a su padre, pero se siente infeliz porque parece que este tiene como favorita a su hermana Lisa de siete años. Cuando Marcus descubre que la base de esa cercanía es el abuso sexual, su mundo caerá precipitadamente.



Img.203. Juul Bovenberg. *Laura is mijn vader Laura Is My Father Laura ist meinVater*, 2003. Holanda.

JUUL BOVENBERG

Laura is mijn vader, Laura Is My Father, Laura ist mein Vater. Holanda, 2003. El padre de Alisa prefiere ser mujer. Alisa y su madre no tiene ninguna objeción a ello. Pero sus amigos de la escuela y la gente de la ciudad quedarán altamente sorprendidos.



Img.204. Jayne Parker. *Reprise*, 2001. Gran Bretaña.

JAYNE PARKER

Reprise. Gran Bretaña, 2001. *Reprise* es un film coreográfico y performativo de Lynn Seymour. Ella danza la versión de Ravel "Pavane pour une infante défunte, (1899). Ataviada como en un solemne ceremonial español, danza expresando la desolación y la tristeza en su propia habitación. Ella ve su imagen furtiva reflejada en espejo y en la puerta.

ANDREAS WUTZ.

Andreas Wutz (Múnich, 1962) Artista, cineasta y comisario de arte y cine. Estudió pintura y fotografía en Duesseldorf (Staatliche Kunstakademie, Master), Alemania. Desde hace 1999 ha realizado 17 propios cortometrajes y videoarte en exposiciones de arte y festivales de cine internacionales como Rotterdam, Bilbao o Hong-Kong.

"Un lugar, una situación en relación con su historia pasada e invisible que todavía está presente en su imagen, este es el enfoque de la mayoría de mis películas. Se basan en teorías como la de la psicotopografía de Gaston Bachelard, la teoría del paisaje de Masao Adachi, la concepción de historia de Walter Benjamin o investigaciones urbanistas e históricas como las de Richard Sennett o las de Terence Ranger. Un lugar o una situación y sus memorias no coinciden automáticamente con la historia oficial, sin embargo pueden formar una historia más personal, más profunda: una "sub-historia" silenciosa pero más radical. Metodológicamente mis películas se originan en largas y extensas investigaciones de archivos, de colecciones, y en la propia cartografía del lugar. La forma de mis películas es la del documental y están influidas por la vanguardia clásica y por el "cine del oído", o sea mis experiencias radiofónicas".²¹⁵



Img.205. Andreas Wutz. Paseo Nocturno, 2006.

Andreas Wutz. Paseo Nocturno, 2006. "Noční Procházka" ('Paseo Nocturno') fue filmado en una caminata alrededor de Praga. Es el intento de concebir una ciudad por sus afueras, por su psicogeografía y por aspectos no humanos. La película intenta de concebir una ciudad por su periferia en relación a su centro. La periferia parece rodear a una ciudad como una zona difusa o como un marco ancho y

215 Andreas Wutz. <http://www.hamacaonline.net/obra.php?id=1075>

permeable. Parece ser una “expansión de una sociedad y del pensamiento” (Susan Buck-Morrs)²¹⁶ que “responde y se contrapone al centro” (Gilles Deleuze). En cambio el centro parece ser, a pesar de toda su actividad, “nada más que una idea vaga” (Roland Barthes). La idea inicial del proyecto se basó en el cine de vanguardia “Bezúčelná Procházka” (“Paseo sin objetivos”) por Alexander Hackenschmied (también conocido como Sasha Hammid). En 1930 realizó su cortometraje en una excursión de tranvía, cuando se iba con un actor a las afueras de Praga. Bajo la influencia de la vanguardia cinematográfica rusa (Vertov, Eisenstein), del movimiento surrealista y de los escritos de Sigmund Freud, Hackenschmied estaba particularmente interesado en la pregunta de cómo la ciudad moderna afecta la psique de la población urbana.



Img.206. Andreas Wutz. “Hortus Harare”, 2011.

Andreas Wutz²¹⁷ En “Hortus Harare” un paisaje es natural, incluso si está impregnado de los recuerdos de una historia traumática. En 1979 terminó la guerra de liberación en Zimbabue y (el régimen de *apartheid* de Rhodesia). La guerra duró 15 años y fue cruenta especialmente en las zonas rurales. En este paisaje natural, las dos partes de la contienda cometieron violencia atrocidades inimaginables, y hechos traumáticos; actos que nunca han sido denunciados oficialmente. Estos hechos no han sido investigados y siguen traumatizando a una sociedad de posguerra, teniendo una gran carga política y social. Dos años antes de la guerra se fundó el Jardín Botánico Nacional, (ubicado en el centro de la capital), Harare, que representan todos los distintos paisajes y formas de vegetación de Zimbabue²¹⁸ 218 Un lugar de investigación botánica, espacio de ocio para la población, pero la película Hortus Harare lo interpreta también como modelo paisajístico de un trauma de posguerra. La película fue filmada en el formato de cine de 16 mm, “Hortus Harare”²¹⁹ utiliza no solo imágenes de naturaleza y

216 Susan Buck-Morrs. Es profesora de Política y Teoría Social en la Universidad de Cornell. Colaboró en la edición de las obras completas de Adorno, con la coordinación de Rolf Tiedemann. Publicó, además de Origen de la dialéctica negativa y Dialéctica de la mirada, Mundo soñado y catástrofe. La desaparición de la utopía de masas en el Este y el Oeste (2002), Pensar el terror. El islamismo y la teoría crítica en la izquierda (2003) y Hegel y Haití (2005). Pensar con imágenes: Susan Buck-Morrs. Por Fernando Pérez. <http://www.letrasenlinea.cl/?p=530>

217 Andreas Wutz. <http://www.tortoisebox.org/studio/index.html>

218 Hamaca. Andreas Wutz. <http://www.hamacaonline.net/autor.php?id=307>

219 Andreas Wutz. Trailer Hortus Harare. <https://www.youtube.com/watch?v=DVuGigVngSg>

sonidos directos, sino ejemplares de herbario, (una selección de plantas originales) fue puesto directamente encima del material filmico (como fotograma), produciendo al mismo tiempo una escritura del sonido óptico al borde de material.



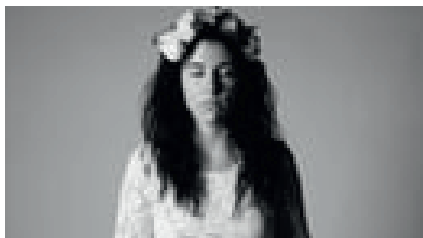
Img.207. Lisa Steele, *A Very Personal Story*, 1974.

LISA STEELE²²⁰

en *A Very Personal Story*, 1974. Relata como la protagonista encontró a su madre muerta al llegar a casa, tendida en la cama, lejos de ser una experiencia traumática, ella lo narra con un tono de normalidad.

PAULO FERNÁNDEZ

en *Somnio*. Chile, 2009. Realiza un trailer de videodanza constituido como ejercicios corporales entorno al sueño. Este vídeo pertenece al género del videoarte experimental ²²¹ Paulo Fernández en *Bipolar*, 2015. Nos ofrece un videoarte introspectivo acerca de la bipolaridad.²²²



Img.208. Anaïs Vauxcelles y Rafa Rico. *Reflexiones sobre un sueño de 1,45*.

ANAÏS VAUXCELLES Y RAFA RICO

en *Reflexiones sobre un sueño de 1,45*.²²³ Este videoarte examina términos de ficción y realidad, y se establecen como un contrapunto audiovisual entre el dolor y el placer, lo bello y lo siniestro, adentrándonos en un estado onírico de realidad, ensoñación e infancia.

220 El vídeo como espejo introspectivo: Una revisión del trabajo inicial de Paul Wong, Lisa Steele y Martha Wilson. Por Juan Antonio Cerezuela Zaplana. (Consultado 06-04-2017).

<http://ocs.editorial.upv.es/index.php/ANIAV/ANIAV2015/paper/viewFile/1150/591>

221 Paulo Fernández. *Somnio*, Chile, 2009. (Consultado 09-04-2017). <https://vimeo.com/6892954>

222 Paulo Fernández. *Bipolar*, 2015. Videoarte.Teaaser. <https://vimeo.com/136462824>

223 Anaïs Vauxcelles y Rafa Rico. *Reflexiones sobre un sueño de 1,45*. (Consultado 10-04-2017). <https://vimeo.com/68644456>

10.4. LA TERAPIA A TRAVÉS DEL VIDEO

Pero la psicoterapia también abarca el lado solidario político social, puesto que debemos recordar que muchos hechos históricos provocaron hechos traumáticos para la humanidad, no solo en la primera y segunda guerra mundial en Europa, de la cual se salvaguardaron algunos artistas en Monte Verità, para poner en marcha su paradigma de sociedad ideal en los montes de Suiza, sino también por acontecimientos más recientes que han convulsionado a la sociedad actual: la dictadura de Pinochet en Chile, la dictadura de Videla en Argentina, la Guerra de Bosnia-Herzegovina, la guerra del Golfo o el debate acontecido a raíz del trato a los presos en Guantánamo, etc.

Así encontramos el video que lleva por título: “*Et la Mer*”²²⁴ de François de Adolfo Cabanchik y Aurelia Chillemi dedicado a los desaparecidos durante la dictadura. Es un video en el género de la videodanza que se publicó en el año 2013. Fue seleccionado oficialmente en *El Festival Agite y Sirva* por *El Instituto de Cultura de la Provincia de Buenos Aires* y en el que participaron: *La Dirección de Derechos Humanos del Partido de la Costa*, *La Asociación Abuelas de Plaza de Mayo*, *el Archivo Nacional de la Memoria*, *el Centro de Investigación y Experimentación de Estudio de la Danza*, *la Asociación Argentina de Arteterapia*, *la Asociación de Artes Escénicas*, *la Comisión por La Memoria del Partido de la Costa*. Constituyendo todo un ejemplo de interdisciplinariedad entre las diversas áreas artísticas, psicológicas y de la investigación de la memoria histórica.

Adolfo Cabanchik ha colaborado también con Susana González (coreógrafa) en la videodanza “*Cuerpos Desvelados*”²²⁵ que versa sobre las personas con discapacidad y su invisibilización para la sociedad, lo cual es otra forma de exclusión social. Esta videodanza se realizó en el parque de la Memoria en el 2017.

El video es una fantástica herramienta para la comunicación. Muchas personas en la actualidad tienen su propia página personal como es el caso de Emilio Martí, cineasta, arteterapeuta, investigador, animador, activista de los derechos humanos, cuya formación y educación ha sido realizada en terapia, y arteterapia. A través de sus trabajos adquirimos una visión humanista y solidaria de la problemática social que nos envuelve. Ha participado en varios proyectos en el ámbito hospitalario y educativo. Sus técnicas abordan desde la *rotoscopia* (la técnica de animación inventada en 1915 por Max Fleischer y que usa imagen real fotografiada (en este caso, videografiada) como base de la animación), al video-documental y el cine.

Recientemente ha creado el proyecto *Monstruari* un cortometraje coordinado cinematográficamente por Emilio Martín López y pedagógicamente llevado a cabo por Carmen María Belmonte y Ana Sáenz, dentro del Proyecto didáctico “*Narrar i dibuixar a través de la iconografia valenciana*,” del IES Luis Vives,

224 *Et la Mer*. François de Adolfo Cabanchik y Aurelia Chillemi, 2012. (Consulta: 02-03-2017). <https://www.youtube.com/watch?v=twmMEOxJ9Bo>

225 *Cuerpos Desvelados*. Adolfo Cabanchik y coreografía de Susana González, 2017. (Consulta: 02-03-2017). <https://www.youtube.com/watch?v=GQOweDJZW1g>

financiado por la GVA Educació i Investigació. En el corto han participado muchos estudiantes de ESO y Bachiller: diseñando los personajes, las secuencias y los gráficos de la historieta, para finalizar también han animado a las criaturas que se incluyen en este bestiario.

Translating MARHABA – HELLO CAN YOU HEAR ME? from Emilio Martí López on Vimeo.



Img.209. Emilio Martín López. Proyecto Marhaba.

Otros proyectos de Emilio Martí López como MARHABA²²⁶, versa sobre los derechos humanos. Exponiendo la situación de los refugiados sirios en un campo militar en Salónica, al norte de Grecia, al sur de Idomeni.

Hablando del trauma, procederemos a hablar de la obra significativa del artista Matt Mullican por su intrínseca relación con la temática que abordamos en esta investigación.

226 Marhaba. Emilio Martí. (Consultada: 05-06-2017)
<https://emiliomarti.com/arteterapia/>
<https://emiliomarti.com/marhaba/>
<https://emiliomarti.com/monstruari-2017/>



Img.210. Matt Mullican²²⁷. El IMA.

Desde los años setenta, las actuaciones, dibujos, fotografías, esculturas y obras de video de Mullican han tenido un efecto significativo en nuestra comprensión de la cultura posmoderna. Su práctica investiga nuestra relación con el mundo de las imágenes, cuestionando cómo establecemos el significado y cómo los símbolos sirven como representaciones de la identidad. Desde su primera actuación bajo hipnosis en *The Kitchen*, 1978. Mullican²²⁸ ha trabajado con *la hipnosis* como una manera de *explorar procesos de personificación y proyección psicológica*. Transformándose en un personaje al que se refiere como “*Aquella Persona*”, las actuaciones de Mullican, aparecen a la vez como posesiones espirituales fingidas y genuinas, con comportamientos como: llorar, cantar, dibujar, en su obra global. Mullican aborda en su obra global temáticas como: las preocupaciones arquitectónicas, simbolistas y expresionistas.

10.5. LA IDENTIDAD A TRAVÉS DE LAS ESTRATEGIAS DISCURSIVAS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Partiendo de la concepción de identidad clásica, fundamentada en el sujeto cartesiano de la modernidad, las nuevas tecnologías han hecho posible cambios en la visión y comprensión de lo subjetivo y lo identitario. Los nuevos medios digitales en la actualidad nos rodean: las redes sociales, blogs, twitter, foros, etc. Y manifiestan lo fragmentado de nuestra identidad.²²⁹

Para Max Horkheimer y Theodor Adorno, representantes de la escuela de Frankfurt, el asunto de la subjetividad se remite a las formas de relación que establece un sujeto que es a la vez un yo *cognos-*

227 IMA. Brisbane, 2015. Mullican está visitando Australia para *Speech Acts*. Una exposición comisariada por Wes Hill en la UTS Gallery Sydney. Vive entre Berlín y Nueva York y trabaja como profesor.

<http://www.ima.org.au/event/ima-talk-matt-mullican/>

228 Matt Mullican.

<https://www.youtube.com/watch?v=nIzFv7PJs5o>

229 La Video Arte - Un palcoscenico elettronico come specchio per l'eroe. (Consulta:09/03/2017) <http://www.nuoveartiterapie.net/2012/03/12/la-video-arte-un-palcoscenico-elettronico-come-specchio-per-leroe/>

ciente, un yo sintiente y un yo padeciente (Berrger & Berger, 2001), que de alguna manera reúne las características del sujeto expuestas por Descartes (yo pensante), Montaigne (yo experiencia) y Pascal (yo carente).²³⁰

Michel Foucault (1988), por su parte, plantea el discurso del sujeto en dos niveles, concibiendo al sujeto, en primera instancia, como sujeto a un sistema de dominación o relación de poder o, en una segunda instancia, como un sujeto preso de sí mismo y la autoconsciencia.²³¹

En la actualidad estamos habituados a que cada individuo crea imágenes de su identidad distintas, según el sector o foro al que va dedicado su imagen. Modificar, mejorar, optimizar son funciones ofrecidas por los mismos programas digitales, que permiten el tratamiento o retoque de la fotografía digital. Tan solo un pequeño halo lo separa de la distorsión, o la falsificación, por no hablar de la recreación, o la posibilidad de establecer múltiples identidades “*Second Live*”, y vivenciarlas de una manera virtual.

*“Por otra parte, espacios como MySpace o Hi-5 ofrecen al individuo, desde el principio, la posibilidad de re-formular totalmente su subjetividad, creando versiones virtuales, mejoradas o ideales de sí mismos. Desde esta perspectiva, es importante el trabajo realizado por DiMaggio, Hargittai, Neuman & Robinson, (2001), respecto de las implicaciones sociales del Internet, o los trabajos de Kling (1996a y 1996b) sobre sinergia y competencia entre la vida del ciberespacio y las comunidades cara-a-cara. Esto último, establece la posibilidad de establecer un conflicto entre la interacción cara a cara y la virtual, como se ve en Markham (1998), dada la posibilidad de evidenciarse la mentira y el artificio, en el caso de una superposición entre las redes sociales virtuales y presenciales”*²³²

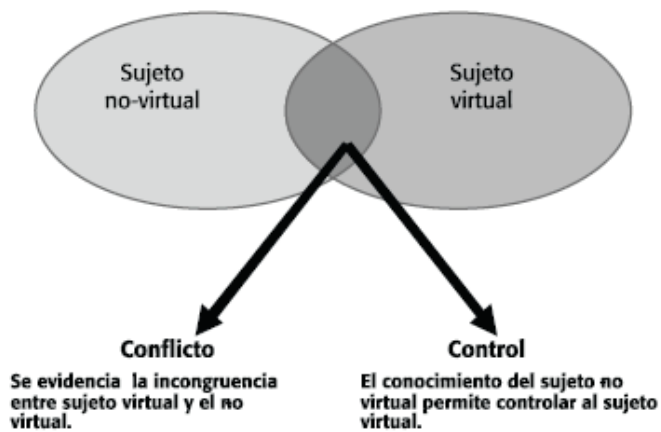
Así pues la identidad propia se ha convertido en identidad social, es decir en el paradigma de la representación de la imagen del individuo. La dependencia respecto a la propia imagen que se ofrece es causa de estrés, puesto que estar en las redes requiere actualizar constantemente la información y las imágenes que se ofrecen. Esta dependencia total y absoluta del entorno era impensable hace una década pero hoy en día constituye el cauce idóneo para perecer en el intento, o conseguir la inmortalidad por una fracción de segundo. Los foros y chats, no solo crean debate de opinión y generan sus propias jerarquías “me gusta”, “no me gusta”, sino que requiere ser alimentado vorazmente por el sujeto, exigiendo de él lo mejor o peor para estar en la brecha. El crédito y el descrédito están a la orden del día, en una sociedad líquida que fluctúa constantemente. Y que no solo uniforma gustos,

230 230-231 UAEM. Identidad y Subjetividad en las Redes Sociales Virtuales: Caso de Facebook. Por: Daniel E. Aguilar Rodríguez y Elías Said Hung; Zona Próxima, 2012, (12). (Consulta: 27/04/2017).
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=8531615>

232 UAEM. Identidad y Subjetividad en las Redes Sociales Virtuales: Caso de Facebook. Por: Daniel E. Aguilar Rodríguez y Elías Said Hung; Zona Próxima, 2012. (Consulta: 27/04/2017).
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=8531615>

opiniones y criterios; sino que manipula y otorga la información, bajo la mano oculta ejecutora, de unos determinados intereses, los poderes fácticos.

Las relaciones establecidas entre el sujeto no-virtual y el sujeto virtual son altamente complejas en una sociedad fragmentada, mutante, líquida que exige transformaciones inmediatas de forma, pero que a veces, afectan a los contenidos o las estructuras sociales existentes; incluyendo a la realidad identitaria del individuo. Mostramos a continuación un cuadro gráfico que explica el conflicto al que se ve sometido el sujeto en la sociedad actual.



Gráfica 1

Bi-dimensionalidad del sujeto

Analizando los procesos comunicativos, podemos verificar como el individuo para mantener su identidad permanentemente, se adscribe a las tres esferas de comunicación: la íntima, la privada y la pública.



Gráfica 2

Esfemas de los procesos comunicativos: el caso de Facebook

Ya en 1964 Herbert Marcuse en su libro *El hombre unidimensional*²³³ afirmaba que la sociedad pluralista ha homogeneizado la cultura y aplastado el espíritu de rebelión. Esta idea se verá reforzada cuando en 1981 aparece la publicación de Jean Baudrillard “*Cultura y Simulacro*”²³⁴ que sugiere que naturaleza y artificio son indistinguibles en el mundo posmoderno. Pero sin duda alguna es Stuart Hall quien mejor describe la crisis de la identidad a consecuencia de la fragmentación de las nociones tradicionales de la cultura, en su artículo “*La cuestión de la identidad cultural*”²³⁵

Hasta hace una década aproximadamente la cultura era independiente de la sociedad, pero dados los parámetros actuales, vemos como esta puede actuar como una fuerza de cambio social; tal como Jeffrey Alexander en el 2003 afirmaba en “*The Meaning of Social Life: A Cultural Sociology*”²³⁶

Como apuntaría Jean Baudrillard, en el mundo moderno hay tanta información que resulta imposible asimilarla toda. Si bien, los medios de comunicación parecen simplificar el acceso a la información, son estos medios lo que deciden que es real y que no lo es; puesto que modifican o matizan mediante su intervención la imagen de esa realidad, convirtiéndola en un “supuesto”, pero que nos induce a aceptarla como un verdadero ente.

Los medios explican los sucesos del mundo físico, y mediante su intervención se presentan ante nosotros con una imagen predeterminada, una especie de envase pre-empaquetado. En todo este desarrollo hemos perdido toda complejidad y no podemos acceder a los sucesos del mundo físico en su forma pura. Así pues vivimos en un mundo en que cada vez hay más información y menos significado. Pero ¿Qué ha conducido a las identidades modernas a descentrarse? Uno de los factores claves de esa descentralización parece radicar en las “*interconexiones globales*”, que han cuestionado las tradiciones y los estilos de vida de los diferentes países y continentes, por otra parte existe un factor que consideramos fundamental; sería la “*deconstrucción de la identidad personal*”. Que venía dada por el género, la clase social o la raza, en favor de una “*historia personal autoconstruida*”. Todo ello favorecido por los exitosos e imparables arquetipos de la globalización, en nuestra sociedad actual. Si la unificación mediante un lenguaje en común, facilita el desarrollo de valores compartidos, y así se desarrolló la idea de pertenecer a una nación, como bien indica Benedict Anderson en “*Todas las*

233 *El hombre unidimensional*. Herbert Marcuse. Editorial: Ariel. ISBN: 9788434488458.

El hombre unidimensional, Herbert Marcuse. (Consulta: 05-05-2017)

<http://mlecturadelasemana.blogspot.com.es/2012/01/el-hombre-unidimensional-herbert.html>

234 *Cultura y simulacro* de Jean Baudrillard, Editorial Kairós, S.A. ISBN: 9788472452985.

Cultura y simulacro Jean Baudrillard. Traducido por Pedro Rovira Editorial Kairós, Barcelona, 1978 Ediciones originales: *La precesion des simulacres*. (Consulta 07- 05-2017)

<http://www.ugr.es/~filosofia/terapia/MATERIALES/Baudrillard/ baudrillard-jean-cultura-y-simulacro.pdf>

235 *La cuestión de la identidad cultural*. Stuart Hall. (Consulta 09-05-2017)

<http://ram-wan.net/restrepo/identidad/la%20cuestion%20de%20la%20identidad%20cultural.pdf>

236 *The Meanings of Social Life: A Cultural Sociology*. By Jeffrey Alexander. New York: Oxford University Press, 2003. *The University of Chicago Press Journal/Sociology*.

<http://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/513556?journalCode=ajs>

comunidades son imaginadas” ²³⁷ ¿Podríamos deducir que la actual, la extensa comunidad de las redes sociales, constituye una nación en sí? El tiempo nos dará una adecuada valoración acerca de esto. Y nos despedimos citando a confirma la crisis existente en el individuo en la sociedad actual. ” *Para Bauman la idea de la identidad surge de la crisis de la idea de pertenencia y del esfuerzo por llenar este vacío. El sentimiento de pertenencia sería la consecuencia de la identidad que surge de formar parte del orden simbólico. El anhelo de la identidad surge del deseo de seguridad personal y en la modernidad líquida la identidad simbólica, que es la única que puede ofrecerla, cada vez está más diluida. La identidad hoy es más algo que tiene que ser inventado que no descubierto. Y crea angustia”.* ²³⁸

237 Benedict, Anderson. “Todas las comunidades son imaginadas”. Edita: Fondo de Cultura Económica. 1996. ISBN: 9681638670

238 Redes y Obstáculos. Luís Roca Jusmet. ECU. Editorial Club Universitario. Sobre la Función del Imaginario, lo Simbólico y la Fantasía en la constitución del Psiquismo humano.2010. ISBN: 978-84-9948-250-7. (pág. 98)

11. POST TENEBRAS LUX. ABBE

NOMBRE DEL PROYECTO

AUTOR DEL PROYECTO

Beatriz Heredia Perea

Entidad Facultad de BBAA- UPV





OBRA INÉDITA DEL AUTOR: POST TENEBRES LUX. ABBE



Img.211. Frame de Post Tenebres Lux ABBE.

IDENTIDAD VISUAL

La identidad visual, se basa en las vivencias de los personajes y sus características.

La obra tiene tres fases:

- Un mundo onírico, profundo donde los personajes dan rienda suelta a la expresión
- de movimientos abstractos.
- Un mundo de tinieblas sometido a la naturaleza de los Alpes.
- La parte narrativa, donde los personajes adquieren un contexto humano y figurativo, las escenas posee un carácter visual ecléctico, con el escenario saturado de objetos, compilatorios de fuentes claves del conocimientos, libros, partituras, cuadros, pergaminos, fotografías, que se identificará con la esencia del personaje de Ori y su hogar. Representando su mundo interno, como la terapia Gestalt sugiere.

- Desarrollo y fases de la producción.

- Preparación: Búsqueda de escenarios en Suiza y Madrid.
- Basado en experiencias reales y adaptadas a la ficción.
- Trabajo de campo entre la psicoterapia y el videoarte
- Experiencia interdisciplinar, referencias: autores y artistas mencionados
- en la presente tesis.
- Producción: Productora 451 en alianza con Wild Tulip (Alemania)
- Postproducción y distribución. Posible proyecto tras media : Libro-teatro-film

Publicaciones:

2016. 21LeMag

<http://21lemag.es/2017/01/despues-de-la-oscuridad-se-hizo-la-luz/>

DESCRIPCIÓN DEL ARGUMENTO DE LA PELÍCULA



Img.212. Abbe en el bosque.

Anna tiene un accidente con su coche y tras quedar inconsciente durante unas horas despierta aturdida en un lugar llamado “Monte Verità” en la cordillera Suiza.

Ángeles y demonios tienen prohibido manifestarse en la Tierra, pero se les permite mostrarse en las frondosas montañas de Monte Verita.

Atemorizada bajo una niebla espesa, buscará herramientas que guíen su paso en la escabrosa cordillera durante más de una cuarenta días. Al alzar la mirada, descubre un hombre que deambula perdido y que apenas puede caminar. Ninguno de los dos recuerda quién es o eran antes del encuentro, sin embargo el misterioso hombre bautizará Anna con el nombre de Abbe y ella le dará el nombre de Ori.



Img.213. El encuentro de Abbe y Ori.

Sumergida en un viaje sin retorno, Anna procurará hacer lo posible para mostrar a aquel desconocido un camino de luz sin perder el alma en el intento. Ella, engendada en los cielos, buscará la manera de volver a casa sin sacrificar su ánima por la de Ori, un ser sin rostro concebido en la tierra.

A medida que avanzan, él comenzará a escuchar la voz de Abbe y la amistad entre dos mundos se hará realidad, bajo la protección de un personaje traslúcido que les acompaña en la travesía y les irá revelando su identidad. Ambos, se descubrirán bajo la espesa niebla y la luz rasante, obligados a decidir entre numerosos caminos desconocidos y sombríos, sometidos a duras pruebas sobrenaturales. Una batalla celeste, en la que los personajes vivirán encuentros taumaturgicos, donde sus dones serán necesarios, para la salvación de sus almas.



ESCENARIOS PRINCIPALES DE LA PELÍCULA

“*Post tenebras lux*” Monte Verita, es el primer largometraje independiente realizado entre España y Suiza, con localizaciones en los Alpes y la cordillera madrileña (*Guadarrama*). Una película con una línea argumental que se desenvuelve dentro de los parámetros del cine independiente experimental, pero con un fondo narrativo.

Los personajes Anna y Ori basan sus caracteres en el perfil argumentativo del eneagrama, un sistema de conocimiento transpersonal, donde los arquetipos construyen su personalidad. A través de máscaras del carácter que intentaran ahondar en las profundidades del ser.

El objetivo del Eneagrama es la búsqueda del “*ser*” más allá de las máscaras arquetípicas sociales. Nuestros personajes librarán esta batalla a través de sus acciones, más cercanas al mundo de la performance. Unas acciones sin sentido para los argumentos cotidianos, pero que tienen su base en el estudio coreográfico del movimiento humano en el espacio natural. La naturaleza es pues, el espacio perfecto para este encuentro, entre lo humano y lo espiritual, lo racional y lo irracional. La búsqueda de dos seres perdidos en una Montaña, la montaña de su propia verdad.

PROYECTO

APROXIMACIÓN AL TEMA DE ESTUDIO

LA MOTIVACIÓN

A través del lenguaje audiovisual y el videoarte investigamos el lenguaje multidisciplinar de las artes escénicas, con un alto contenido de videodanza. Todo ello mediatizado a través del estudio psicológico del eneagrama, para identificar el carácter humanos de los personajes. Estos personajes de ficción vivencian su parte más oscura y neurótica, avalados por el espacio natural de Monte Verità, (Suiza). Y a través de esta ficción, rescatamos y examinamos, el contexto histórico-político-social, que la vio surgir como paradigma del ideario artístico natural-anarquista; y de todos aquellos que la habitaron: psicólogos, coreógrafos, artistas, arquitectos, bailarinas, filósofos, escritores. Los cuales huían de la guerra, y vieron en Monte Verità, la posibilidad de crear otro “*Exemplar Societatis*” (ejemplo de sociedad), respecto al modelo existente hasta ese momento, y que luego fundamentaría al movimiento hippie norteamericano en la década de los 60-70.

LA HIPÓTESIS

Con este trabajo queremos demostrar la trascendencia de la interdisciplinaridad en el videoarte, como la expresión y el lenguaje corporal, la localización de escenarios, la música, los efectos y la edición digital, mediante el uso de softwares especializados audiovisuales, conduce a la creación de una historia con personajes. Cuyo carácter está basado en el ámbito de la terapia transpersonal, ampliando

así su componente físico, psíquico y emocional, indagando en la búsqueda de su carácter, para que trascienda en su sobredimensión humana, hasta el espectador.

EL OBJETIVO FUNDAMENTAL DE ESTA INVESTIGACIÓN

El objetivo fundamental es analizar la importancia del videoarte como modalidad de plasmación audiovisual que recoge el carácter de introspección psicológica en el tratamiento de personajes de ficción, en el contexto de Monte Verità, estableciendo una sinergia interdisciplinar entre las artes, y el documento audiovisual de carácter independiente. Trazando una historia de ficción, y estudiando a los personajes para adaptados a los estudios psicológicos del Eneagrama de la personalidad. Y cuya finalidad es que el empleo y el estudio de la triada mental aplicada al guion y a la creación del personaje: lo mental, el instinto, y el sentimiento, que contribuya a ampliar su carácter humano frente a la cámara, para la mejor comprensión del personaje por parte del espectador y de la caracterización por parte del actor.

OTROS OBJETIVOS

- Explorar la capacidad de contextualización del paisaje para alcanzar el clímax dramático de la historia.
- Transmitir la trascendencia psicológica de los personajes a través de la pantalla.
- Estudiar los patrones del eneagrama y adaptarlo a los personajes, adecuando la secuencia y la acción.
- Analizar el contrapunto psíquico establecido entre Abbe (luz) y Ori (oscuridad) y trasladarlo al lenguaje audiovisual.
- Argumentar la línea de debate y la dialéctica de los personajes para destacar la antítesis (oposición entre dos términos contrarios o complementarios).
- Trascender mediante la selección de planos y movimientos de cámara a captar el espíritu y la psique de los personajes y su conducta.
- Dimensionar a los personajes con una cuidada selección de los planos del paisaje de Monte Verità (mujer huyendo en el campo de flores).
- Dimensionar a los personajes con una cuidada selección de planos y una cuidada iluminación en los planos rodados en interiores.
- Enfatizar mediante el uso de efectos algunas escenas, para empoderar el carácter simbólico de la acción.

METODOLOGÍA

En el transcurso de los últimos años y a raíz de la investigación conceptual y audiovisual, he tenido una serie de fuertes experiencias vivenciales. Debatiéndome entre la euforia creativa, el encuentro con el obstáculo, la frustración, el trabajo diario, la superación, y la satisfacción personal al cumplir poco a poco los objetivos marcados. No ha sido tarea fácil, existe un cierto orden.

- La idea.
- Las vivencias personales transmitidas a los personajes de ficción y a las situaciones.
- Las múltiples lecturas a raíz de esta investigación de tesis doctoral: los filósofos y escritores nos han influenciado en cierta medida, para el desarrollo de ciertas acciones o diálogos en las escenas.
- Las lecturas sobre psicología, psicoterapia y arteterapia sobre todo lo referente al método del eneagrama; ha ido poco a poco consolidando el carácter de los personajes y sus acciones.
- También hemos sondeado en la red en busca de información actual, blogs especializados en psicoterapia, arte y video creación, han sido los referentes principales, aparte de la bibliografía oficial que figura al final del proyecto. Hemos debido consultar fundamentalmente en las plataformas audiovisuales, cuantos artistas trabajan de forma habitual con la temática del *videoarte interdisciplinar de carácter psicológico*.
- Finalmente una numerosa bibliografía ha ido apoyando nuestra investigación desde el comienzo a la actualidad, leyendo y profundizando en los especialistas más significativos de las distintas áreas investigadas: videoarte-cine, danza-videodanza, psicología-psicología-transpersonal, arte-arteterapia, así como historia-sociología-filosofía y política.

Actualmente la serie OA tienen cierta referencia al surrealismo, al onirismo, las visiones espirituales que sufren los personajes principales, y las oscilaciones psíquicas entre dos mundos: el de la realidad y los encuentros mágicos. Esta serie es un referente a tener en cuenta por su similitud operativa y conceptual con “*Post Tenebrex Luz*”, deseamos dejar constancia de que nuestro proyecto es anterior a esta producción televisiva, aun así nos interesa por la cercanía en el lenguaje audiovisual, y también interdisciplinar.

“*Post Tenebrex Luz*” genera una narración filmica de carácter abstracto e independiente, una creación más allá de la narrativa cinematográfica ortodoxa, situada entre lo real y lo ficticio, la performance, la danza abstracta, la psicología y el mundo intangible espiritual. En un halo de inquietud, emoción y desazón psíquica, que nos invade al contemplar las imágenes; de los personajes trazados y diseñados mediante los eneagrama y la memoria de las experiencias personales. Un hilo que surca el cielo y la tierra, incontenible pero certero.

ARGUMENTO NARRATIVO:

En una galería de arte, Anne escritora y terapeuta, conoce Ori (un chico rico y seductor, mujeriego, pero poco dado al compromiso). Movida por la curiosidad de conocer a este enigmático y narcisista hombre, Anne y Ori comenzaran a tener aislados encuentros nocturnos.

En una ocasión, Ori invita a Anne a experimentar con una sustancia alucinógena, en el viaje, ambos quedan inconscientes, fatídicamente al borde de la muerte. A partir de ese momento, su vida cambiará por completo, convirtiéndose en una horrible pesadilla. Transitando de la realidad material, a lo subterráneo, y la dimensión sensorial-espiritual, sometidos a la caótica inercia de un vertiginoso bucle circular, recorriendo los tres mundos.

Ambos quedan inconscientes tras ingerir el alucinógeno, una sobredimensión espacial les envuelve, en ella obtienen el acceso a conocerse en tres dimensiones, alma, cuerpo, espíritu. Durante los segundos sin vida, ella y Ori, despertaran aturdidos, en un lugar llamado “ *Monte Verità* “ en las montañas Suizas. Esta extraña experiencia, revelará a Anne, su capacidad para visionar el mundo espiritual, a través de los sueños.

Ángeles y demonios tienen prohibido manifestarse en la Tierra, pero se les permite mostrarse en las frondosas montañas de *Monte Verità*. A su paso en la escabrosa cordillera, atemorizada bajo la densa niebla, buscará herramientas que guíen en su deambular, durante cuarentena días. Al alzar la mirada, descubre un hombre que vaga perdido, apenas puede caminar. Ninguno de los dos recuerda quién fue antes del encuentro, sin embargo, el misterioso hombre bautizará a Anne con el nombre de Abbe, ella le concederá el nombre de Ori. Sumergida en un viaje sin retorno, Anne acometerá lo imposible, para mostrar a aquel desconocido, un camino de luz; sin perder el alma en el intento.

La nueva Anne* (Abbe) buscará la manera de volver a casa, sin sacrificar su alma por la de Ori*. A medida que avanzan, él comenzará a escuchar la voz de Abbe², la amistad entre los dos mundos se hará tangible; bajo el auspicio de un personaje traslúcido, compañero en la travesía, que les irá revelando su identidad.

El encuentro, la espesa niebla, la luz rasante, ambos sometidos a extremas pruebas sobrenaturales. Una batalla celeste, en la que los personajes vivirán, encuentros taumatúrgicos, donde sus dones, serán ineludibles para la salvación de sus almas.

* *Abbe es un cráter de impacto lunar, situado en el hemisferio sur de la cara oculta de la Luna. Se encuentra justo al sur del cráter Hess, y al este del cráter Poincaré. Su nombre, hace referencia al físico alemán, Ernst Abbe.*

* *Ori en hebreo significa “mi luz”.*



Img.214. Ori se encuentra perdido.

Ori: Es un chico inseguro de sí mismo pero con éxito entre las mujeres, que vive en Suiza en una situación cómoda económicamente, inmigrante de segunda generación de españoles asentados en Suiza, en la parte francófona. Apasionado de la fotografía y con numerosas neurosis hace alarde de sus dones en la música, su temperamento esquizofrénico le convierte en un ser complejo y oscurecido. Accidentalmente en una inauguración en una galería de arte, la galerista, le presenta a Anne, una escritora y terapeuta. Envuelto en situaciones complejas personales y desbordantes, intentará mejorar su persona a través de distintas terapias hasta encontrarse con su espejo-inverso, Anne.

De acuerdo al eneagrama trabajamos el personaje de Ori con *el eneatipo VII* dentro del centro mental y en línea a las investigaciones de Claudio Naranjo. Ori tendría esta gama de comportamientos para trabajar el personaje.

Resulta oportuno una vez más continuar nuestra exposición con el séptimo eneatipo, ya que se trata igualmente de un carácter seductor y cariñoso, sólo que su forma de seducción es algo diferente y también diferente su forma de amar. Es una persona autoindulgente, y como aprecia que no se le exija, ni se le pongan límites, también ofrece a la otra permisividad.

“Podría decirse que la psicología del EVII tiende a una confusión entre el amor y el placer y por lo tanto entre el amor y la no interferencia en el cumplimiento de los deseos. Bien podría hablarse, alternativamente, de un amor confortable, lo que nos invita a evocar tanto el aspecto grato y apacible de esta forma de vida amorosa como de su limitación.

*Precisamente en ellos la religiosidad o los afanes espirituales pueden constituir un escape para las personas con este carácter, por cuanto no sólo entraña un desatender lo inmediato y lo posible por lo remoto e imposible, sino por cuanto una dificultad en materia de disciplina y una limitada capacidad de encararse con las incómodas profundidades de la propia psiquis hace a menudo de ellos amateurs que se amparan en la espiritualidad sin entrar en un proceso de transformación profunda”.*²³⁹



Img.215. Personaje.

A continuación vamos a estudiar este personaje Eneagrama VII en base a tres estados que vamos a estar manejando a lo largo del guion y del film, adoptando a veces posiciones que pudieran resultar controvertidas pero que tienen su lógica dentro del desarrollo de las tipologías de los eneagramas y sus variables de conducta.

Sanos (*en su mejor estado*). Son sensibles y entusiastas respecto a cualquier tipo de propuesta y experiencia. Los tipo Siete sanos responden a un carácter extrovertidos, orientados hacia el mundo real, los objetos y las sensaciones; son espontáneos y se gozan con todo tipo de estímulos. Cada estímulo produce una respuesta inmediata y todo les parece excitante y alentador. Son emprendedores, alegres, estimulantes, flexibles. Son individuos versátiles, con grandes aptitudes y extensos conocimientos, capacitados para elaborar bien, muchas cosas distintas. Poseen destrezas prodigiosas y una gran cantidad de talentos. Son productivos prácticos, versátiles, prolíficos, sus áreas de conocimiento abarcan mucho centros de interés. En su mejor estado: asimilan a fondo las experiencias y se convierten en individuos reconocidos, positivos, optimistas, alegres. Disfrutan de la vida como de un trayecto de conocimiento, y tienen un cierto componente espiritual o metafísico.

239 El Eneagrama de la Sociedad. Claudio Naranjo. Eneatipo VII. Ed. La Llave (Capítulo “Las perturbaciones del amor”).

Promedio (*lo más habitual*). Los tipo Siete promedio desean experimentar con más cosas y tener una variedad más amplia de vivencias, son buscadores de sensaciones nuevas, convirtiéndose en “establecedores de modas”, de esta manera, se convierten en consumidores materialistas, ávidos, y codiciosos. En la necesidad de sentirse aceptados e incluidos socialmente como imprescindibles se vuelven incapaces de decir “no”, de negarse cualquier cosa. Se vuelven hiperactivos, envueltos en una actividad constante, temen aburrirse y tratan de aumentar su estímulo y excitación manteniéndose en constante movimiento, sobresaturándose de actividades. Corren el riesgo de volverse superficiales, extravagantes, e incluso ostentosos. En su insatisfacción pueden caer en los excesos, así que se vuelven impacientes, desmedidos, exigentes y egoístas. Con el tiempo pueden llegar a desarrollar tendencias adictivas.

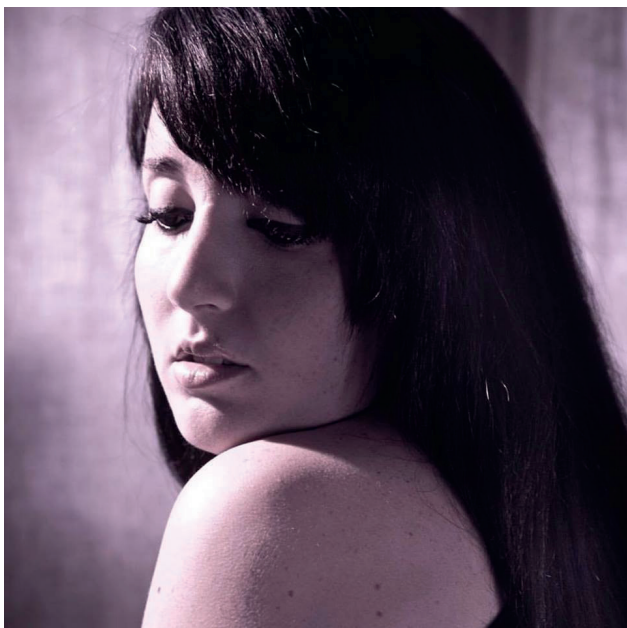
Insano (*en su peor estado*). Los Siete malsanos son víctimas de actos compulsivos, cambios anímicos volátiles, caprichosos y erráticos. Huyen de sí mismos, o de las situaciones angustiosas (a las que no hacen frente). Se frustran muy fácilmente, ante lo cual pueden caer en fuertes ataques de pánico, depresión y desesperación, o en su exacerbado escapismo, pueden caer en las adicciones como el alcohol, las drogas, o conductas libertinas y depravadas, teniendo serios problemas para controlarse. Como jefes son abusivos e incluso ofensivos y con accesos de ira. De niño se les detecta fácilmente, puesto que ante la frustración, gritan desaforadamente, tienen fuertes ataques de ira y pataletas.



El interior de Ori reflejara las investigaciones del psiquiatra Gustave Carl Jung en *The Red Book*²⁴⁰240 además de estar basándonos en su perfil psicológico E7 dentro de los tres estadios Social-sexual y espiritual o inconsciente.

240 El Libro Rojo fue un producto de una técnica desarrollada por Jung que denominó imaginación activa. Tal como lo describe Jung, fue visitado por dos figuras, un anciano y una mujer joven, a las que identificó como Elías y Salomé. Estuvieron acompañados por una gran serpiente negra. Con el tiempo, la figura de Elías se convertiría en un guía espiritual que Jung llamó Filemon (ΦΙΛΗΜΩΝ, originalmente escrito en griego). Salomé fue identificada por Jung como una figura de ánima. Las figuras, según Jung, “me llevaron al convencimiento de que existen otras cosas en el alma que no hago yo, sino que ocurren por sí mismas y tienen su propia vida.

ENEATIPO IV



Img.216. Abbe. Personaje.

Anne: Trabaja como investigadora terapeuta y es fotógrafa, en la misma ciudad que vive Ori. Atraída por el conocimiento el arte y la psicología descubre en Ori su propia oscuridad. Comenzarán a conocerse a través de los sueños, hasta que durante un viaje, tienen un accidente, y quedan ambos inconscientes. Ambas almas se vuelven a encontrar en un “no lugar” entre el cielo y el infierno, el Monte de la Verdad, “Monte Verita”. A raíz de ese instante, comenzará una profunda amistad, en un plano más allá del material. Ambos buscarán la sanación y salvación de sus almas.

De acuerdo al eneagrama que trabajamos, el personaje de Abbe (Anne), con el eneatispo IV, estaría dentro del *centro emocional*. Según la línea de las investigaciones de Claudio Naranjo, Abbe tendría el siguiente espectro de comportamientos, en base a las características de su fisionomía (fenotipo), y de su carácter (eneagrama).

“En su obra Cinco rostros del amor, André Maurois acuña el término «amor-enfermedad» para designar la pasión amorosa atormentada que caracteriza el mundo psicológico de Proust. Dice Maurois que, a diferencia de Madame de Lafayette, Rousseau o Stendhal, Proust ya no cree que la violencia de la pasión -se torne legítima por la calidad excepcional de los seres que son objeto de ellas-. Y añade: “Veremos que considera al amor-pasión como una enfermedad: inevitable, dolorosa y fortuita.” ²⁴¹241

En la psicología de los eneatispos tanto el amor del EII como del EIV son apasionados, salvo por la diferencia de que el orgulloso idealiza su pasión y el envidioso, (que no cree en sí mismo), más bien sufre.

241 Eneatispo IV. amor-enfermedad.

<http://www.isabelsalama.com/cuatro%20amor%20enfermedad.htm>

La persona envidiosa lleva el exceso a la frustración: porque pide más de lo que es razonable esperar, y porque molesta al otro con su acoso. La envidia es un sentimiento de carencia, cuya voracidad o exceso de celo provoca el hastío de la otra persona. Esta adicción al amor, bien en un sentimiento de sentirse atendido o amado continuamente, o por el contrario amando en exceso al otro, cayendo en el exceso. Crea en él/ella una especie de “*canibalismo amoroso*” (cuanto más se tiene más se desea (se acumula más nivel de frustración)-cuanto más dá más se necesita dar (se crea una inagotable sensación de vacío-frustración). De cualquier modo este exceso de dependencia, se auto frustra por exceso.

La exigencia excesiva es una clara respuesta a una frustración (anterior), exigiendo una especie de auto compensación. Por lo tanto existe un alto componente de venganza. El adulto percibe en él esta carga agresiva, que hay en su amor, por lo tanto no se siente digno y anticipa el rechazo, que terminará por convertirse en realidad. La incapacidad de valorarse o quererse uno a sí mismo, hace que la persona dependa excesivamente del otro. Manifestándose la envidia como un gesto excesivo de pedir amor ajeno, este sentimiento de no valer, puede manifestarse desde un simple sentimiento de miedo a hacer el ridículo, odio hacia sí mismo, e incluso la autoagresión consciente. Este eneatipo IV es propenso a caer fácilmente en la pasión amorosa, en términos de *amor-enfermedad*, como dice Maurois.

El individuo tiene una dependencia insaciable, de amor y de pasión, viviendo su sentimiento con una intensidad extrema. Y puesto que la persona internamente no se concibe querida, no se siente satisfecha, aunque se encuentre en una exitosa relación. Su minusvalía psíquica, “*carencia*” hacen que el individuo tenga una autoestima baja y falta de seguridad. Aún en la cima de su relación, su sentimiento no está exento de cierta frustración, porque en su mirada, detecta más las carencias que las aportaciones. Así la pasión termina por convertirse en enfermedad cayendo en un bucle inconsciente de autocensurado e auto invalidación, en el caso: ¡cómo es que me quiere si no valgo nada! (menosprecio), y si me quiere debe ser es porque su necesidad debe ser tan grande como la mía (de nuevo menosprecio), si tú me amas a mí, que clase de persona eras tú, (doble menosprecio).

El amor no es lo suficientemente perfecto, apasionado, o romántico, como para llenarle y darle estabilidad a su excesiva sensibilidad. Contaminándose por el resentimiento, la frustración, cayendo herido continuamente por la necesidad.

El EIV tiene un carácter demasiado obsequioso, empático, y servicial, siempre a disposición, de los demás, es el ayudante perfecto, sacrificado, en ocasiones hasta niveles masoquistas. En su extensión relacional y amorosa, espera por todo ello una “*compensación afectiva*” (exaltando su deseo hacia una voracidad inconsciente), testimoniando su amor en un acto de desplazamiento agresivo.

Los envidiosos en la intensidad de sed por el otro, y su deseo de control, pasan fácilmente por “*ponerse enfermos*” exigiendo atención y cuidados, ya sea a través del sufrimiento(supuesta depresión), de su rol de víctima (madre frustrada por los hijos) o de síntomas físicos variables (desde jaqueca a amago de infarto), esta experiencia no deja de ser de una intensificación histriónica, puesto que cubre con la

mentira y sin vergüenza su sentimiento de culpabilidad, anteponiendo su finalidad a la ética; todo es válido para atraer al sujeto de deseo; (incluso los amagos de suicidio: toma incontrolada de píldoras, cortes en los brazos superficiales, tomas de alcohol hasta la inconsciencia, etc.). Este “*chantaje emocional*”, se observa no sólo entre amantes, sino entre padres e hijos, hermanos, amigos, etc. Si bien su búsqueda de compasión suele ser exitosa en un comienzo, una vez se detecta su estrategia pasa a ser alguien auto desprestigiado, desvalorado y que se odia así mismo.

Al eneatispo IV, lo erótico lo saca del mundo ordinario, calmando su sed con la intensidad; pero existe en su carácter una cierta dificultad en entregarse al placer, a lo que Wilhelm Reich interpretó como inhibición orgásmica, estableciendo una cierta base para conductas masoquistas.



Img.217. Abbe en la inmensidad del paisaje.

Siente gran empatía por los oprimidos, que se manifiesta como una orientación al servicio por los demás, apiadándose fácilmente de ellos.

En nuestro TFM²⁴² el eneatispo VI estaba incluido en la triada emocional y la danza contemporánea. Expresando sus emociones a través de un lenguaje corporal, plasmando el dolor con un intenso dramatismo.

242 Link TFM Eneatispo en danza contemporánea. Las perturbaciones del amor. El Eneagrama de la Sociedad. Por Claudio Naranjo. Ed. La Llave. <https://vimeo.com/722431087>

RESUMEN DE LOS NIVELES DE SALUD DEL ENEATIPO IV

Sanos (*en su mejor estado*). El tipo IV suelen ser individualistas, fieles a sí mismos, son emocionalmente honestos y auténticos. Son muy creativos y es posible que se dediquen o inclinen a alguna actividad artística, en estas profesiones son muy innovadores. Son individuos introspectivos, eternos buscadores de su *yo interior* que siempre están en contacto con sus sentimientos e impulsos internos. Son sensibles e intuitivos respecto a sí mismos, y a los demás, así como compasivos, discretos y respetuosos.

Promedio (*lo más habitual*). Los tipos IV promedio tienen una orientación artística, estética y romántica a la vida revelando en ella sentimientos personales. Necesitan estar rodeados de lo hermoso e intensifican la realidad mediante la fantasía, la imaginación y los sentimientos apasionados. Poco a poco empiezan a sentir que son diferentes a los demás y que no pueden ser felices como todas las demás personas. Se mantienen al margen para proteger su autoimagen y así poder ordenar sus sentimientos, son hipersensibles, introvertidos, tímidos, ensimismados y malhumorados. Viven en un mundo de sueños, ilusiones y expectativas poco realistas, finalmente se vuelven poco prácticos. La autocompasión los conduce a distintas clases de auto indulgencia, e incluso a convertirse en seres decadentes.

Insano (*en su peor estado*). El tipo Cuatro malsanos cuando sus sueños fracasan, emocionalmente se bloquean y son incapaces de trabajar o funcionar; se enfurecen consigo mismos, se deprimen, se avergüenzan y se aíslan de los demás, desarrollando parálisis emocional.

ZUNNY ENEATIPO VIII:

Zunny es una artista y guía espiritual, que hará de intermediaria entre el mundo real y el mundo surreal. Al que acceden los protagonistas tras quedar inconscientes en la Montaña de los Alpes “*Monte Verita*”. Allí sometidos a pruebas supra humanas y a encuentros con seres sobrenaturales, intentarán volver al mundo real, conducidos por ese extraño contacto espiritual entre los dos mundos; el mundo real y el mundo de sueños. Desencadenando en ellos el conocerse en profundidad.



Img.218. Zunny. Personaje.

PASIÓN: **Lujuria**

FIJACIÓN: **Venganza**

VIRTUD: **Inocencia**

AUTOIMAGEN: **Yo puedo**

TEMOR: **Debilidad**

DESEO: **Sentirse fuerte y salvador**

JUSTIFICACIÓN: **Justicia**

MECANISMO DE DEFENSA: **Negación**



Img.219. Zunny en la Galería de Arte.

ENEATIPO VIII

Las personas correspondientes al eneatis VIII, son personas intensas, a las que les gustan las emociones intensas. Son de carácter fuerte, duro, decidido, práctico, tenaz y enérgico.

Los eneatis VIII suelen tener instintos poderosos, y fuertes apetitos físicos, a los que se entregan sin sentimientos de vergüenza o culpa. Pasan a la acción con gran facilidad. Son personas que abordan las confrontaciones de frente, sin rodeos. Desean mucho de la vida y se sienten completamente preparados para salir y conseguirlo.

Los eneatis VIII tienden a ser dominantes y controladores; su falta de voluntad para ser controlados por otros, se manifiesta con frecuencia en la necesidad de controlar a los demás en su lugar. Cuando los eneatis VIII están sanos, esta tendencia se mantiene bajo control, pero la tendencia “*dominadora y controladora*” está siempre ahí. Las personas con este tipo de personalidad tienen tendencia a controlar, e intentar ser dueños de su destino. Ellos tienen que ser económicamente independientes y con frecuencia tienen dificultades trabajando para otros. En ocasiones los eneatis VIII, pueden optar por una especie de mentalidad fuera de la ley. Sin embargo, la mayoría de eneatis VIII encuentran una manera de ser económicamente independientes y estar en paz con la sociedad. Pero siempre conservan una asociación incómoda con cualquier relación jerárquica. Son personas que tienden a defender el hecho de ser “*malos*”. También tienen tendencia a sentir rechazo por sus sentimientos tiernos, y a rechazar a quien manifiesta pena, tristeza, impotencia, etc.

El personaje de Zunny está basado en una artista real de Colombia, que habita en Suiza, en la región de Neuchâtel. Durante el proceso de investigación de esta tesis, ella realizó una serie de cuadros. Inspirándose en la realización de esta producción de carácter inédito, realizó la obra “Ana,” (basada en la protagonista del cuadro). Actualmente dicho cuadro está expuesto en una galería en la ciudad de Nyon, Francia.

No vemos las cosas como son, sino como somos nosotros.

~Anais Nin

Zulay Buchs, Nacida en 1977 en Gramalote, Colombia; vive y trabaja en Neuchatel, Suiza,

Estoy convencida que mi forma de pensar dirige la manera de cómo me siento y por ende de cómo actúo. Este paradigma guía mi trabajo dibujándose desde mi interior para ser cristalizado en mi exterior.

Mi trabajo es un cuestionamiento subjetivo sobre el lenguaje en el arte contemporáneo. Una combinación de conceptos, símbolos y elementos que se fusionan en armonía para transmitir un mensaje.

La obra "Ana" pertenece a la serie "Lazos de Amor". Este proyecto es un ejercicio reflexivo sobre los conceptos de construcción, transformación y restauración en nuestras vidas. Esta obra fue inspirada en la vida real de Ana, una joven herida por las circunstancias de la vida, quien había perdido la esperanza y la alegría de vivir pero que fue poderosamente transformada y restaurada por los lazos del amor, del verdadero amor. Un lienzo que refleja las marcas de un pasado restaurado y un retorno a la luz.



Img.220. Obra: Ana, 2017. Acrílico y Cuerda sobre lienzo. 55 × 38 cm

Anais: En un comienzo Anais (la galerista) se siente atraída por Ori, pero se resigna a que él tenga encuentros con la joven Anne. De origen estadounidense involucrada en movimientos feministas en Francia, Paris desde los años 1960.

Olivier: Es un psiquiatra que trata de ayudar a Ori a recordar y discernir la realidad de sus sueños. Él será el enlace en el mundo real, cuando ambos protagonistas quedan internados en el centro para recuperarse tras el accidente.

TEMA

Explorar los caracteres de los personajes a través de la teoría del Eneagrama y ubicarlos en el contexto de Monte Verità. Siendo este un lugar de encuentros entre artistas, psicólogos, pensadores, políticos y escritores, dónde se realizaron convecciones entre el año 1913-1918.

FASES DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

11.4.4.1.- La Preproducción: Es la fase más importante del proceso de producción, aunque es un proceso totalmente independiente del siguiente, que es la producción como tal. Comprende desde el momento en el que nace la idea hasta que empieza la grabación. El mayor esfuerzo productivo se realiza en esta fase. El equipo de producción atenderá a la resolución de los problemas que planteen las personas y los medios precisos para la realización del programa.

1. Supervisión y corrección del guion técnico, del que se distribuirán copias a los miembros del equipo técnico y artístico, así como al resto de personas que precisen de información sobre el mismo.
2. Creación del storyboard, o guion gráfico, para tener una guía que sirva para seguir la estructura de la producción antes de filmarse.
3. Selección de lugares donde se llevará a cabo la grabación (según las indicaciones del guion técnico y gráfico, el equipo de producción seleccionará los lugares donde se llevará a cabo la grabación).
4. Tramitación de permisos para evitar posibles problemas durante o después del rodaje. Ej.: Permisos para usar escenarios y localizaciones, permisos pertinentes para poder hacer uso de determinadas piezas musicales que poseen copyright), etc.
5. Contratación de equipos técnicos, artísticos, de edición, de vestuario, de maquillaje, etc. con los que se contará durante la realización del programa.



Img.221. Ori inconsciente.

Para la creación de las secuencias, la iluminación, el vestuario, el montaje, la dirección y la coreografía fueron adaptadas a la expresión más psicológica de los personajes. Mediante una dirección adecuada fuimos construyendo el tema (escena por escena) adaptando la atmósfera de la secuencia a la emocionalidad o psique de los personajes creados sustancialmente emocionales, y depresivos, respondiendo a los Eneatipos planteados, haciendo de la cámara un vehículo agente que no solo seguía (bosque) a l personaje sino que en un determinado momento podía indagar en la propia mente de Ori (escena de la bañera), recabando las aptitudes, físicas, conceptuales, creativos, y psicológicas que nuestros personajes podían desarrollar y que nosotros podíamos captar mediante el medio audiovisual, aportando en este caso la mirada ante la desproporción, o desbordamiento de lo emocional. Todo ello quedo testimoniado por la enfatización de planos donde la cámara seguía al personaje femenino en zigzag, desde delante o desde la parte posterior, otorgando a la producción ese carácter de misterio inefable.

GUION LITERARIO: BEATRIZ HEREDIA Y RODRIGO ZUÑIGA

Huía velozmente mirando atrás cada segundo, notando cómo se aproximaba por aquel camino de tierra que dejaba atrás. Acongojada, oteaba todo el paisaje buscando un refugio en el que permanecer a salvo mientras escapaba. A pesar del cansancio y de la fatiga diafragmática, no se detenía.

Por motivo del fuerte viento que soplaba se le metía su oscuro cabello rizado en los ojos, dificultando aún más el efugio. Asustada y aturdida, sin saber adónde dirigirse, Abe a duras penas podía respirar a causa de la fatiga, pero aterrada corría y corría por la vereda de la ladera de la montaña que estaba abarrotada de pinos silvestres. En ese momento, percibió un gran estruendo y mirando de nuevo hacia delante, vio como el camino estaba cortado debido a la caída de un pino de unos treinta y cinco metros de altura. El camino se llenó en un santiamén

de orugas que salían del pino en busca de otro hogar. En milésimas de segundo, Abe entendió que tenía que adentrarse en el pinar para poder continuar con la huida, puesto que escuchaba cada vez más cerca los pasos. Giró a la izquierda y comenzó a subir presurosa por la ladera.

En el pinar apenas penetraban desganados unos rayos de luz que reflectaban en las gotas de rocío de los hongos y plantas que nacían en el suelo. Abe esquivaba aquellos robustos troncos de tonalidad marrón grisácea, mientras apartaba las ramas de los espesos matojos con las manos. Unas le golpeaban en la cara, otras le rasguñaban los brazos, pero ella seguía hacia adelante.

Notaba como su pecho silbaba al respirar: la disnea se apoderaba de ella. El gélido sudor que le caía por la frente comenzaba a confundirse con las primeras gotas de lluvia, mientras el vendaval cubría el pelo de Abe de hojas y el chirimirí humedecía la blanca su blanca tez. Asfixiada, paró dos segundos para henchir los pulmones cuando escuchó una espiración detrás de ella y el chasquido de una rama. Sin volver la vista atrás retomó la fuga a un ritmo vertiginoso. Sin haberse dado cuenta, Abe se dirigía cuesta abajo al mismo tiempo que experimentaba un estado agónico causado por el temor de la persecución y por el cansancio. Notaba que se alejaba del peligro y miró hacia atrás para corroborarlo, cuando pisó una piña y se precipitó rodando por la vertiente de la montaña. El tronco de un pino la frenó. Se levantó y continuó descendiendo con cuidado de no volver a resbalar. El bosque cada vez se iluminaba más. Abe perseguía la luminiscencia a pesar de que le molestase en los ojos, ya acostumbrados a la oscuridad.

Llegó por fin a un páramo poblado de un par de arbustos. Buscaba un lugar en el que ocultarse, pero lo único que veía a lo lejos era el horizonte. Abe siguió corriendo por el descampado hasta llegar a una pequeña pradera en la que habían brotado numerosas flores: liliáceas, níveas crucíferas y bellos narcisos. En ese mismo instante, Abe cayó desfallecida

- Todo se vuelve completamente negro

Abe despertó y se incorporó no sin dificultad. Vio el cielo de un color arrebol ocasionado por el ocaso. Las flores habían desaparecido. Miró a su alrededor aliviada, pues no escuchaba a nadie que la persiguiese. Desorientada, comenzó a caminar lentamente hacia delante. Continuaba aturdida deambulando hasta que oteó un reflejo brillante a lo lejos en un lugar poblado de árboles. Continuó y vislumbró un recipiente hondo y alargado en el que había un bulto negro.

Picada por el gusanillo de la curiosidad se iba acercando prudente poco a poco. Se iba aproximando paulatinamente, sin hacer nada de ruido. Confusa por la luz del ocaso creía ver un cuerpo completamente inmóvil. Perpleja, no sabía distinguir si era de un animal o de un ser humano, y lo atisbaba a unos cinco metros de distancia. Por fin se decidió a dar los últimos pasos y consiguió distinguir un cuerpo humano. Estaba sentado en la bañera con los codos apoyados en las rodillas. ¿Será una mujer? ¿Será un hombre? ¿Qué hará aquí? se preguntaba en su cabeza Abe. Se arrimó al cuerpo y apoyó su mano sobre el hombro derecho de la negra figura. Acto seguido el individuo elevó su cabeza. Tenía los ojos tapados por una venda, negra como toda su indumentaria. Nada más levantar la cabeza la dirigió hacia la joven y dijo: ABE.

Incluir en el guion artístico:

- 1.-*respiración agónica*
- 2.-*Chasquido de ramas*
- 3.-*Canto de pájaros (para el despertar de Abe)*
- 4.-*Soplido del viento*
- 5.-*sonido de persecución de lejos*
- 6.-*Sonido angustioso para la escena de agonía*

CASTING. SELECCIÓN DE ACTORES. PLANTILLA DE ACTORES

Martin Tolosa Marín

MODEL IN MADRID, SPAIN / 34 YEARS OLD / 185 CM.



Age 34 years old

Height 185 cm.

Size US 40

Shoes EUR 43

Pants EUR 40

Eyes Black

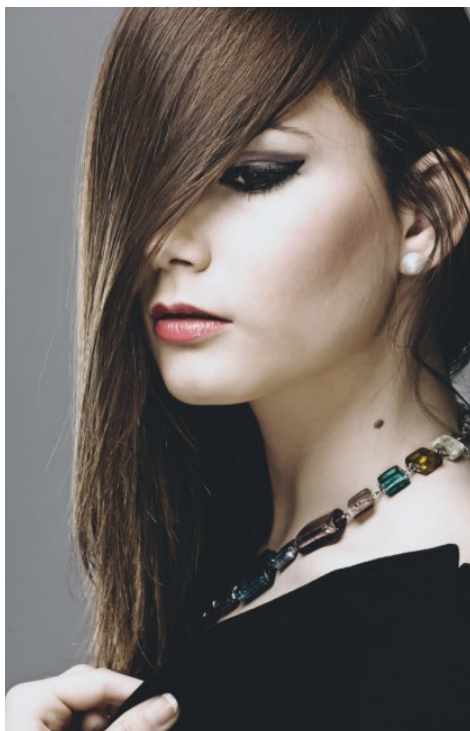
Hair color Black

Hair style Short and straight

Skin Toasted

Gala Conde

MODEL IN MADRID, SPAIN / 23 YEARS



Age 23 years old

Measures 88 cm. / 60 cm. / 88 cm.

Height 164 cm.

Shoes EUR 36

Twitter  @GalaConde

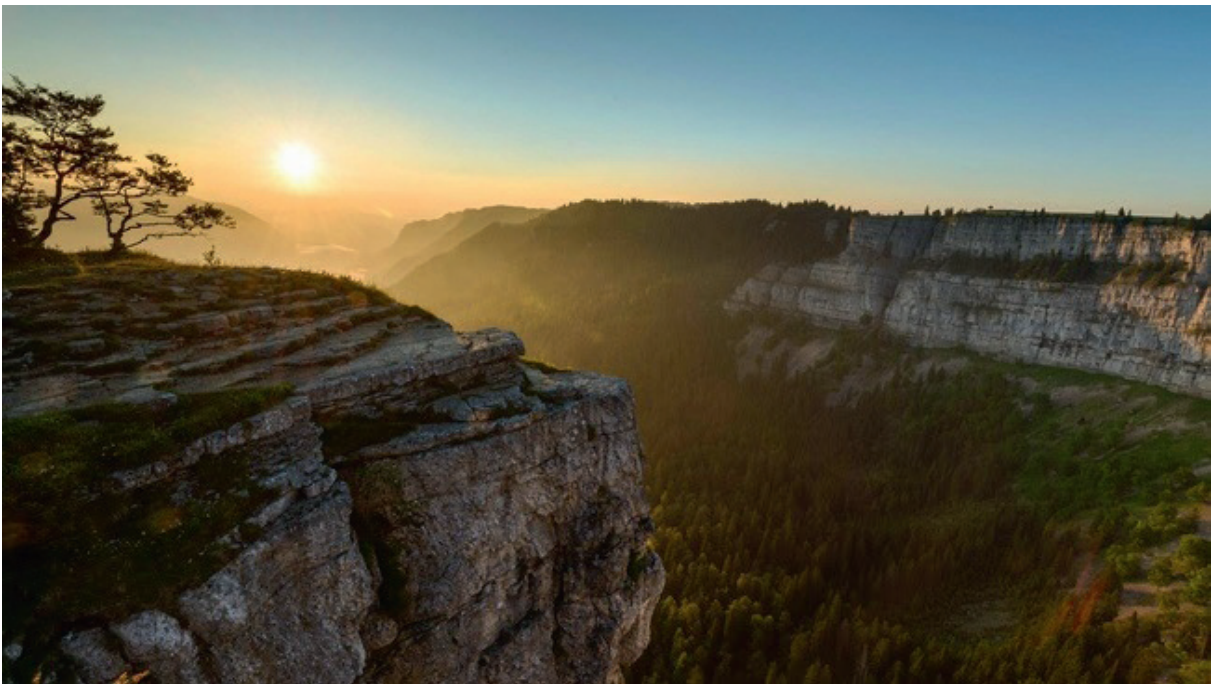
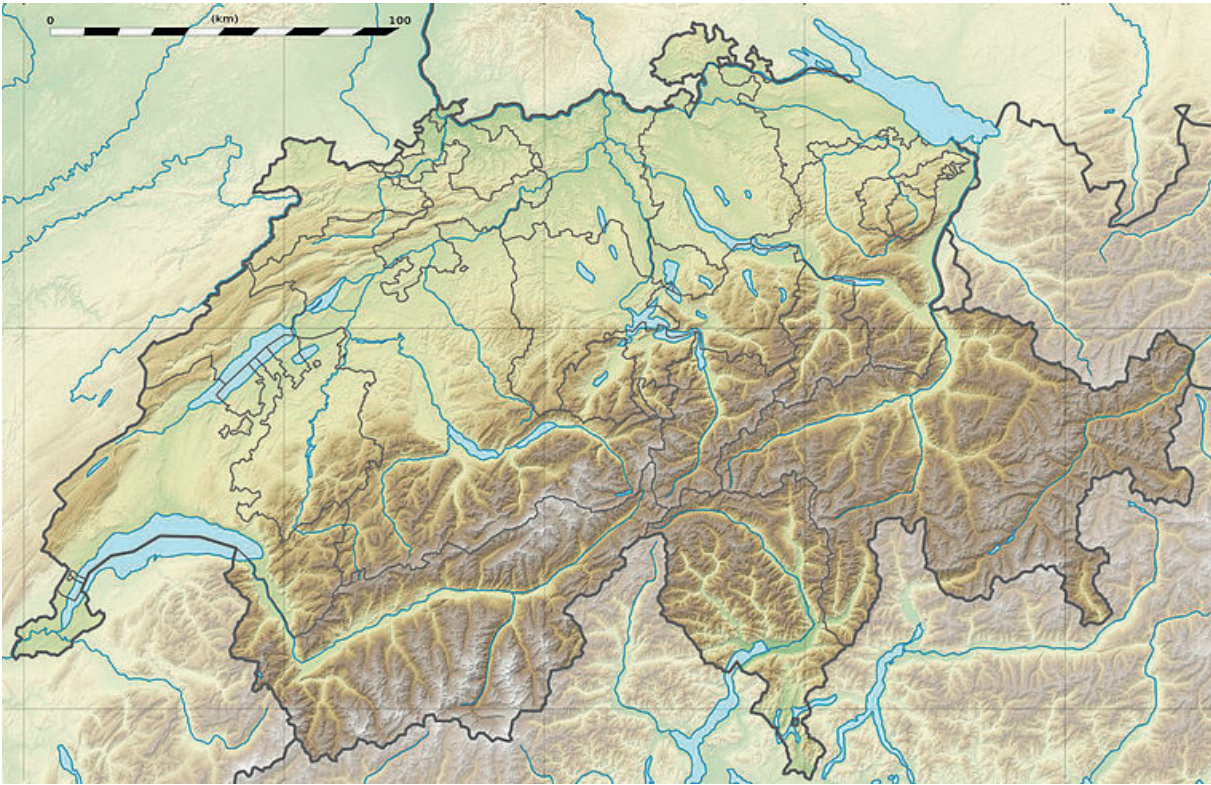
Eyes Bright brown

Hair color Brown

Hair style Long and straight

Skin Bright

Experience at Fashion
Catwalk
Advertising
Hostess



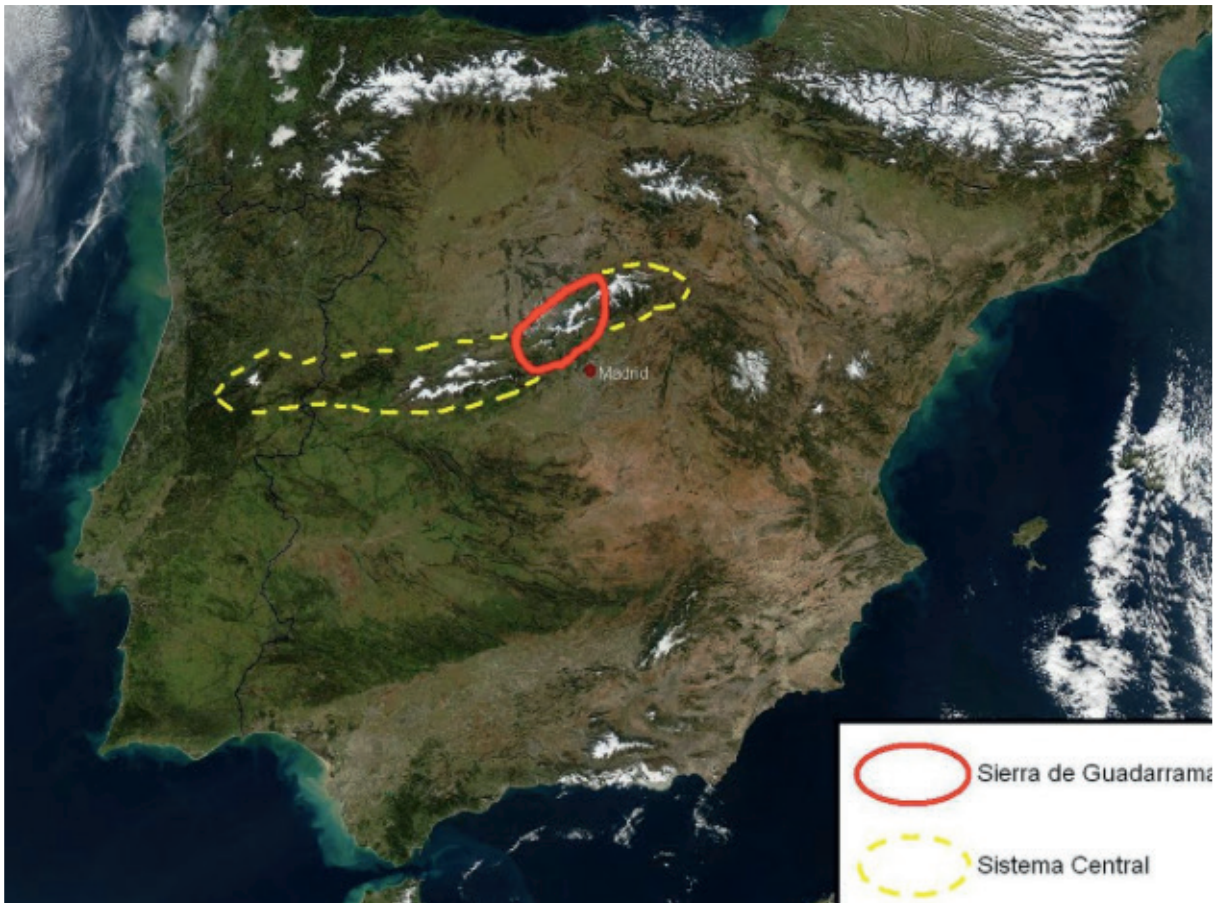
Img.224. Creux Du van Suiza



Img.225. Escenarios de Monte Verita casas y arquitectura.



Img.226. Alpes Suizos.



Img.227. Sierra del Guadarrama.

Sierra de Guadarrama, Madrid. Para reunir a todo el equipo de rodaje el punto de encuentro se realizó en la sierra de Guadarrama, Madrid. Un paisaje cercano a la descripción del guion literario escrito por Beatriz Heredia y Rodrigo Zuñiga escritor original de la zona.



Img.228. Escenarios principales de la película

LOCALIZACIÓN DE EXTERIORES

Creux Duvan Suiza.

De estos escenarios nacieron los primeros reportajes fotográficos sobre terreno de estudio.

SELECCIÓN DE MATERIAL FÍLMICO: CÁMARAS, OBJETIVOS, LUCES, AUDIO



El sistema usado es el multicámara, ya que contamos con dos unidades de cámara (b), usando dos cámaras fotográficas Canon 5D Mark II en modo vídeo. De esta forma, los realizadores garantizan una mayor fiabilidad a la hora del montaje, ya que grabando al unísono se consigue una continuidad inmejorable.

El proceso de preproducción fue largo, pero imprescindible para contemplar el mayor número de expectativas, y decidir cuáles eran las más viables para optimizar el proyecto.

Dado que el origen de trabajo de Irene Cruz como fotógrafa y la actividad de la realizadora Beatriz Heredia parte del mismo origen ambas decidieron utilizar la 5D III Mark²⁴³ por su rendimiento de alta calidad incluso con poca luz. La 5D Mark III ofrece una extraordinaria calidad de imagen, gracias a un rango de sensibilidad ISO 100–25 600 (ampliable a 102 400 ISO).

243 Cámaras y materiales cedidos por to many flash. Madrid.
<http://www.toomanyflash.com/>



EQUIPAMIENTO PARA EL RODAJE.

KIT SENNHEISER EW100 G3
SOLAPA MKE2



XLR 10m



PÉRTIGA QUICKPOLE 3/4/5m



SUSPENSIÓN + ZEPPELIN + ANTIVIENTO
RYCOTE



SENNHEISER 416

11.4.4.2.- Producción: Es la puesta en práctica de todas las ideas pensadas en la fase de preproducción. El trabajo que se efectúa en esta fase queda recogido en la *orden de trabajo diaria*, que se materializa en datos reales en el *parte de producción*. La jornada de trabajo finaliza con el visionado del material grabado y la preparación del día siguiente.

INTRODUCCIÓN.

Equipo Técnico: director, técnico de imagen audiovisual, fotógrafo, técnico de sonido, técnico de iluminación, ayudantes.

El equipo estaba formado por artistas especializados sus áreas de ejecución: dirección, fotografía, dirección artística, técnico de sonido, etc.

- El Cámara: se hace cargo de la cámara, tiene que ser versátil.
- El Iluminador: dedica especial atención a las técnicas de iluminación.
- El Técnico de Fotografía: selecciona los planos más convenientes, explicando donde tienen que estar situadas las cámaras y su finalidad.

Ellos constituyeron los pilares fundamentales para la ejecución de este proyecto. Un detallado estilismo ayudó a ensalzar la imagen creada en la producción audiovisual dando como resultante una atmosfera inquietante que luego sería enfatizada en la postproducción por el etalonaje.

EQUIPO TÉCNICO

Reparto: Gala Conde and Martin Tolosa

Directed by Beatriz Heredia and Irene Cruz

Screenplay by Rodrigo Zúñiga

Based on a story by Beatriz Heredia

Produced by Beatriz Heredia

Associated producer: Didier Muehlheim

Creative consultants: Zulay Buchs & Irene Cruz

Assistant producer: Fernando Cruz

Cinematographer: Irene Cruz

Editor: Jonathan Bellés

Music by: Gorlindar and Katcamusic

Colour grading by Jonathan Bellés

Sound recordist: Oscar Palmadés

Sound mix: Jonathan Bellés

Special thanks: Irene Gentsch, Roland Gentsch, Julissa Steiner, Elisabet Diaz, Ana Himes, Didier Muehlheim, and Antonio Carralon.

En los Planos Técnicos: destacamos con diagramas las escenas con planos más complejos, situando en el plano a los actores, se testimoniar con fotos: making-of del proceso.



Img.229. En la imagen de izquierda a derecha Gala Conde actriz interpreta Abbe, Beatriz Heredia creadora, realizadora y productora. A la derecha de Beatriz Heredia Irene Cruz cámara, directora de arte y co-directora junto a Beatriz Heredia.



Img.230. Irene Cruz Co-directora de Post Tenebras Lux.



Img.231. Ana Himes artista plástica colaboradora del proyecto junto a Beatriz Heredia. Creadora del concepto Abbe junto a Beatriz Heredia.



Img.232. Irene Cruz y Beatriz Heredia sobre el escenario de rodaje en Guadarrama. Atrezzo « La bañera de Ori »



Img.233. El atrezzo y las localizaciones. Respondieron a una exhaustiva planificación de las localizaciones y de las secuencias a filmar cada día.

PLAN DE RODAJE



Img.234. El Equipo Técnico trabajando en la filmación de la escena del bosque.



Img.235. Parte del equipo técnico desplazándose para rodar en el bosque en Guadarrama.

Las condiciones resultaron duras tanto para las secuencias filmadas en suiza como las del bosque de Guadarrama en Madrid. Las condiciones de filmar a la intemperie siempre resultan ser duras para el equipo técnico, pero si a eso le añadimos la cantidad de estímulos de imagen y sonoros que contiene el bosque debimos hacer una cuidada selección de los planos posteriormente a la filmación de la película y trabajar desde la postproducción digital cuidadosamente los detalles, tanto si eran efectos para amplificar sonidos, pisadas y ramas, como para evitarlos, sonidos de aves.

PLAN DE RODAJE. LISTA DE LOS PLANOS BÁSICOS QUE HAY QUE RODAR

GUIÓN TÉCNICO



Img.236. Regleta al inicio de la secuencia.

En determinadas secuencias como la de la mujer que se siente perseguida en el bosque y corre necesitábamos dinamismo para la secuencia. La creación de un montaje ágil y veloz, vino dada gracias a obtener una gran variedad de planos diferentes, con los que componer la edición digital del video. La actitud corporal, la mirada, el espacio interior individual del personaje femenino, no sólo es un mensaje estético, está cargado de simbolismo y de significación de ahí la estola roja que lleva y arrastra la protagonista femenina, roja cargada de naturaleza y sexualidad, pero también un secreto homenaje a Isadora Duncan y Pina Bausch. Todo ello, conforma nuestro objetivo o finalidad que consiste en hacer del videoarte un vehículo multidisciplinar que refleje el carácter de los personajes creados mediante la metodología del eneagrama, con toda su complejidad psicológica. Estableciendo un crisol dinámico, donde lo conceptual y lo formal se aúnen bajo el lema del videoarte, y de la libre video creación.



Img.237. Abbe. Fotografías de las secuencia del bosque.





Img.238. Ori y Abbe. Fotografías de las secuencia del encuentro.





Img.239. Ori y Abbe. Fotografías de carácter psicológico de los personajes.





Img.240. Ori y Abbe. Fotografías en los personajes en las localizaciones.



Img.241. Fotografías por Beatrice Heredia y Oscar Palmadés 2016.

Creux Duvan Suiza

<http://21lemag.es/2017/01/despues-de-la-oscuridad-se-hizo-la-luz/>

GUION TÉCNICO

Plan de Rodaje. Lista de los planos básicos que hay que rodar.



Img.242. Beatriz Heredia & Irene Cruz, rodando.

Procedimos a detallar en el Guion técnico casa una de las secuencias, teniendo en cuenta el número de plano, el tiempo de duración, el tipo de plano a llevar a cabo, la acción que se desarrollaba en el mismo y el ambiente o música. Aunque esta parte se incorporaría más tarde en la posproducción del film. A continuación testimoniamos mediante algunas imágenes el guion técnico y el Guion técnico detallado desarrollado por Irene Cruz. En él percibimos algunas incidencias que se produjeron durante el rodaje como una luz inadecuada para una escena, el paso de un vehículo, la falta de orugas, salvo estas pequeñas incidencias. Debido a la profesionalidad del equipo todo salió satisfactoriamente, adecuándose a lo previsto.

Secuencias.

<https://www.facebook.com/beatriz.perea/videos/10213889698053867/?pnref=story>

POST TENEBRES LUX:

Abbe

* SECUENCIA 1: } Gala Corde = Abbe
Estilismo vestido Flores.

insertad
(secuencia 1)
a muestra
al final plano
34 → ②

- ✓ Plano 1 - PG - lateral - Abbe corre hacia arriba entre árboles ④
- ✓ Plano 2 - PM (piernas atrás) 3ok se cae ④ Buena
- ✓ Plano 3 - PM - PG - (corre) - nos desentramos Abbe sigue corriendo VET.MD + MS
- ✓ Plano 4 - Cámara subjetiva (CS) 'de m' / 2 (pelo)
- ✓ * Plano 6 - P General oblicuo. (12A) / 12 (pelo) → Plano 5: Cámara subjetiva se sigue ①
- Plano 7 → ^{6B - cinta ric PG} plano a bajo. pies + describirnos en gas
- Plano 8 → pes / orugas (PM) → piernas hacia d pequeño baile
- Plano 9 → P Americano → giro → de mirar abajo a mirar a cámara
- Plano 10 → imágenes se pasan (slider) raíces / hongos / planta ①
- ✓ Plano 11 → PM + PP → Abbe apata ramas
- ✓ Plano 12 → ramas / manos. (PC) ✓
- ✓ Plano 12A → PP → plano Corb. Frente - agua ✓
✓ 12B → PP → pelo cara - lauto. pelo ✓
- ✓ Plano 13 → PA lateral. / manos rodillas ✓
- ✓ Plano 14 → PP ojos (expresión no lugar)
- ✓ Plano 15 → PM → corre y mira atrás (grabar de dete atrás)

* SECUENCIA 2:

- Plano 1 → pre ten nise (?) → rueda (ver como se baja)
- Plano 2 → PG → trazo de pivota fura → se levanta con cuidado
no más baile por el bague (PA) → ~~se cae~~
- Plano 3 → explosivos desordenados. PM - cámara sigue su mirada
- Plano 4 → corre enfocar a su mirada - donde - derecha
- Plano 5 → pisaje + Abbe entra en plano ⇒ se cae.

FUN. D.OO NEGRO

★ SECUENCIA 3:

P1 - Plano cenital - opaco - hipocot - PM - pñvelo suelo y lo coge
y se vuelve opaco - gestos desconvale

P2 cámara subjetiva - enseña el pañuelo - se levanta

3 - PC. desconvale

4 - pasos. cámara fija PP. ella se aleja (p'os)

5 - PM - seguimos a la actriz vamos descubriendo la ~~zona~~ ~~zona~~

★ SECUENCIA 4:

1 - la mano se acerca (PC) se apoya en el hombro y coge foto

2 - plano medio - Gala aparece tras Martin descubriendo la boca

3 - Plano general - Gala sentada later - Martin se incorpora a poco

((ABBE)) ecc - Negro.

NOTAS DE GUION TÉCNICO - IRENE CRUZ:

Análisis de archivos: - importante, leer hasta el final antes de montar.

SECUENCIA 1 Y 2

quedan unidas, ya que cambiamos final de "tropieza con piña por se cae por un puente".

SECUENCIA 1 - PLANO 1:

903: mola a partir de 17». Abbe corre entre árboles pero lejos (Toma 1)

904: a partir del segundo 10» - Sube Abbe. Cámara no la sigue. Pequeño paneo (T2)

905: muy parecido al anterior, se pierde tras el tronco y no se la ve al final... (T3)

906: Secuencia 1 plano 1 Toma 4 - LA MEJOR

SECUENCIA 1 - PLANO 2:

907: Seguimiento pies, hasta 08» trozo aceptable - (T1)

908: de 0» a 08» ok - El resto está fatal (T2)

909: A partir del 06» - 09» - Se cae (esto si lo puedes utilizar, el momento de que se cae y que quede bien guay, si no descártalo , porque se calló accidentalmente, no porque se lo pidiéramos (T3)

910: A partir de 08» ok y hasta el 14» - quizá se puede aprovechar algo a partir de 00:17» - suelo movido, para plano recurso igual.... (T4)

SECUENCIA 1. PLANO 3:

911: A partir de 04» hasta 00»13 - Abbe sube - lo que digo, todos estos planos que son similares pero que no tienen el sol de cara los puedes combinar como creas que queden más dinámicos. (t1)

****912: inserto 1 (para que se use cuando pegue bien) - súper bueno (inserto)*

****913: inserto 2 08 a 15» muy bueno, es como el de arriba pero sigue subiendo más, para ponerlo así tal cual es interesante. (estabilizar un pelín).*

SECUENCIA 1 PLANO 4:

914: se puede aprovechar porque los videos miran al suelo. Así que bueno si necesitas algo para recurso aprovechas.

915: coger algún segundo por ahí con el pelo pues todavía se puede aprovechar

SECUENCIA 1 PLANO 5:

916: *segundo 40» hay alguna imagen bonita con los helechos, lo mismo de antes, a ver que se puede aprovechar en general...hay unos intentos de zoom ahí pero si no se pueden estabilizar como que no valen para nada. Si no se usan no pasa.*

SECUENCIA 1 PLANO 10:

917: *Segundos 7 al 9 hay un mini paneo "guay". Mira a ver lo que no tiene muchos tirones... pretende ser una cámara subjetiva.*

SECUENCIA 1 PLANO 6:

** este se puede poner luego, para cuando se va a tirar con el río, cambiar todo el bloque río y tal junto, para que la localización tenga sentido.*

Como nos hemos tenido que cargar algunos planos porque no teníamos orugas, hay que apañar un poco el guión, si ves que hay algo que debe cambiar de orden para que tenga sentido, sin problema, confío en tu criterio.

918: *No está mal, "estabilizar si o si". Abbe corre de lejos, la seguimos y luego se va hacia el puente (T1).*

919: *Como el anterior pero no la seguimos, ella se aleja, si puedes combinarlo con la toma anterior... si no, creo que este está mejor (T2).*

6B: *(Este no está en el guion pero se nos ocurrió que sería apropiado aprovechar el río).*

920: *Segundo del 6 al 8-9» por ahí tiene un salto que no está mal, pero el siguiente está mejor (T1).*

921: *Mejor salto, va mirando atrás, creo que tiene más sentido si la están persiguiendo (T2).*

922: *Para combinar con el anterior - Inserto - primer plano de pies.*

SECUENCIA 1 PLANO 12;

923: *segundo 10 al 17» baja (T1)*

924: *02 a 07» Excelente*

925: *12 a 18 Estos dos últimos elige el que más te apetezca*

926: *de 14» a 16» - plano detalle de mano con ramas, genial para el recurso.*

SECUENCIA 1 PLANO 14;

927 a 932 - *te lo dejo a tu criterio sería apropiado que de seleccionarlo se ralenticé, Beatriz quiere algo muy dramático, esa expresión de no lugar, habla con ella a ver cuál de ellos le mola más*

929 *no vale*

Me mola en especial el 930

SECUENCIA 1 PLANO 13:

933: *lo descartaría.*

934: *lo descarto seguro (está mal, pasó un coche)*

935: *no está mal pero para mi gusto se para demasiado pronto...*

931: *igual se puede aprovechar algo sobre todo del principio, pero luego le íbamos a dar una señal a la actriz y no lo escucho así que final mal.*

937: *se puede usar en combinación con trozos de algún otro*

ESTABILIZAR

Plano 15

938: *Por mi súper bueno, además cuando ella está parada al principio esperando nuestras señales mola, es una imagen bonita, si se puede aprovechar en algún lado molaría, un momento que se ponga a mirar o algo, si no nada, coge desde que empieza a correr!*

939: *a partir de 13» (plano más corto que el anterior)*

ESTABILIZAR *(prefiero que se pierda un poco de calidad de imagen y que quede estabilizado)*

940: *plano más corto, ella mira atrás, para combinar con los anteriores*

*** *Inserto 941: imagen muy bonita de su boca, meterla donde la necesites como recurso, pero mola mucho*

942: *Gala mira atrás, pelo, desenfoque - ESTE VIDEO IGUAL SE PUEDE METER CON LOS PRIMEROS PLANOS, no demasiado al principio para no desvelar su identidad demasiado pronto, ver el récord de luz, pero la imagen es excelente. Para no repetir ahora tanto por eso se puede meter por ejemplo antes de cuando aparta las ramas en el plano 11... Se me ocurre. Pero como veas*

FINAL PARTE 1

943: *Este video pertenecería a lo que en el guion técnico se llama secuencia 2 plano 4.*

Aquí meter el rollo del río, a ver qué hacemos con el tema velocidad con el plano del salto, que ese nos lo inventamos pero si fuera posible sería guay meterlo por aquí antes del puente, si ves que tal, si por velocidad no cuadra pues delante

944: A mí no me mola mucho porque parece que va demasiado lenta. Hay dos tomas en el mismo video. Mirar bien.

945: se tira por el puente, este debería ir el último para luego fundido a negro.

*****inserto 946: Plano recurso de pies corriendo, meter donde quieras si se puede*

Cosa que se me ha olvidado: hay algún video donde la cámara está en la zona del río y mira para un lado y para otro, en plan subjetivo, se tiene que poner en la parte del río, final.

PARTE 2

Videos 990 a 997 los descartaría a no ser que quieras combinarlos con los videos 3011 a 3015

Videos 005 a 010 - ponerlo cuando se levanta y mira alrededor. Yo todo esto lo ralentizaría, tiene que tener un ritmo súper lento, y más comparado con la PARTE 1

Plano 3046 me encanta el flare

2031 pies

Esta parte móntala según lo que te he puesto antes. Alarga todo lo que puedas con los planos que hay, en esto te dejo más libre según tu criterio porque la verdad que improvisamos bastante porque el sitio era aún más bonito de lo que imaginábamos

Montar en base a (lo que he puesto antes, para que no lo tengas que buscar)

Nuevo mundo, plano de ella cenital, se une con el plano de suelo que no aparece nada para hacer este efecto:

<https://www.youtube.com/watch?v=SmAoB-3sKvI> - quiero que la opacidad sea gradual, de cero (tierra total, o que se vea transparente, esto como quiera Bea) A ella (100% Ella)

*Se levanta, tranquilamente, se ve plano del nuevo entorno (aquí quiero jugar mucho con el etalaje), se levanta, vemos ese plano en el que sale su pelo y algo extraño al fondo... lo más tarde que develemos el tema de la bañera mejor, plano de pies acercándose, plano de mano que va a tocar algo, y ya ahí podemos desvelar la bañera, esta parte tiene algún plano que no está en el guion técnico que nos inventamos ****

*Notas de dirección Irene Cruz para el montaje ****

POSTPRODUCCIÓN

Introducción. La posproducción es la manipulación de material audiovisual digital o analógico usado para cine, publicidad, programas de televisión o radio. Consta de algunas fases básicas como: Pre visualizar el material y elegir las mejores secuencias para editar, organizar las secuencias y finalmente la edición y el montaje.

Muestra del Proceso de Trabajo en Edición Digital. (Montaje del Video). La postproducción de vídeo engloba una serie de procesos relativos al procesamiento y la edición de distintas tomas de material visual. Cuenta de varias fases: digitalización o captura, y edición digital.

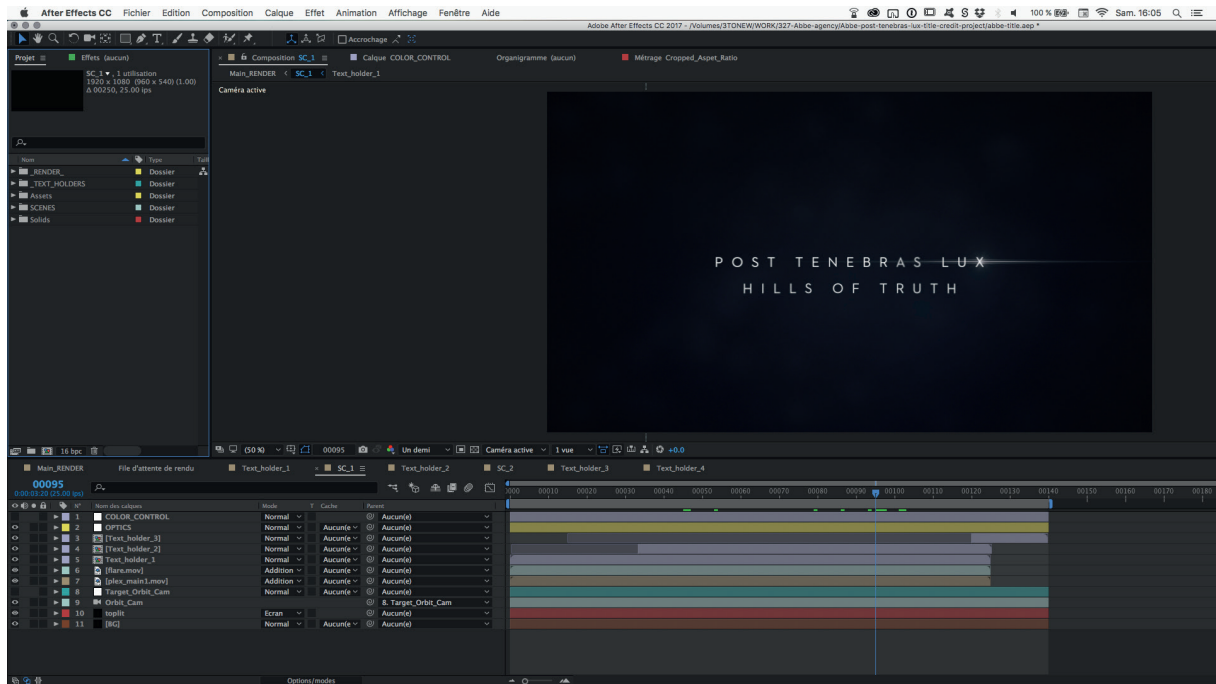
La Composición de material se puede realizar mediante diversos programas de ordenador, como After Effects, Apple Shake, Autodesk Inferno, Autodesk Flame o SGO Mistika, donde se compone (mezcla) el material digitalizándolo con el material generado por CGI. En nuestro

caso nos hemos decantado por *Final Cut* para la edición de video y *After Effects* para la edición de los créditos.



Img.243. Fotograma de una secuencia con la protagonista femenina.

PROPIEDADES DE FINAL CUT EN LA EDICIÓN DIGITAL



Img.244. Edición con el Programa Final Cut Pro X.

FINAL CUT- EDICIÓN DE VIDEO

- 1 montaje de las imágenes
- 2 edición del sonido directo
- 3 edición de la música
- 4 etalonaje
- 5 Inclusión de los créditos realizados en After Effects

Software: Final Cut

Codec de origen: H264

Formato: MOV

Codificación de codec final: Apple Prores 422 HD

Resolución: 1920x1080

Enumeramos a continuación mediante una pequeña ficha técnica, algunas de las características que nos ofrece el programa Final-Cut con el empleo de las herramientas.

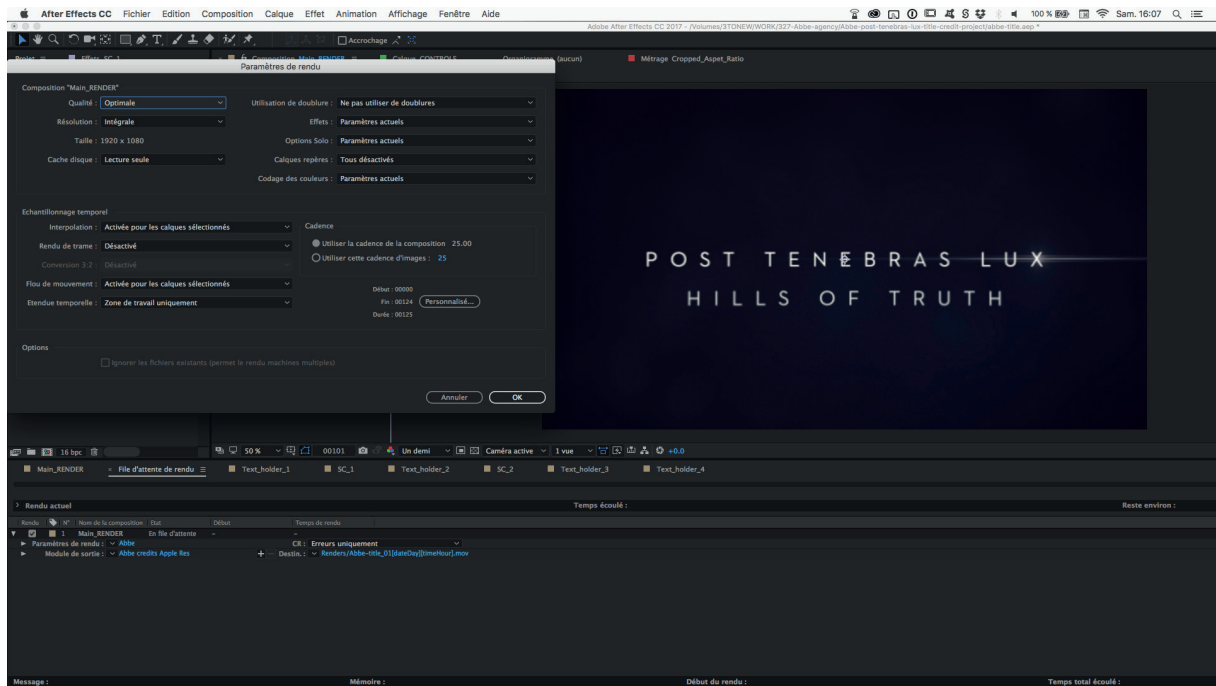
AFTER EFFECTS - RÓTULOS

Adobe After Effects es una aplicación para la creación o aplicación en una composición, así como realización de gráficos profesionales en movimiento y efectos especiales. Adobe After Effects es uno de los softwares basados en línea de tiempo más potentes del mercado junto con *Autodesk Combustion* y *Eyeon Fusion*.

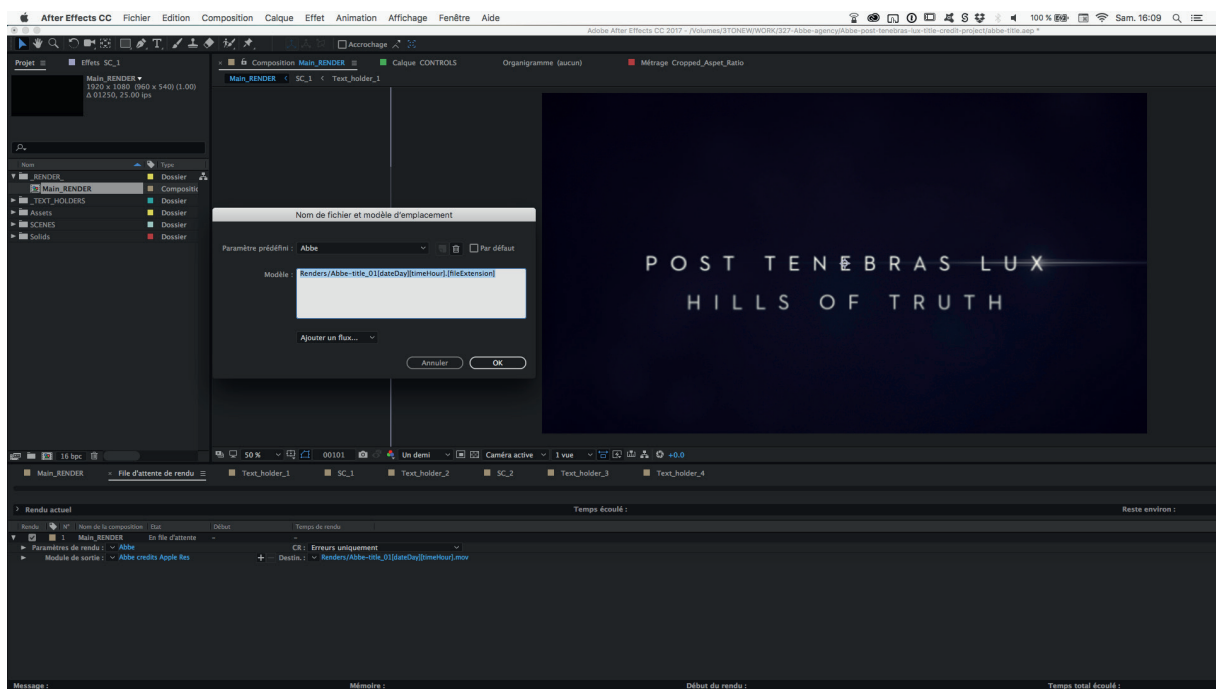
La principal característica del programa reside en que tiene una gran cantidad de plugins desarrollados por otras compañías que ayudan a aligerar las cargas de trabajo en lo que a aplicación de efectos se refiere. Se compone de paneles: Panel de Proyecto, el de Composición y el de Línea de tiempo.

La interfaz principal es parecida a la de otros editores de video. After Effects comparte muchas características con otros programas de Adobe, como la creación de círculos, cuadrados y figuras de forma libre que se definen por curvas Bézier. Al igual que Photoshop e Illustrator, After Effects puede importar y manipular varios formatos de imagen, y los filtros y ajustes se pueden agregar, además se integra con otros productos de software de Adobe como Illustrator, Photoshop, Premiere Pro, Encore, Flash y programas 3D de terceros como Cinema 4D.

En especial hemos utilizado este programa para la creación de los rótulos y el efecto zoom progresivo e invertido que intervenía sobre estos mismos. También lo hemos usado por el efecto de rastreo (filtro) que aplicado a la titulación daba más sensación de velocidad y un carácter ciertamente futurista.



Img.245. Rótulos en los Créditos. Aplicación de efectos y filtros con After Effects.



FINAL DE LOS RÓTULOS DE LOS CRÉDITOS.



Img.246. Fotogramas realizados en After Effects (rótulos).



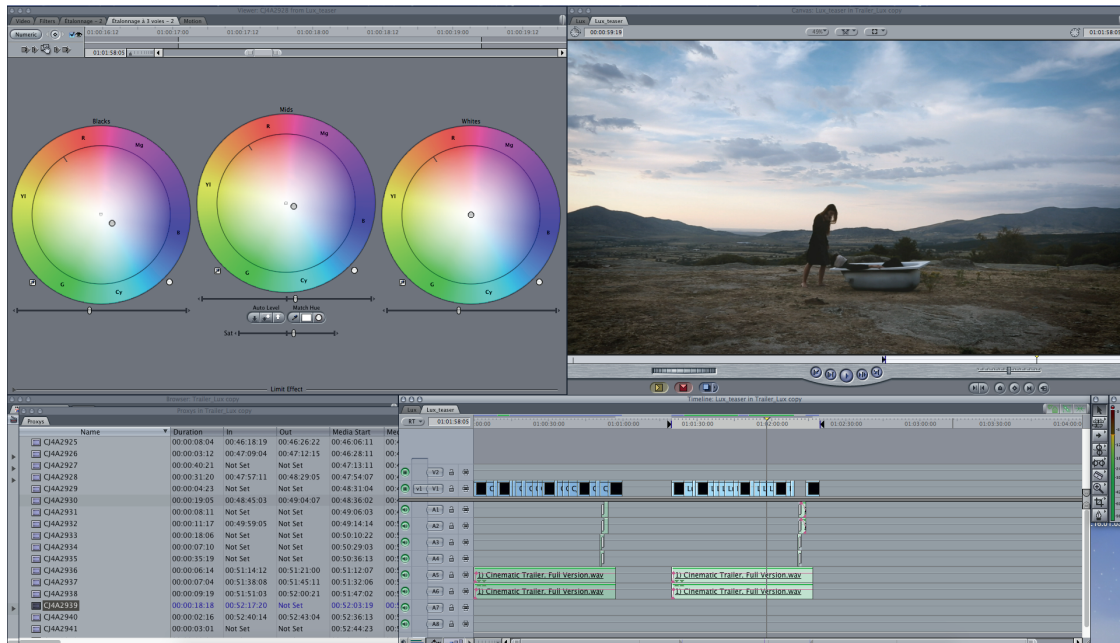
1920x1080 25fps
Apple ProRes 422 (HQ)

ETALONAJE

Tras la grabación, se requirió un mes de postproducción, y también procedimos al etalonaje de color, donde proporcionamos tintes y tonalidades diferenciadas a las distintas escenas, a través del software *Color de Final cut*, así se consiguieron transmitir las diferentes sensaciones, que reforzaban el supuesto estado psíquico de los personajes.

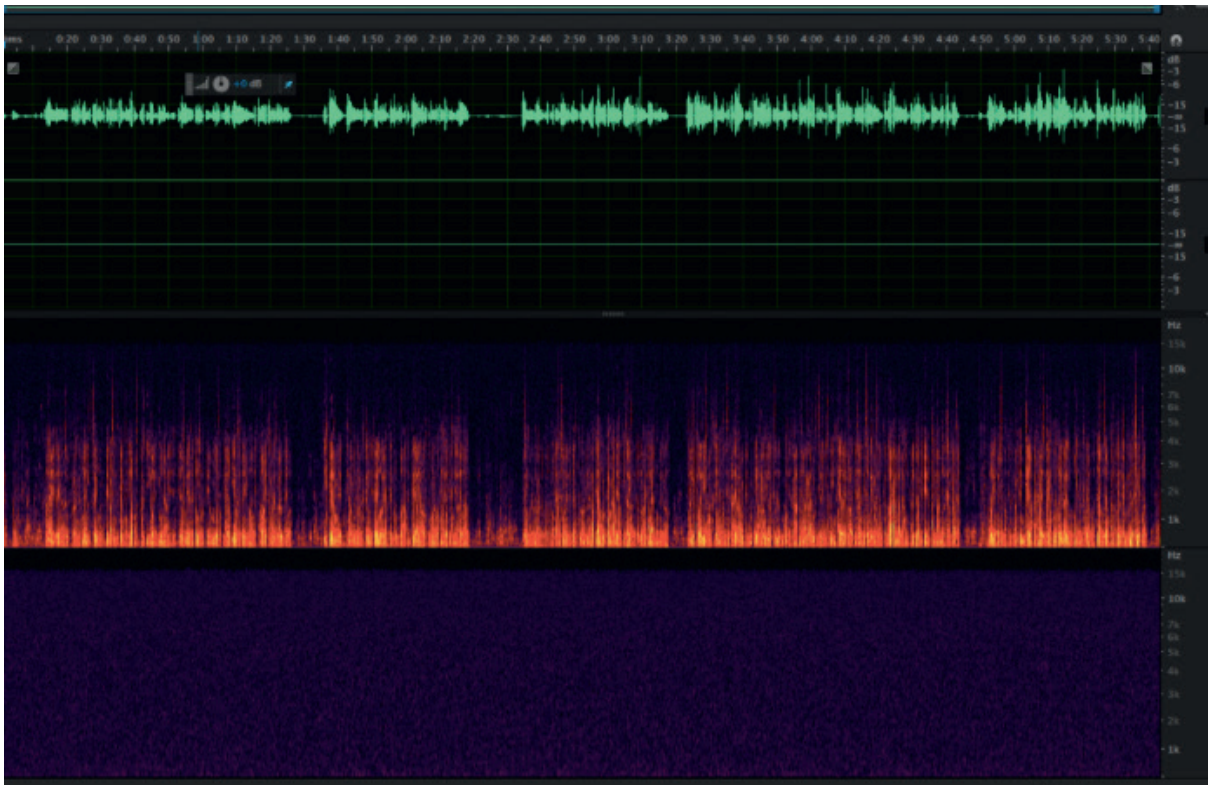


Img.247. Fotograma sin postproducción.



Img.248. Etalonaje de la escena con "Color" Final Cut.

POSPRODUCCIÓN DEL AUDIO. APLICACIÓN DE MÚSICA Y EFECTOS SONOROS



Img.249. Edición de Audio con Adobe Audition.

La postproducción de audio engloba una serie de procesos relativos al procesamiento y la edición de distintas tomas de material sonoro. Los procesos que conforman la postproducción de audio son los siguientes: obtención de material, mediante la grabación de sonido en directo o en estudio. Cualquier medio magnético analógico/digital u óptico. Edición y efectos mediante diversos programas, como Logic Pro, FL Studio o Pro Tools, o en nuestro caso Adobe Audition.

Se trabajó el sonido de forma minuciosa, con el ingeniero de sonido, quien ya había realizado colaboraciones artísticas con anterioridad con nuestro equipo, se encargó del doblaje y etalonaje del sonido en directo.

RESULTADO FINAL



Img.250. Película final editada digitalmente.

En primer lugar he de indicar, que lo interdisciplinar y lo psicológico aparecen como ejes que vertebran mi discurso videográfico. Debo explicar que el trabajo actual, está enraizado conceptualmente, en una producción anterior del TFM de Investigación. Mezclando la producción audiovisual, la videodanza y conceptos teóricos que entroncaban con las terapias transpersonales, enfocada al análisis de los personajes, y que representaban a la triada de arquetipos en el Eneagrama, es decir las triadas: mental, instinto, sentimiento. Pero esta vez hemos ido más lejos diseñando los personajes en un discurso narrativo entre la ficción y la realidad, perfilados bajo el eneagrama, siendo sensibles a la evolución de estos y sus características en nuestra producción audiovisual.

TEASER

<https://www.youtube.com/watch?v=yqftsezm2F4&feature=youtu.be>

SECUENCIA INTRO:

<https://www.youtube.com/watch?v=AaQUETgTk6s>

UN PROYECTO TRAS MEDIA QUE CONSTA DE TRES LIBROS

POST TENEBRAS LUX «MONTE VERITA»

AÑO 2016

Argumento: Anna tiene un accidente que la deja inconsciente, un lugar entre el mundo espiritual y el humano. Ella cree que escapa del evento ilesa pero algo parece que va tras ella, al huir de lo que le persigue acaba en el Monte de la verdad. La película discurre entre un mundo independiente de su subconsciente y el real. Cuando vemos que sale despavorida del coche realmente lo que sucede en el plano narrativo es que una ambulancia viene a por Anna y acaba ingresada en el hospital. Cuando ella ve a un personaje «Momificado en Monte Verita» es ella misma en el hospital recibiendo cuidados intensivos. Este personaje será su aliado en el mundo espiritual de Monte Verita en el que encontrará personajes de lo más dispares y será a ella de discernir entre los que le harán desarrollar sus dones y los que la someterán a su propio «ego». Mientras tanto en el mundo real ella estará recibiendo las visitas en su ingreso en el hospital donde un Pastor será el conductor que la visite cada día hasta hacer que Anna (Abbe en Monte Verita) despierte.

En el final del largometraje ella despertará y trasladará todo ese mundo espiritual a su vida cotidiana despertando sus dones y «viendo» otros mundos en el «mundo» real, dones que acompañaran al personaje a destamar la «verdad» allá donde ella habite.

*- Los personajes están basados en el eneatipo 7(Ori) eneatipo (4) Abbe y un trasfondo del Eneagrama de la personalidad. Trabajo personal a través del despertar del alma en la Montaña . Referencia * La montaña Sagrada de Jodorosky. Los movimientos de Ori en la Montaña se trabajaran con vías futuras analizando las Danzas de Gudrieff.*

POST TENEBRAS LUX «ABBE» 2045

Anna (Abbe) despierta de su largo letargo y se alía con los que le han apoyado durante su ingreso en el hospital.

Trasladará todos sus conocimientos adquiridos en el plano inconsciente a su cotidiano como terapeuta.

«Ve» como vidente el mundo oculto que se acaba revelando como «verdad» lo que hay tras lo que la razón le impide ver a sus pacientes. Los momentos «mágicos» del primer film se trasladan a la vida corriente como una dimensión más adquirida.

Nace Oceans su hija, ella heredará sus dones, que aumentaran en las siguientes siete generaciones; hasta la creación de Sion, (una Ciudad donde solo los iluminados en conciencia tendrán acceso). Todo lo que vemos en el argumento de la primera y segunda parte cobrará una dimensión añadida, pues todos los personajes tendrán los dones espirituales totalmente desarrollados; tal cual ocurría en *Monte Verità*.

**Basado en las investigaciones de Monte Verita- Argumento*



Img.251. Fotograma. Grace Gelder©

ARGUMENTO:

POST TENEBRAS LUX « SION » 2317

Los descendientes de Oceans han habitado en un lugar llamado Sión durante 300 años, tras la última gran batalla. Abbe es recordada como el inicio de esta nueva civilización que pudo adelantarse al desastre.

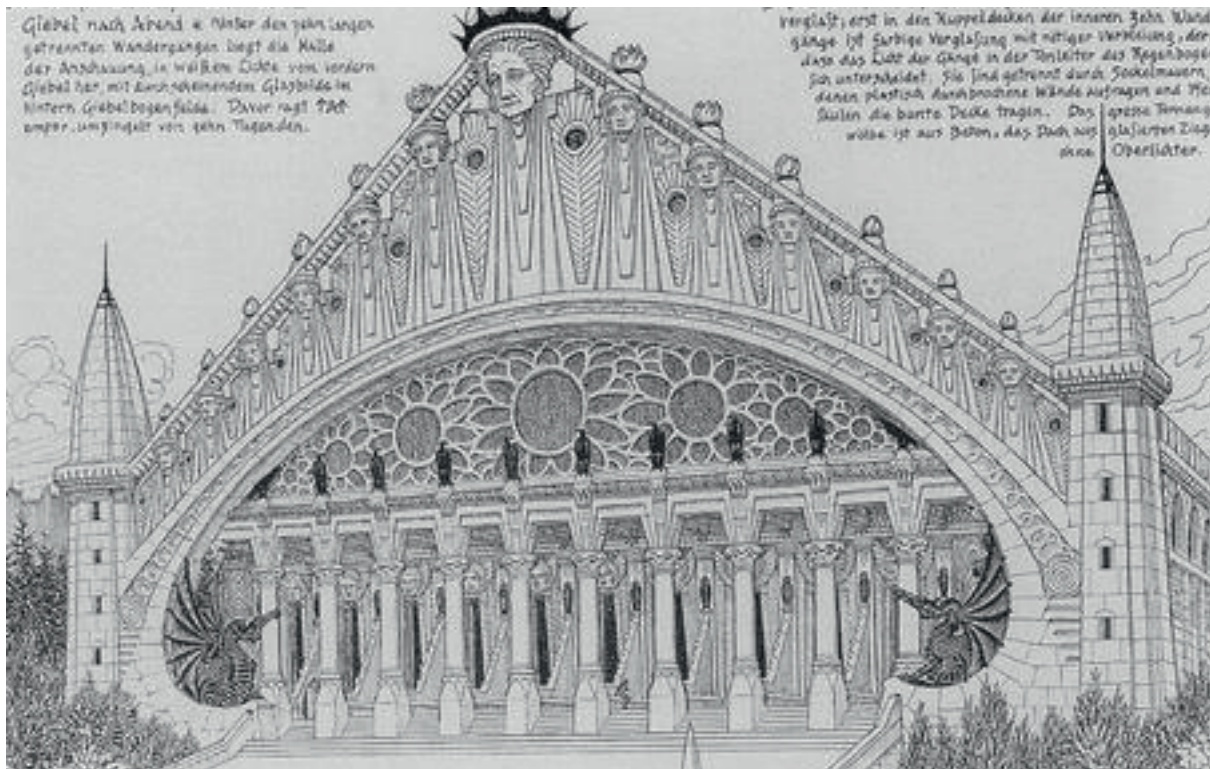
Los habitantes de Sion hablan de una ciudad nueva, que nacerá con el nombre de *Monte Verità*, dónde el descendiente de Ori el último humano sin dones, llegará a ella exhausto y sin aliento. Es el año 2317, Set el descendiente de Ori y Anne tiene aún los recuerdos de su antepasada Oceans; ella al igual que su madre heredó la visión de ver la *verdad*.

Set será la clave para la alianza entre los últimos humanos y la avanzada raza de Sión, quizás otro mundo se hará realidad; ante un pasado oscuro lleno de guerras y desolación. Abbe fue el comienzo y Set será el ansiado final.

Las tinieblas darán paso a la luz proyectada por sus antepasados.

**Basado en las constelaciones familiares-Argumento*

Estéticamente inspirado en la película "Nossolar" y los trajes de Monte Verita para la estética futurista.



Img.252. Dibujo de decorado y vestimentas.

ARGUMENTO TRASMEDIA:

Adaptación a largometraje ficción por Elisabet Llado y John Bellés

Dirección del primer film: Irene Cruz y Beatriz Heredia

Adaptación a teatro Ruben Bellés

Adaptación a libro Rodrigo Zuñiga

FASES DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

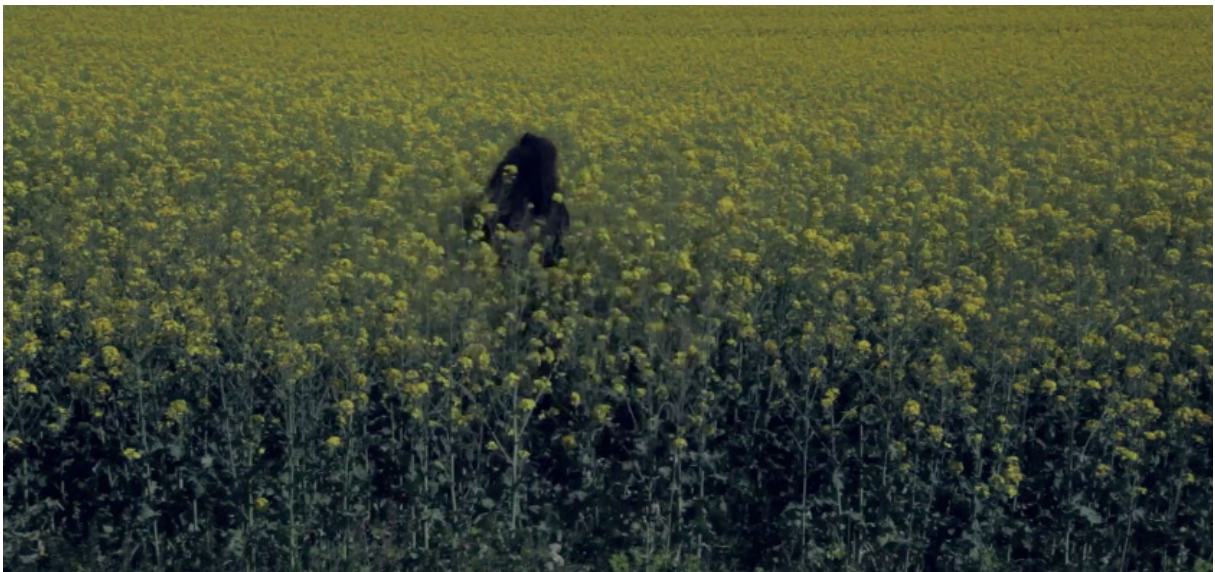
Borrador de Performance – Acción en la naturaleza.

TÍTULO: EL SUEÑO DE ABBE.

Introducción al personaje.

Preproducción: El proceso de la idea

Acción de Abbe en la naturaleza.



Img.253. Fotogramas del sueño de « Abbe »



Img.254. Fotogramas del sueño de « Abbe »



Img.255. Fotogramas del sueño de « Abbe »

<https://www.youtube.com/watch?v=cQlGqehRAM8&feature=em-uploademail>

TÍTULO: EL SUEÑO DE ABBE.

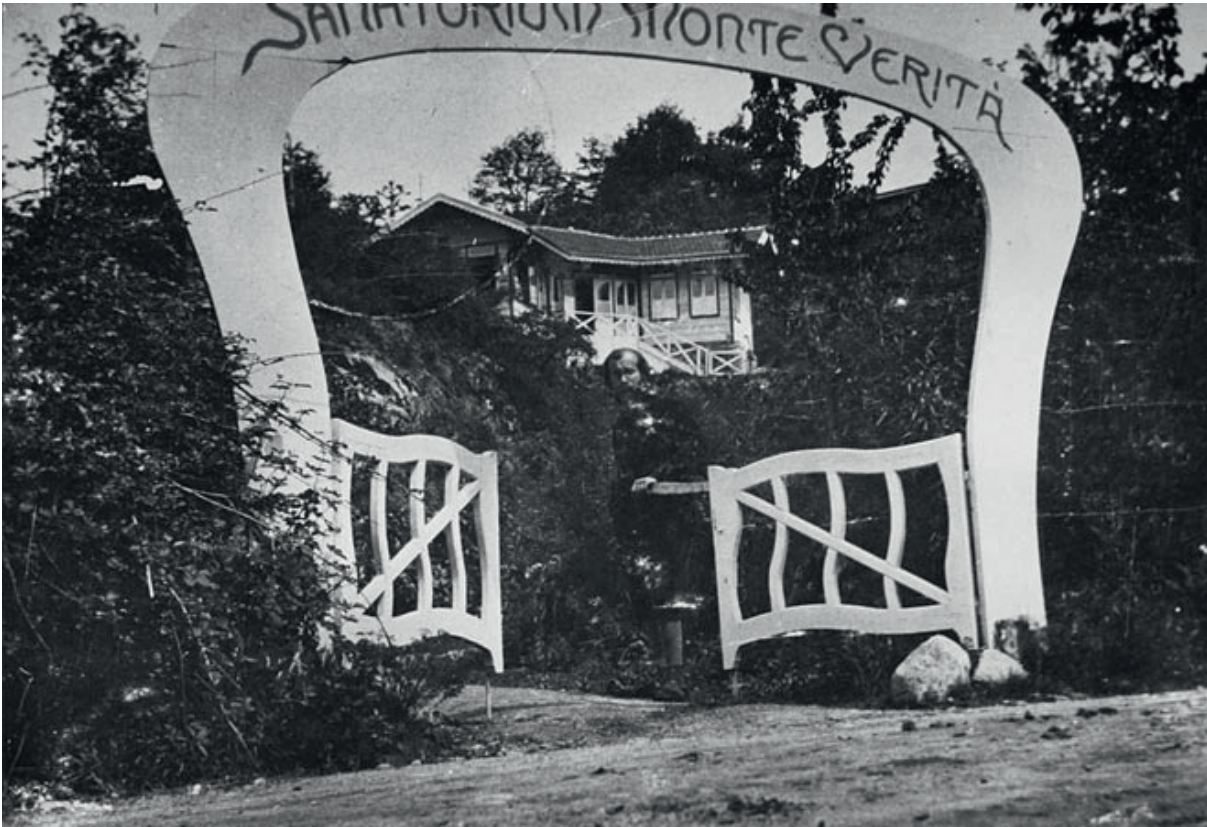
Introducción al personaje.

Miembros del equipo de producción.

Directed, written, interpreted and produced by
Beatriz Heredia

Cinematographer and editor: Jonathan Bellés
Colour grading by Jonathan Bellés

Directed by Beatriz Heredia and Irene Cruz
Screenplay by Rodrigo Zúñiga
Based on a story by Beatriz Heredia
Produced by Beatriz Heredia
Assistant producer: Didier Muehlheim
Creative consultants: Zulay Buchs, Irene Cruz,
Beatriz Heredia and Jonathan Bellés



Img.256. Sanatorio en Monte Verità. Foto©Site web MV

CONCLUSIONES DEFINITIVAS POST TENEBRAS LUX: ABBE

Cómo hemos podido observar el arte: pintura, escultura, danza, cine y la ciencia: medicina, farmacia, psicología, alcanzaron un gran desarrollo en el siglo XIX y en el XX, tras la segunda guerra mundial. Las dos guerras mundiales establecieron modelos sociales encorsetados y rígidos; como reacción el arte y la ciencia proliferaron por su aire experimental e innovador. Abriendo nuevas vías de conocimiento, dentro y fuera de los límites establecidos. A lo largo de la investigación hemos constatado como la ciencia de la psicología y psiquiatría tendieron nuevos puentes hacia el ser humano y su conocimiento. La mente se convirtió en un espacio descriptivo más del ser humano (introspectivo) que gestionaba no solo su carácter y su personalidad, sino sus frustraciones y traumas. Desde ellos los psicólogos volvieron a trazar un modelo de indagación y de muestreo, bajo la base de la ciencia.

Los artistas por su parte huyendo de la monótona sociedad jerárquica establecida y cruenta (modelos belicistas), lisiada y amputada por dos cruentas guerras mundiales, descreídas del propio hombre, propiciaron otros modos de conocimiento, Monte Verità así lo testifica. En las montañas suizas se convirtió en el germen paradigmático de un modelo de sociedad ácrata. Partiendo prácticamente desde cero y sin mirar atrás, se enfocaron en vivir el presente, sin normas, sin restricciones, sin miedos, alocadamente, anarcamente. Fruto de ello fue toda una serie de corrientes experimentales y áreas, que entraron en contacto entre sí accidentalmente, y que terminaron por hibridar, constituyendo un arte interdisciplinar, multidisciplinar. Así pues el teatro, poesía, danza, coreografía, narrativa, política

(socialismo y anarquismo), psicología, naturismo, vegetarianismo, teosofía, religiones (budismo-hinduismo), esoterismo-ocultismo, confluyeron al unísono en una pequeña montaña, sus habitantes procedían de ser desertores de la estricta política normativa-moral de la época, que constreñía y castigaba sin piedad a los espíritus libres y emprendedores; con la severidad de los manicomios o la cárcel.

Esta tesis tiene como propósito la realización de una producción de videoarte (videodanza) sustentada por un eje vertebrador interdisciplinar. El enfoque psicológico (eneatipos) traza a los personajes y sus complejas personalidades, también las interconexiones entre ellos van decantando las acciones, el desarrollo, el paisaje y la escena, En ese momento oportuno, el arte tiene lugar conformando la óptica que se le dará a la cámara, el encuadre, los planos detallados, adscribiendo el trazado psicológico a la identidad y viceversa. Difícilmente tal es el grado de vinculación, que podamos explicar cuál da pie a cuál, si el mundo de la psique se abre a la cámara o si es la cámara la que indaga en la psique. De cualquier modo para nosotros arte y ciencia es una unidad, si bien en nuestra tesis, hemos constatado nuestro propósito a través de la tecnología y del videoarte; estableciendo una mirada peculiar, como un puente tendido entre lo interno y lo externo y viceversa. La lente de la cámara, la peculiar selección de planos y el cuidado en el montaje con los efectos de imagen y sonoros, han servido para perfilar nuestra hipótesis, y llegar a optimizar el resultado final, mediante la producción de una video creación. El pretexto, aunar un sistema de conocimiento humano introspectivo a través del audiovisual, caracterizado por la coreografía contemporánea.

La danza tomó un giro impresionante a raíz de bailarines como Merce Cuningham o Pina Bausch que dejaron una huella permanente en la introspección a través de ésta, y de la búsqueda de ir más allá del propio academicismo, pero tal como hemos testimoniado aquí, esto no hubiese sido viable sin la aparición de figuras tan significativas como Isadora Duncan, o Mery Wigman, que innovaron en el territorio de la danza durante las primeras vanguardias, introduciendo el vocablo de la contemporaneidad "*libertad de expresión*".

Pero hoy en día el enfoque de la psicología transpersonal aporta indagación y flexibilidad, el conocimiento del carácter y la personalidad. Todo ello avalado por una seriedad de estudios sobre arquetipos de caracteres, personalidad y conducta, iniciados por Freud pero sobre todo establecidos y desarrollados por Jung y sus arquetipos y más tarde por Claudio Naranjo.

En la actualidad el mundo de la terapia alternativa, ofrece nuevas perspectivas hacia un conocimiento más plural de la personalidad, y muchas de las áreas se están redefiniendo bajo las técnicas interdisciplinarias: gestalquicas, de coaching y de la arteterapia.

En nuestra investigación hemos indagado sobre los métodos existentes en el área artística: teatro, cine, audiovisual, para el estudio y desarrollo del carácter de los personajes y de su personalidad. Fruto de ello es la extensa metodología existente procedente del teatro y del cine, que hemos compilado e indagado para tener conocimiento de la causa a investigar, y establecer criterios de base o comparativos.

Tras el desarrollo de estas investigaciones, hemos encontrado verosímil y factible, el desarrollo y la adaptación de un método basado en el eneagrama, y en el estudio de sus tipos de personalidad “eneatipos”. Así pues hemos procedido a subrayar en el guion, el personaje y su eneatipo correspondiente, así como su polaridad, y conforme a ello, hemos ido trazando las acciones a desarrollar, conformando el diálogo y la estética a este hecho. Como consecuencia de ello se han seleccionado las localizaciones, el atrezzo, y el etalonaje (de color) en la secuencia. Las relaciones personales también han sido consideradas, estableciendo nuevos diálogos o acciones de los personajes. De este modo las piezas se iban acomodando y ajustando al guion, ofreciendo nuevas, frescas e imprevistas lecturas. Acomodar o definir una pieza significaba reacomodar las piezas colaterales, nada estaba escrito (salvo la idea y el guion), y sin embargo todo estaba por escribir. Hemos valorado finalmente nuestra experiencia, como un método factible entre muchos otros existentes, pero nos interesa el eneagrama especialmente por su versatilidad y complejidad, creando personajes muy ricos emocionalmente y de una gran densidad psíquica y espiritual. Estos tres medios, pensamiento, instinto y sentimiento, han conformado interesantes transiciones entre los personajes y peculiares reacciones. Ofreciéndonos un crisol cosmogónico de la personalidad, y la versatilidad humana.

La cuestión es: ¿Por qué si ambos ámbitos buscan el mismo no lo aunamos en uno mismo? Sincronizarlos no ha sido tarea fácil, y menos partiendo de la idea del estudio de la fisonomía facial, que trasladamos al estudio del cuerpo. Utilizando éste como medio de transmisión de esta información.

El formato audiovisual ha constatado su validez para el formato interdisciplinar, video, danza, narración-guion, psicoanálisis, eneagrama; ayudándonos propiamente en la resolución. Hemos aportando materiales: cámaras con distintos objetivos, selección de velocidades de obturación para adecuarse a la intencionalidad de la escena, el juego de luces, selecciones de claro-oscuro para dar clímax a la secuencia, y los tipos de encuadre para enfatizar la intención metafórica.

Así como la selección de elementos definidos del atrezzo o del paisaje que adquieren un carácter simbólico: campo de margaritas, bañera en el bosque, cabaña, pila de libros, sombras, luz, etc.

Los diálogos han ido creciendo conforme a las directrices transpersonales crecían, estableciendo un entramado psicológico, que favorecía la resolución técnica adoptada, tipo de plano y movimientos de cámara.

Tras esta investigación y observación, hemos constatado que nuestra hipótesis era factible, y que era posible trasladar el conocimiento y la exploración de la metodología de la psicología transpersonal y del eneagrama, para la realización de un proyecto audiovisual desde el área del videoarte. Destacando el carácter interdisciplinar de las áreas artísticas y científicas implícitas: danza, video, tecnología, psicología, contexto histórico, ofreciendo al público como resultado, un prisma fresco e innovador con el que contemplar el videoarte. En conclusión a lo largo de esta investigación, hemos analizado, valorado y constatado que los *eneatipos* (basado de los *Eneagramas*), puede servirnos como método descriptivo,

para el desarrollo de personajes cinematográficos, que reflejen los distintos tipos de personalidad del individuo.

FICHA TÉCNICA:

Producción 451-Agency

Texto: Rodrigo Zúñiga Calvo & Beatriz Heredia

Dirección de arte: Beatriz Heredia

Fotografía : Oscar Palmadés y Beatriz Heredia

<http://www.451-agency.com/we-do/fictions/19-we-do/fictions/67-abbe-post-tenebras-lux>

BIBLIOGRAFIA GENERAL

- ABAD, Carlés, Ana. Historia del ballet y de la danza moderna. Madrid: Música, 2004.
- AAVV. Cartografías del cuerpo. La dimensión corporal en el arte contemporáneo. Murcia: AD HOC, serie seminarios 4 Cendeac, 2004.
- BAUDRILLARD, Jean. La ilusión vital. Madrid: Siglo XXI, 2002
- BAUDRILLARD, Jean. El complot del arte. Buenos Aires: Amorroto, 2006
- ARIL, Jacques. La Danza moderna. España: Paidós, 1989
- BAUCIER, Paul. Historia de la danza en occidente. Barcelona: Blume, 1981.
- BREA, José Luis. Estudios visuales. Madrid: Akal, 2005.
- BREMSER, Martha. Fifty contemporary choreographers. Londres: Routledge key guides, 1999.
- BUTLER Judith. Género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad. Madrid: Paidós, 2001.
- CASTAÑER, Xesqui. *Género y videocreación en el arte contemporáneo*. Valencia: Tirant lo Blanch, 2015.
- COLAIZZI, Giulia. *La pasión del significante. Teoría de género y cultura visual*, Madrid: Biblioteca Nueva, 2007.
- DUNCAN, Isadora. El arte de la danza y otros escritos. Madrid: Akal, 2003
- EWING, William. El cuerpo. Madrid: Siruela, 1996.
- FEHER, Michel. Fragmentos para una historia del cuerpo. Madrid: Taurus, 1991.
- GARRIGA HINAREJOS, Rocío. El Silencio audible. De la escucha asombrada a la escucha generativa. Arte y Políticas de identidad. Universidad de Murcia, 2012.
- GOLDBERG, Roselee. Performance art from futurism to the present. Nueva York: Ed. Thames & Hudson World of art, 2001.
- GUASCH, Ana María. Cartografías del cuerpo. La dimensión corporal en el arte contemporáneo. Murcia: AD HOC serie seminarios 4, 2004.
- RIGARAY, Luce. *Espéculo de la otra mujer*. Madrid: Akal, 2007.
- RIGARAY, Luce. *Yo, tú, nosotras*. Madrid: Cátedra, 1992.
- LESSCHAEVE, Jacqueline. El bailarín y la danza. Conversaciones con Merce Cunningham. Barcelona: Global Rythm press, 2008

- MORGAN, Barbara. Martha Graham. Nueva York: Morgan & Morgan, 1941.
- PÉREZ, José Ramón. El arte del vídeo. Barcelona: Serbal para RTVE Española, 1991.
- RAMÍREZ, Juan Antonio. Corpus solus. Madrid: Siruela, 2003.
- RUSH, Michael. New media in late 20th century art. Nueva York: Thames & Hudson World of art, 2001.
- SÁNCHEZ, José A. La escena moderna. Madrid: Akal, 1999.
- TOURON ESTEVE, Sonia. Cuerpo y Acción. Desbordamientos de la representación a través de lo fotográfico en la creación artística actual. Directores: Yolanda Herranz Pascual y Jesús pastor Bravo. Universidad de Vigo, 2015.
- TURBET, Silvia. *Del sexo al género. Los equívocos de un concepto*. Madrid: Cátedra, Universidad de Valencia, Instituto de la Mujer, 2003.
- VALCÁRCEL, Amelia. *Feminismos en el mundo global*. Madrid: Cátedra, Universidad de Valencia, Instituto de la Mujer, 2008.
- VIRILIO, Paul. La bomba informática. Madrid: Cátedra, 1999.
- ZACHARIE, Guillaume. Pensar la danza. Bogotá: Panamericana formas e impresos para el Instituto Distrital de Cultura y Turismo, 2004. Videodanza
- ZAFRA, Remedios. *Un cuarto propio conectado. (Ciber) espacio y (auto) gestión del yo*. Madrid: Fórcola Ediciones, 2010.

BIBLIOGRAFIA DE VIDEOARTE

- BAIGORRI, Laura. *Video: primera etapa. El video en el contexto social y artístico de los años 60/70*, Madrid, Ed. Brumaria, 2004
- BORDWELL, D. y THOMPSON, K. *El arte cinematográfico*. Barcelona: Editorial Paidós, 1995
- BONET, Eugeni. «Metavideo. Del estado del video, su historia y estética», en *La Imagen Sublime* (catálogo), Madrid, Ed. Ministerio de Cultura, 1987.
- BONET, E. *La instalación como hipermedio*. Barcelona:
- Ed. L'Angelot, 1995.
- CONNOR, R. *Vidéo Art Explorations*. París: Catedra, 1981.
- DELEUZE, Gilles. *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Buenos Aires: Paidós, 1985.
- KRAUSS, Rosalind. *Video: The Aesthetics of Narcissism*, Nueva York, Ed. New Artist Video. A critical Anthology. E.P. Dutton, 1979.
- LA FERLA, J. *La revolución del video*. Buenos Aires:
- Universidad de Buenos Aires. Oficina de Publicaciones del C.B.C, 2005.
- MARTIN y GROSENICK, U. *Videoarte*. Köln: Taschen, 2009.
- MUNTADAS, A. *Behind the image*. Barcelona: UPV, 1990.
- ORNIA, J. *La imagen se hace escultura*. Barcelona: Brumaria, 1991.
- ORTUÑO, Pedro. *El espacio sensible: entornos híbridos y medios audiovisuales*, Madrid, Ed. Visión libros, 2011.
- RODRÍGUEZ, L. *Arte Videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*. Valencia: UPV, 2008.
- VASULKA, W. *News & Reviews*. España: UPV, 1983.
- VIOLA, B. *History, 10 years, and the Dreamtime*. España Edtit. Brumaria, 1984.
- YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*, Londres, E.P. Dutton, Nueva York/Studio Vista, 1970.
- ZUZUNEGUI, Santos. *Pensar la imagen*. Madrid: Signo e imagen, 2007.

TESIS Y TESINAS:

TESIS DOCTORALES.

POSIBILIDADES ARTÍSTICAS DE LA IMAGEN ELECTRÓNICA: EL CHROMA-KEYTESIS DOCTORAL Por Dolores Furió Vita Directora: Dra. Da. Amparo Carbonell Tatay. Facultad de BBAA. UPV.Valencia, julio 2008

EL CUERPO HÍBRIDO EN LA DANZA: TRANSFORMACIONES EN EL LENGUAJE COREOGRÁFICO A PARTIR DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES. ANÁLISIS TEÓRICO Y PROPUESTAS EXPERIMENTALES. Tesis doctoral de Ludmila Cecilia Martínez Pimentel. Director: Martínez, E. Valencia: Universidad de Valencia, 2008.

UNA PROPUESTA ESCULTÓRICA: VIDEOINSTALACIÓN Y VIDEOESCULTURA. Por Vicente Ortiz Sausor. Editorial de la Universidad Politécnica de Valencia.Valencia, 2002. ISBN: 84-699-6016-4.

“INTERACCIONES ENTRE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA Y LA EXPRESIÓN CORPORAL. HACIA UNA DIDÁCTICA DEL CUERPO EN MOVIMIENTO”. Márquez Antoñanzas, Patricia: Directora: Marián López Fernández-Cao. Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica, Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense, Madrid, 2002.

IDENTIDADES FEMENINA, SEXUALIDAD Y VIOLENCIA EN EL VIDEOARTE DE MUJERES.

Tesis Doctoral de Empar Cubells Casares. Dra.Domenech.M. Facultad de BBAA. UPV.Valencia, 2006.

VIDEOARTE Y APROPIACIÓN:UNA HERRAMIENTA CRÍTICA DE DENUNCIA SOBRE LA VIOLENCIA DE GÈNERO EN LAS IMÁGENES.TESIS DOCTORAL Presentada por: Ana María Herrero Cervera. Dirigida por: Dra. Lorena Rodríguez Mattalia y Dra. Rocío Garriga Inarejos. Facultad de BBAA.UPV. VALENCIA, Febrero, 2016.

VIDEOARTETERAPIA. EL ACTO DE GRABAR, EDITAR Y EVOLUCIONAR LA PRODUCCIÓN A TRAVÉS DE LA MIRADA. APLICACIONES DE SU USO EN TALLERES Y SESIONES DE ARTETERAPIA SUPERVISADAS. Tesis doctoral presentada por: Rosa Nerea Rodríguez Pérez. Dra. Gema Hoyas Frontera. Valencia, Septiembre 2015.

Tesina de Master

EN EL MUNDO DE MAYA DEREN. UNA APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE LA EDICIÓN COMO ELEMENTO ESPACIO-TEMPORAL EN EL CINE EXPERIMENTAL DE MAYA DEREN. Oleshchenko, Valeriya. Ángeles Rodríguez, Álvaro de los, Universitat Politècnica de València. Escuela Politécnica Superior de Gandia - Escola Politècnica Superior de Gandia ,2014.

DE LA TARIMA AL PLASMA UNA APROXIMACIÓN AL ESTUDIO DE LA EVOLUCIÓN DE LA DANZA DESDE LAS VANGUARDIAS A LA VÍDEO-DANZA. Tesis de Master Por Pérez Dolz, Jesús . Facultad de BBAA.. UPV. València, Noviembre de 2007. Director: Empar Cubells Casares.

PSICOLOGIA Y PSICOTERAPIA

- ARNHEIM, Rudolf: *Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador*, Madrid, Alianza Editorial, 2001.
- BERMÚDEZ MORENO, J.: *Psicología de la personalidad*. Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2002.
- BRUER, J. T.: *Escuelas para pensar: Una ciencia del aprendizaje en el aula*. Ediciones Paidós Ibérica, S. A. 1995.
- BRUNER, J.: *Desarrollo cognitivo y educación*. Ediciones Morata, S. L. 2001.
- CABESTRERO ALONSO, R.: *Prácticas de cognición, motivación y emoción*. Editorial Centro de Estudios Ramón Areces, S. A. 2002.
- CALERO GARCIA, M. D.; MARQUEZ ROMERO, J.: *El juego del dibujo y la palabra: Test de potencial de aprendizaje para la lectura*. Calero García, María Dolores, 1996.
- CAMP, B. W.; BASH, M. A. S.: *Piensa en voz alta: Las habilidades cognitivas y sociales en la infancia, un programa de resolución de problemas para niños*. Editorial Promolibro, 1998.
- CAMPO ADRIAN, E.; COLINAS FERNÁNDEZ, I.; GIL DE GOMEZ RUBIO, J.: *Estrategias de estudio para dificultades de aprendizaje e intervención psicopedagógica*. Sanz y Torres, S. L. 2002.
- CAPARROS SÁNCHEZ, N.: *Psicoanálisis sin diván: Ensayos posmodernos en el siglo XXI*. Editorial Biblioteca Nueva, S. L. 2002.
- CASERAS VIVES, F. X.: *Conflictos interiores: La personalidad y sus trastornos*. Editorial Océano, S. L. 2001.
- CODERCH I SANCHO, J.: *La relación paciente-terapeuta: El campo de Psicoanálisis y la psicoterapia psicoanalítica*. Ediciones Paidós Ibérica, S. A. 2001.
- CODERCH, J.: *La interpretación en Psicoanálisis: Fundamentos y teoría de la técnica*. Editorial Herder, S. A. 1995.
- COHEN, D.: *El lenguaje secreto de la mente: Guía visual de los misterios de la conciencia*. Círculo de Lectores, S. A. 1997.
- COMELLAS, M. J.: *Las habilidades básicas del aprendizaje*. Ediciones Universitarias de Barcelona, S. L. 1996.
- CORNEJO PAROLINI, L. Z.: *Manual de terapia infantil gestáltica*. Editorial Desclée de Brouwer, 1998.

- CORT, E.: Las más modernas técnicas de relajación y autocontrol. Fapa Ediciones, S. L. 1998.
- CRESPO, L. F.: Psicoanálisis y sociedad. Editorial Promolibro, 1996.
- CRIADO, E.: Impulsos positivos para la personalidad. Editorial Planeta, S. A. 1999.
- DIAZ-AGUADO, M. J.: Educación intercultural y aprendizaje cooperativo. Ediciones Pirámide, S. A. 2002.
- EINSTEIN, P.: El poder de la intuición: Guía práctica para aprender a utilizarla en la toma de decisiones. RBA LIBROS, S. A. 1998.
- ELLIS, A.; GRIEGER, R.: Manual de terapia racional emotiva. Editorial Desclée de Brouwer, S. A. 1997.
- FIERRO, A.: Personalidad, personal, acción: Un tratado de Psicología. Alianza Editorial, S. A. 2002.
- FIERRO, A.: Psicología de la personalidad. Planeta UOC, S. L. 2001.
- FILLIOZAT, I.: El mundo emocional del niño: Comprende su lenguaje, sus risas y sus penas. Ediciones Oniro, S. A. 2001.
- FORRESTER, J.: Sigmund Freud: Partes de guerra: El Psicoanálisis y sus pasiones. Editorial Gedisa, S. A. 2001.
- FOUCAULT, M.: Enfermedad mental y personalidad. Ediciones Paidós Ibérica, S. A. 2002.
- GALAN MORENO, F. J.; GALAN PEREZ, A.: Reflexiones sobre la motivación, autoestima y autoconcepto. Galán Moreno, Francisco Javier, 2003.
- GALLEGO CODES, J.: Enseñar con estrategias. Desarrollo de habilidades en el aprendizaje escolar. Ediciones Pirámide, S. A. 2002.
- GARCIA DEL MORAL ORTIZ, M. A.; PALAO MORENO, A.: Lo que el Psicoanálisis enseña. Editorial Aletheia, S. C. 2003.
- GONZALEZ PORTAL, M. D.: Conducta prosocial: Evaluación e intervención. Ediciones Morata, S. L. 2000.
- GONZALEZ RAMÍREZ, J. F.: Autocontrol: Fórmulas para controlar el estrés. Edimat Libros, S. A. 2001.
- GONZALEZ RAMÍREZ, J. F.: Potenciar la inteligencia en la infancia: Nuevos métodos de aprendizaje. Edimat Libros, S. A. 2000.
- GONZALEZ RAMÍREZ, J. F.: Potenciar la memoria: Ejercicios para desarrollar la memoria. Edimat Libros, S. A. 2001.

- GONZALEZ RAMÍREZ, J. F.: Procedimientos de relajación. EOS Gabinete de Orientación Psicológica, 2001.
- HIRSH, S.; KUMMEROW, J.: Tipos de personalidad: Compréndete mejor y consigue dar lo mejor de ti mismo. Ediciones Paidós Ibérica, S. A. 1998.
- HOFFMAN, E.: Test psicológicos: Aprende a utilizar, interpretar y sacar el mejor partido de los test de personalidad, las aptitudes y los estilos de aprendizaje. Ediciones Paidós Ibérica, S. A. 2002.
- JANKURA, J.; DRYEN, W.: Terapia conductual racional emotiva (REBT), casos ilustrativos. Editorial Desclée de Brouwer, S. A. 2000.
- JUNG, C. G.: Teoría de la personalidad. Editorial Visión Net, 2002.
- LANDSBERG, M.: El tao de la motivación, inspírate a ti mismo y a los demás. Ediciones Paidós Ibérica, S. A. 2000.
- NARANJO, Claudio. *Carácter y Neurosis*, Victoria: La Llave, 1996.
- MACIA ANTÓN, D.: Problemas cotidianos de conducta en la infancia: Intervención psicológica en el ámbito clínico y familiar. Ediciones Pirámide, S. A. 2002.
- MARI I MOLLA, R.: Diagnóstico pedagógico de las dificultades de aprendizaje. Serrano Villalba, Cristóbal, 1999.
- MAS, B.; PELLON SUAREZ DE PUGA, R.: Modelos atencionales del condicionamiento clásico. Universidad Nacional a Distancia, 2002.
- MAS, B.: Técnicas de relajación: Prevención y tratamiento del estrés. Editorial Klinik, S. L. 2001.
- MENDEZ CARRILLO, F. X.; MACIA ANTÓN, D.: Modificación de conducta con niños y adolescentes. Libro de casos. Ediciones Pirámide, S. A. 2002.
- MILLON, T.; DAVIS, R.: Trastornos de la personalidad en la vida moderna. Masson, S. A. 2001.
- MILLON, T.: MIPS, inventario de estilos de personalidad de Millon. TEA Ediciones, S. A. 2001.
- MINUCHIN, S.; FISHMAN, H. C.: Técnicas de terapia familiar. Ediciones Paidós Ibérica, S. A. 2002.
- OLIVERIO, A.: La memoria, el arte de recordar. Alianza Editorial, S. A. 2000.
- ORTEGA BEVIA, F.: Terapia familiar sistemática. Universidad de Sevilla.
- PERLS, F. S.; HEFFERLINE, R F.; GOODMAN, P.: Terapia gestalt: Excitación y crecimiento de la personalidad humana. Ediciones de la Sociedad de Cultura Valle-Inclán, 2002.
- PERPIÑA TORDERA, C.: Trastornos alimentarios: Anorexia y bulimia: Trastornos de la conducta.

Ediciones Oniro, S. A.

- PIAGET, J.: El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño. Ediciones Altaya, S. A. 1999.
- POZO, J. I.: Teorías cognitivas del aprendizaje. Ediciones Morata, S. L. 2002.
- REBOLLO CONEJO, I.: Fobia, histeria de angustia: De la Psicología al Psicoanálisis. Universidad Autónoma de Barcelona. Servicio de Publicaciones, 1995.
- RECIO ADRADOS, J. L.; ORTE SOCIAIS, C.: Conducta antisocial, violencia y drogas en la escuela. Madrid. Servicio de Documentación y Publicaciones, 2000.
- RISO, D. R.: Cambia con el eneagrama: Máximas y consejos para mejorar tu personalidad. Ediciones Mensajero, S. A. Unipersonal, 1997.
- RISO, D. R.: Descubre tu perfil de personalidad en el eneagrama. Editorial Desclée de Brouwer, S. A. 2002.
- SANZ FERNÁNDEZ, J.: Procesos cognitivos en la ansiedad y en la depresión. Universidad Complutense de Madrid. Servicio de Publicaciones, 2000.
- SERRANO AZAT, G.: Anorexia y bulimia, trastornos de la conducta alimentaria. Libro Hobby Club, S. A. 2000.
- SHAFFER, D. R.: Desarrollo social y de la personalidad. Thomson Paraninfo, S. A. 2002.
- SILVA SILVA, C.: Evaluación de la conducta prosocial en niños, mayores y adolescentes. Universidad de Valencia. Servicio de Publicaciones, 1998.
- VAZQUEZ RODRÍGUEZ, M. I.: Técnicas de relajación y respiración. Editorial Síntesis, S. A. 2001.
- VV.AA.: Comunicación y habilidades sociales para la intervención en grupos. Universidad de Sevilla. Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías, 2001.

BIBLIOGRAFIA PSICOLOGIA TRANSPERSONAL

- ALMENDRO, M. (1995). *Psicología y Psicoterapia Transpersonal*. Barcelona: Kairós.
- BLAY, A. (1992). *SER. Curso de psicología de la autorrealización*. Barcelona: Índigo.
- BRAUD, W. & ANDERSON, R. (1998). *Transpersonal Research Methods for the Social Sciences: Honoring Human Experience*. California: SAGE Publications, Inc.
- DANIELS, M. (2008). *Sombra, Yo y Espíritu. Ensayos de psicología transpersonal*. Kairós: Barcelona.
- FERRER, J. N. (2003). *Espiritualidad creativa. Una visión participativa de lo transpersonal*. Barcelona: Kairós.

- FRIEDMAN, H. & HARTELIUS, G. (2013). *Handbook of Transpersonal Psychology*. Somerset, NJ: Wiley-Blackwell..
- GURDJIEFF, G. I. (2004). *La vida es real solo cuando Yo Soy*. Cartoné. Málaga: Editorial Sirio.
- GROF, S. (2000). *La psicología del futuro. Lecciones de la investigación moderna de la consciencia*. Barcelona: La Liebre de Marzo.
- MASLOW, A. (1972). *El hombre autorrealizado. Hacia una psicología del ser*. Barcelona: Kairós.
- NARANJO, Claudio. *El eneagrama de la sociedad* Vitoria: La Llave, 2000.
- NELSON, J. (2000). *Más allá de la dualidad. Integrando el espíritu en nuestra comprensión de la enfermedad mental*. Barcelona: La liebre de marzo.
- ROWAN, J. (1996). *Lo transpersonal, psicoterapia y counselling*. Barcelona: Liebre de Marzo.
- WALSH, R. & VAUGHAN, F. (1993). *Paths Beyond Ego: The Transpersonal Vision*. Tarcher/Perigee.
- WASHBURN, M. (1999). *Psicología transpersonal en una perspectiva psicoanalítica*. Barcelona: Liebre de Marzo.
- WILBER, K. (1984). *La conciencia sin fronteras*. Barcelona: Kairós.

BIBLIOGRAFIA DEL ENEAGRAMA

- NARANJO, Claudio. *Carácter y Neurosis*, Ed. La Llave; *El Eneagrama de la Sociedad. Males del Mundo, Males del Alma*, Ed. La Llave; *La mente patriarcal*, RBA Libros.
- RISO, Richard, y HUDSON, Russ. *La sabiduría del Eneagrama*, Ed. Urano. Madrid, 2001.
- NARANJO, Claudio. *El Eneagrama De La Sociedad. Males Del Mundo, Males Del Alma. Temas de Hoy*. Madrid, 1995. -
- PALMER, Hellen. *El Eneagrama: Un prodigioso Sistema De Identificación De Los Tipos De Personalidad*. Los libros de la liebre de Marzo. Barcelona, 1996.
- GALLEN, M-A.- NEIDHARDT, H. *El Eneagrama De Nuestras Relaciones*. (Colección Serendipity 11). Desclée de Brouwer. Bilbao, 1997.
- GOLDBERG, Michael J. *Eneagrama. Las Nueve Formas de Trabajar*. Madrid: Arcano Books, 2000.
- DANIELS, David. PRICE, Virginia. *Eneagrama Esencial. Test de Personalidad y guía de autodescubrimiento*. Urano, Barcelona, 2002.

BIBLIOGRAFIA DE ARTETERAPIA

- CANDOLINI, G. “*Laberintos*”, Parramón, Barcelona, 2000.
- CAMERON, Julia, “*El camino del artista*”, Troquel, Buenos Aires, 2004.
- CAMPBELL, J. en diálogo con Bill Moyers, “*El poder del mito*”, Emecé, Barcelona, 1991.
- DALLEY, T. *El arte como terapia*. Barcelona: Herder. 1987.
- FIORINI, Héctor. “*El psiquismo creador*”. Ed. Nueva Visión, Buenos Aires, 2006
- FROMM, Erich. “*El arte de amar*”. Ed. Paidós, Buenos Aires.
- KLEIN, J. P. “*Arteterapia: La Creación como Proceso de Transformación*”. Barcelona: Octaedro. 2008.
- JACOBI, J. “*La psicología de Jung*”, s/d.
- JUNG, Carl G., “*Las relaciones entre el Yo y el Inconsciente*”, Paidós, Barcelona, 1971
- JUNG, Carl G., “*El hombre y sus símbolos*”, Caralt, Barcelona, 1984.
- JOHNSON, Robert. “*El Rey pescador y la Doncella manca*”, Ed. Obelisco.
- KANDINSKI, Vassily, “*Sobre lo espiritual en el arte*”, Need, Buenos Aires, 1998.
- LEVÍN, Raúl E.; “*La escena inmóvil. Teoría y clínica psicoanalítica del dibujo*”, Ed. Lugar, Buenos Aires, 2005.
- LONEGREN, Sir. “*El poder mágico de los laberintos*”, Ed. Martínez Roca, Barcelona, 1993.
- MACLAGAN, David. “*Mitos de la creación*”, Ed. Debate, Madrid, 1977.
- MALCHIODI, C. “*Expressive Therapies*”. Nueva York: Guilford. 2007.
- MARXEN, E. “*Dialogos entre Arte y Terapia*”. Barcelona: Gedisa. 2011.
- NICHOLS, S. “*Jung y el Tarot*”, Kairós, Barcelona, 1988.
- PINSKER, H. *Introducción a la Psicoterapia de Apoyo*. Bilbao: Desclee de Brouwer. 2002.
- RUBIN, J. “*Approaches to Art Therapy. Theory and Technique*”. Londres: Brunner- Routledge. 2001.

BIBLIOGRAFIA DE DANZA EN LAS VANGUARDIAS ARTISTICAS

- BARIL, Jacques: *Danza Moderna*, Barcelona, Paidós, 1987.
- BELLI, Gabriella y VACCARINO, Elisa: *La Danza delle Avanguardie*, Museo d'arte moderna e contemporanea di Trento e Rovereto, Skira, 2005.
- CELANT, Germano (editor): *Merce Cunningham*, Milán, Edizioni Charta, 1999.
- COLOMÉ, Delfin: *Óscar Schlemmer en la danza*. En *Cairón, revista de ciencias de la danza*, n.3, Universidad de Alcalá de Henares, Madrid, 1997, pp. 39-49.
- CORBIN, Alain (director): *Historia del cuerpo*, vol.2, Madrid, Taurus historia, 2005.
- DUNCAN, Isadora: *El arte de la danza y otros escritos*, Sánchez José Antonio (editor), Madrid, Akal, 2003.
- ESCUDERO, Vicente: *Mi baile*, Barcelona, Montaner y Simón, 1947.
- G. CORTÉS, José Miguel: *El cuerpo mutilado: (la angustia de muerte en el arte)*, Valencia, Direcció General de Museus i Belles Arts, 1996.
- GOLDBERG, Roselee: *Performance Art*, Barcelona, Ediciones Destino, 1996.
- GROSENICK, Uta (editora): *Mujeres artistas de los siglos XX y XXI*, Colonia, Taschen, 2003.
- HUGES i BATLLE, A.: *La danza y el lenguaje del cuerpo en la educación infantil*, Madrid, Ed. Celeste, 1996.
- LABAN, Rudolf von: *Danza educativa moderna*, Barcelona, Paidós, 1975.
- LAPIERRE, André y AUCOUTURIER, Bernard: *Simbología del movimiento*, Barcelona, Científico-médica, 1987.
- LE BRETON, David: *Antropología del cuerpo y modernidad*, Buenos Aires, Nueva Visión, 2002.
- MINTON, Sandra Cerny: *Choreography: A basic approach using improvisation*, Leeds, Human Kinetics, 2007.
- PREVOTS, Naima: *Zurich Dada and Dance: Formative Ferment*. En *Dance Research Journal*, 17/1, University of Illinois Press, 1985, pp. 3-8.
- RAMÍREZ, Juan Antonio: *Corpus Solus: Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo*, Madrid, Siruela, 2003.
- RYCHLAK, Bonnie (comisaria): *Noguchi y Graham: Selected works for dance*, Isamu Noguchi

- Foundation and Garden Museum, New York, 2004.
- SONTAG, Susan: *Dancers on a plane: Cage, Cunningham, Johns (In memory of their feelings)*, Anthony d'Offay Gallery, London, 1989.
 - VAUGHAN, David: *Merce Cunningham: Un demi-siècle de danse*, Paris, Éditions Plume, 1997.
 - VIGOTSKY, Lev Semenovich: *La imaginación y el arte en la infancia*, Madrid, Akal, 2003.
 - VV.AA.: *Art Performs Life: Merce Cunningham, Meredith Monk, Bill T.Jones*, Walker Art Center, Minneapolis, 1998.
 - WENGROWER, Hilda y CHAIKLIN, Sharon (coordinadoras): *La vida es Danza: El arte y la ciencia de la Danza Movimiento Terapia*, Barcelona, Gedisa Editorial, 2008.
 - WIGMAN, Mary: *El lenguaje de la danza*, Barcelona, Ediciones del Aguazul, 2002.

ANEXO

LA VIDEODANZA L'ENNÉAGRAMME

ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN VIDEOGRÁFICA

RESUMEN

Hemos creído conveniente aportar a la investigación videográfica actual La videodanza l'ennéagramme (Anexo). Nuestro anterior trabajo de investigación de TFM. También realizado en esta Facultad de BBAA de San Carlos de Valencia y en La Universidad Politécnica de Valencia.

El motivo se debe a que la temática del eneagrama que se desarrolló en ella nos ha servido para el desarrollo del actual proyecto. Puesto que hemos utilizado el método del Eneagrama para el desarrollo de los personajes de nuestra videocreación actual, extremando las circunstancias.

También consideramos que era de interés establecer una comparativa entre un rodaje producido en el interior de un edificio en el TFM (Paraninfo), con el elaborado en el exterior, ya que exige un mayor número de recurso técnicos, planificación, esfuerzo físico y psíquico para abordarlo.

Así pues consideramos que sería interesante que el tribunal apreciase no solo la investigación llevada actualmente a cabo en esta Tesis, sino también el TFM. Puesto que entendemos el videoarte como una producción global que reúne distintos tipos de desafíos; y que a lo largo de estos últimos 5 o 6 años hemos abordado. Así somos conscientes de nuestro crecimiento intelectual y conceptual llevado a cabo por la investigación del tema y la complejidad de tratar la temática de la interdisciplinariedad en arte y en concreto materializada en nuestra producción audiovisual que esperamos puedan disfrutar.

Simplemente deseamos agradecer a todas las personas que han participado en el proyecto y en la investigación a lo largo de todo este periodo, su inestimable ayuda y colaboración, que han posibilitado nuestro sueño y nuestra producción de videoarte interdisciplinar.



LOS FUNDAMENTOS DEL PROYECTO EL ENEAGRAMA:

Este proyecto de género videodanza fue grabado en la *Sala del Paraninfo de la Universidad Politécnica de Valencia*. Este escenario fue escogido con la intención de acoger lo más fidedignamente posible la coreografía representativa e iconográfica del *Eneagrama*, término correspondiente a la psicología anteriormente explicado. Hicimos uso de un escenario y atrezzo de carácter sobrio y minimalista. De modo que la atención se centrara en el concepto fundamentalmente.



La calidez cromática es debida al propio material con el que está construido el escenario, la madera. La puesta en escena constaba del uso de focos concentrados, dirigidos al espacio escénico, creando una iluminación en forma de media luna.

Con respecto al balance de color en las cámaras, se controló manualmente (virando hacia los colores cálidos, a 5500 grados Kelvin). Consiguiendo un tono anaranjado en los tonos medios de la imagen capturada. La elección del cromatismo de la obra fue el adecuado para representar la triada del pensamiento de la obra. Cuya escena se compone principalmente del escenario propiamente dicho, un ajedrez de piedra tallado a mano y lo más importante, la intervención de una bailarina, que representa la triada del pensamiento, con una danza clásica, armónica y canónica. Dentro de esta triada, existen tres números que la componen; el 5, el 6 y el 7. Subtipos del carácter que se rigen por lo cerebral, el orden, la estrategia y la lógica. En consecuencia, la bailarina juega al ajedrez, y por ello baila contra su invisible contrincante.



LA PLANIFICACIÓN:

La característica que define el esquema de cámaras de esta secuencia está claro, debido al significado que se transmite en la escena, se requiere de movimientos limpios, rectos, verticales, horizontales, e incluso laterales. Para estabilizar la imagen se hizo uso del trípode o raíl, acercándonos a la sensación del pensamiento, siempre reflexivo.

Cuando aún se estaba creando la coreografía, decidiendo el escenario y escogiendo el vestuario. Tras algunas sesiones, se comprobó que las posibilidades estéticas y calidades cromáticas con una cámara 5D en modo vídeo, eran superiores a las video cámaras convencionales, por ello se decidió usar estas cámaras para la captura de las imágenes. (En primer lugar, este proyecto iba a grabarse con video cámaras semi profesionales como el modelo Sony Fx7 en soporte mini DV y en formato HDV. Las primeras pruebas se llevaron a cabo con esta cámara en los *Platós de la Facultad de BBAA*).

Referente al cronograma, el primer día de grabación en el Paraninfo, fue el 3 de Diciembre, y se llevó a cabo el último ensayo de la coreografía terminada, así como los esquemas de cámara. Para que los siguientes días de rodaje, el 9 y el 21 de Diciembre, estuviera claro cuales iban a ser los tiros de cámara de la primera y segunda unidad. El día 9 se empleó para grabar los planos generales, los cuales están especificados en el esquema de cámaras

Con ellos, están cubiertas todas aquellas tomas en las que se necesitaba integrar figura, atrezzo y espacio en uno solo, predominando los tonos cálidos dentro de la media luna de luz y los oscuros (negros) fuera de ella. En estas tomas se usó el raíl para la primera unidad de cámara, en la cual se seguían los movimientos de la bailarina de forma limpia y suave. Usando las siguientes ópticas: 24 mm (gran angular de arquitectura) y 24-70 mm.

Para la segunda unidad de cámara, se usó el trípode de vídeo con la segunda cámara, y con la óptica 70-200 mm, con la que se consiguen resultados altamente estéticos (al no tener profundidad de campo o focal).

Una vez capturadas estas tomas, el día 21 se empleó para la creación de tomas cortas, o de conjunto, para insertarlas en el montaje de los planos generales del día 9. Dichos planos se componen principalmente de primeros planos del rostro de la bailarina, planos medios de la misma, planos detalles de las puntas de sus zapatillas, bailando o colocándose las, (secuencia que aparece en los títulos de crédito), etc.

Cómo se ha mencionado anteriormente, el enegramma está compuesto por nueve eneatis, los cuales se dividen en tres triadas, que son: el pensamiento, la intuición y el sentimiento, apartados que se verán más adelante en la presentación de mi tesis de final de master.



En esta videodanza L'Ennéagramme, se observa que la directriz que aparece en este pequeño fragmento de video, es la danza clásica. Consideramos, que el carácter académico y la triada del pensamiento, se fusionan muy bien. Ya que, la danza clásica al igual que el carácter de la triada del pensamiento, se basan en un seguimiento riguroso, del perfeccionamiento del cuerpo y la mente.

Los tecnicismos utilizados en la coreografía y la escenografía, están sacados de los sinónimos y antónimos que describen *el pensamiento*: raciocinio, reflexión, inteligencia, razonamiento, juicio, idea, concepto, plan, proyecto, propósito, intención, máxima, sentencia, proverbio, frase, axioma. La necesidad de orientación y seguridad, se visualiza en los pasos ligeros y seguros, que la bailarina desdibuja en movimiento alrededor del escenario, frente al juego estratégico del ajedrez. La triada del pensamiento, manifiesta que es un grupo que necesita sentirse seguro en el lugar en que se encuentra; ello indica: conocer bien el sitio y tener perspectiva de las cosas. Por eso en la composición coreográfica, la bailarina observa y se mueve en diagonal sin perder de vista el ajedrez.



El enfrentamiento entre el ajedrez (la mente) y la bailarina (cuerpo en movimiento), es una lucha mental y estratégica, que se manifiesta en la atmosfera creada por la luminotecnia y la escenografía. Es como si la bailarina danzara dentro de su propia cabeza, síntoma de una metamorfosis, que expresa la lucha interior en ella misma por conseguir la perfección, la intensidad del clímax se acrecienta por los pasos con puntas (marcados por equilibrios) que tensan el espacio y el tiempo. (Se observa en las posturas del caballo, la reina y el alfil).

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

Concretando, los escenarios fueron concebidos en el imaginario creativo y colectivo entre el director Jonathan Bellés y la autora misma en el rol de dirección artística. Una de las premisas era escenificarlo dentro de un espacio cerrado que indujera a introducirnos en el territorio de la psique, al inconsciente, lo “no dicho”, por ello dedujimos otra de las premisas, que la atmósfera y la utilización de este escenario cerrado y oscuro, tuviera distintos enfoques dependiendo de la parte a representar.

El escenario elegido fue el Paraninfo del Rectorado ubicado en la Universidad Politécnica de Valencia, sugerido por la doctora Dolores Furió Vita. Una de las principales características de esta sala es que pudimos contar con focos *fresnel* cenitales (los propios de un teatro), que podían desplazarse, incluso ubicarlos y moverlos, con la ayuda de los técnicos que colaboraban con nosotros.

La primera secuencia de la video danza *L'ennéagramme* lleva por título *Centro Mental*, y está basada en las ideas que fundamentan la 90 estructura teórica de la parte mental del Eneagrama. El atrezzo

está basado en el ambiente clásico greco-romano, la presencia del ajedrez de piedra se convierte en un ente o imagen paradigmática, que remite a la secuencia del ajedrez al film “At Land” (1944), de Maya Deren o “El séptimo sello” (1957) de Ingmar Berman. Todo ello queda implícito, mientras la imagen transita por el circuito establecido, haciendo un guiño a la representación del Eneagrama.

La coreógrafa Sheila Toledo, realizó una gran distinción entre las coreografías existentes, estando ellas muy bien diseñadas, y en las que destacaba el uso diferenciado del espacio. Adaptándose a las fórmulas que cada contexto requería, en función de las descripciones psicológicas en las que se fundamentaban los eneatis tipos descritos. Quedando plasmada de forma lógica en la parte mental de esta secuencia.

Los movimientos de esta coreografía “mental” estaban diseñados por el director Jonathan Bellés y la coreógrafa Sheila Toledo. El hecho de que la dirección fotográfica corriese a cargo del director, hizo que el vídeoarte alcanzase una sincronización perfecta entre la danza y el video.



En esta secuencia se tuvieron en cuenta los eneatis tipos números 5, 6 y 7 de la triada mental del Eneagrama. Para ello, se creó una danza partiendo de las características de la danza clásica. La segunda secuencia de este proyecto fue titulada *El Centro Instintivo*, relacionada con la triada de los eneatis tipos instintivos números 8, 9 y 1 del Eneagrama. Para esta representación, se creó una danza cuyas características correspondían a la danza contemporánea. Sobre la protagonista femenina en *El Centro Instintivo*, marcamos sus facciones, dejamos su pelo natural ligeramente preparado para el movimiento, acentuamos la parte llamada *reptiliana* (explicada en los anteriores apartados basados en los estudios psicológicos) añadiendo unas lentillas. Realzamos la fisonomía de la intérprete, se utilizó un

color acentuadamente rojizo (aludiendo a lo pasional) y un patrón de vestuario ajustado a su cuerpo, a diferencia de *El Centro Emocional*, que es azul eléctrico, fluido y gaseoso.

La coreógrafa adoptó movimientos cual leopardo salvaje, en una danza abstracta, pero bien diseñada. La propia coreógrafa diseñó *la jaula*, y adaptó ese nuevo espacio creado, dentro del espacio de la propia *Sala del Paraninfo*, desde la cual el personaje parte, en la encrucijada de la prisión, alentada por sus propias pasiones, que más tarde acabará soltando, en un despliegue de liberación; apropiándose del espacio, del escenario y del espectador subyugado por la hipnótica animalidad de la fiera.

El director abordó maravillosamente sus movimientos, plasmando la intriga, construyendo del *patio de butacas* de *La Sala del Paraninfo* un *metafórico escenario*, sugiriendo a muchos espectadores la creencia de estar inmersos en un espacio irracional y sobredimensionado (mundo salvaje).

Con esta breve descripción inauguramos la tercera y última secuencia de la que se compone este videoarte en la modalidad de video danza, bajo el título de *Centro Emocional*. Se basó en los números 2, 3 y 4 de los eneatis tipos emocionales según el Eneagrama. La danza creada corresponde al movimiento de *la danza abstracta*. Basándonos en el narcisismo del que sólo ve sus emociones, diseñamos una escenografía con tintes azules, tanto en el vestuario, como en la puesta en escena, y su posterior etalonaje en la postproducción. Un espejo ovalado, antiguo, de gran altura, desvelaba la angustia del personaje femenino, un personaje histriónico y dramáticamente narcisista. Un maquillaje que enfatiza la mirada y su complejidad psicológica.



El azul ultramar (remite a Freud y al término inconsciente: contenido mental que se encuentra fuera del conocimiento de la persona, oculto, escondido, que escapa de la conciencia y que está constituido por contenidos reprimidos (recuerdos, experiencias, sentimientos, etc.) se convierte así en un simulacro de la mente, este color ha sido elegido para el vestuario (gasa fluida), junto a un peinado más informal. En un retorno sin fin ante el espejo (Lacan), en busca del yo supremo, y su justificación plausible.

Para esta escenografía contamos con la presencia de un espejo, el objeto en cuestión era una antigüedad centenaria. Eso provocó una tesitura partiendo de la fragilidad del atrezzo (la secuencia tuvo que ser grabada con el máximo cuidado, por parte de todo el equipo). Cáritas nos prestó dicho espejo para la realización del video, que pertenecía a una herencia familiar, y que se ubicaba habitualmente en el barrio *El Carmen* de Valencia.

La danza contemporánea difundía la idea de *espontaneidad*, como contrapunto a la primera secuencia que indicaba racionalidad, tanto por la idea de cálculo como por la lógica de sus pasos y el montaje del director.

Como directora mi mayor reto fue la transformación de un mismo espacio, cuya finalidad eran tres aspectos ambientales y lumínicos claramente diferenciados acordes al *racord psicológico* marcado para cada uno, todo ello dentro de un minimalismo notable de elementos. Siguiendo el ritmo de trabajo del guion cinematográfico tomamos las referencias estructurales, formales y semánticas para dar significación a las distintas escenas, basándonos en la creación un lenguaje audiovisual profesional.



Existe una diferencia en manejo del espacio escenográfico, en función de las triadas a representar: *El Centro Mental*, *El Centro Instintivo* y *El Centro Emocional*. El director Bellés y la bailarina, Toledo, diseñaron conjuntamente la forma de los espacio, adaptados o basado en las distintas personalidades.

Atendamos a las diferencias establecidas entre las secuencias. En la primera secuencia, vemos como los movimientos son mucho más prolongados, y los planos también; dando ese aire de contemplación y de razón pura cartesiana. En el segunda y tercera, vemos como la bailarina y el director, reducen la duración temporal para dar agilidad, movimiento y enfatizar la imagen, usando planos dramáticos. Así como la idealizada visión que Bellés plasma a través de planos detalle, como las manos, y sus movimientos fluidos en el aire, o la dolorosa interpretación de Toledo frente al espejo.

En el instinto, la intriga juega un papel fundamental, así pues los espectadores podemos convertirnos en una posible presa, esto hace ver, como los caracteres instintivos, se conciben a

sí mismos, como dominantes del terreno, y a los demás como posibles víctimas; ya que se posicionan como las fieras del sistema en el que habitan. Más que centrarnos en sus neurosis o fijaciones, hemos enfocado la matriz de cada triada en general, sobre todo bajo las teorías del cerebro triuno, en el que hablamos de cerebro como herencia de una fase ancestral, de desarrollo: reptiliano, mamífero, y racional. Dentro de los cuales subyace, tras esta combinación, el dolor de la incomprensión de su propia naturaleza. La duración de este rodaje comprendió de Diciembre de 2010 a Junio de 2011.

Todo el material fue inédito desde la obra gráfica y visual, a la creación de la música, el atrezzo, (utilizado alguno prestado y otros creados por nuestro propio equipo).

Un trabajo arduo que requirió mucha constancia, para que la obra finalizase adecuadamente. Tras la grabación, se requirió un mes de postproducción, y también procedimos al etalonaje de color, donde proporcionamos tintes y tonalidades diferenciadas a las distintas escenas, a través del software *Color de Final Cut*, así se consiguieron transmitir las diferentes sensaciones. Supervisamos el color, la elección las tomas, así como la selección de la música, que la compositora Raquel Heredia, iba creando a la par que estudiaba el material, el procedimiento fue enviarle las imágenes para ir trabajando la banda sonora.

También se trabajó el sonido de forma minuciosa, con el ingeniero de sonido Diego Porto, quien ya había realizado colaboraciones artísticas con anterioridad con nuestro equipo. Diego Porto se encargó del doblaje y etalonaje del sonido en directo, que fue grabado y rodado expresamente de nuevo en *el Paraninfo*, para detallar el sonido de las pisadas sobre el parquet, la gesticulación, los sollozos, etc.

El sonido natural es una de las características de nuestra videodanza, ya que nuestro equipo se sumerge en la responsabilidad de elaborar una producción de altura, al nivel de una película cinematográfica; dándole imperiosa importancia cada segundo al detalle.

Paralelamente, y en vías de productora, seleccionamos algunos festivales y concursos que creíamos oportunos para la difusión de la obra y realizamos su distribución.



CONCLUSIONES Y VÍAS FUTURAS

Cómo hemos podido observar danza, arte, cine, psicología, ciencia tuvieron un gran avance a mediados del siglo XIX, para dar grandes saltos a mediados de siglo XX tras la segunda guerra mundial. El ser humano se sintió alentado tras siglos de catástrofes y las hecatombes de los dos guerras mundiales, con sus sucesivas crisis económicas, etc.

Europa y EE.UU. trajeron tras de sí, la sublimación de los sentimientos humanos a través de la ciencia y el arte. Hemos mencionado algunos de ellos, pero no olvidemos todo el movimiento humano, migración, la evolución industrial y social tras de sí.

La tesis sustentada aquí presente tiene un enfoque psicológico que recae en la videodanza *L'ennéagramme* con el pretexto de aunar un sistema de conocimiento humano introspectivo a través del audiovisual caracterizado por la coreografía contemporánea.

La danza tomó un giro impresionante a raíz de autores como Merce Cuningham o Pina Bausch que dejaron una huella permanente en la introspección a través de ésta y de la búsqueda de ir más allá del propio academicismo. En el mundo de la terapia alternativa, Claudio Naranjo psiquiatra actual, hizo lo mismo a partir de los años 70 introduciendo ideas sufistas y ciencias no ortodoxas, que tampoco estaban ligadas a la ciencia empírica y que él mismo había probado a través de la experiencia. Gracias a estas novedades ciencia y arte han ido evolucionando al unísono, dado saltos cuánticos. Pero, ¿Por qué si ambos ámbitos buscan los mismo no aunarlos en uno mismo?

Sincronizarlos no ha sido tarea fácil y menos aún partir de la idea del estudio de la fisonomía facial que trasladamos al estudio del cuerpo y éste como medio de trasmisión de esta información.

Las Bellas Artes pueden lanzar la hipótesis tras la observación y el traslado de los conocimientos tratados de forma visual, dando al público un aliciente y un prisma nuevo. El uso de la tecnología como herramienta, sustituyendo al tradicional pincel. Y todos los recursos desde el lado creativo y la intuición, premisas constatadas y valoradas.

Un arte como la coreografía se convierte así en aliada de un estudio “guionístico” y secuencial de tres piezas audiovisuales representando: El pensamiento, el instinto y sentimiento. Monopolizadas bajo el título de *L'ennéagramme*. Y que recurre al tratamiento del eneagrama para justificar, el modo en que actúa nuestra mente y sus triadas. Nuestro desafío ha consistido fundamentalmente en aunar concepto y forma y convertirla en una producción audiovisual de carácter artístico, en este caso una videodanza.

BREVE MEMORIA TÉCNICA DEL PROYECTO:

Título: *L'ennéagramme*.

Año de producción: 2010-2011.

Duración: 14 minutos aprox.

Formato: 16:9 · COLOR.

Equipo: Productores: Beatriz Heredia y Jonathan Bellés.

Productor ejecutivo: Beatriz Heredia y Jonathan Bellés.

Director: Jonathan Bellés.

Directora artística: Beatriz Heredia.

Coreografía: Sheila Toledo y Jonathan Bellés.

Bailarina: Sheila Toledo.

Operador de cámara: Jonathan Bellés.

Ayudante de cámara: Jesús Tortosa, Marc Gonzalo.

Maquillaje: Verónica Pastor.

Peluquería: Julia Lujan 101.

Vestuario y atrezzo: Beatriz Heredia.

Sastre: Josefa Perea.

Sript y claqueta: Carla Melendre.

Escenografía: Sheila Toledo.

Música original: Raquel Heredia.

Director de fotografía: Jonathan Bellés.

Ayudante jefe eléctrico: Técnicos de Paraninfo de la UPV.

Jefe de sonido directo: Diego Porto.

Ayudante de sonido directo: Alberto Martínez.

Maquinista: Jesús Tortosa.

Montaje: Jonathan Bellés.

Postproducción: Jonathan Bellés y Beatriz Heredia.

Diseño de créditos: Alberto Martínez.

Making of (fotográfico): Beatriz Heredia.

MATERIALES:

- UPV: Localización. Paraninfo. (Ensayos del día 3, grabaciones del día 9 y 21 de diciembre de 2010).
- CRA / BBAA: Canon 5D Mark II (2 unidades) 102 Cargador baterías para 5D Mark II (2 unidades) Baterías para 5D Mark II (4 unidades) Objetivos Canon 24-70mm, 24-200mm y arquitectura (gran angular). Tarjetas de memoria de 4 GB (1 unidad) Tarjetas de memoria de 2 GB (3 unidades) Trípode Manfrotto modelo 501 + zapata (grande) Trípode Manfrotto mediano y pequeño (+ zapatas). Lector de tarjetas con cable USB (para volcar los clips a portátil). Rail. Alargadores. Grabadora de sonido H4 + tarjetas de memoria. Departamento de escultura: Estabilizador de hombro. Kit de focos.
- DCADHA: Micrófono + pértiga + tabla de mezclas (1 unidad). Auriculares Sennheiser (2 unidades). 103 Kit de focos para maquillaje (1 maletín de 3 focos).
- Equipo propio: Ordenador portátil Mac para volcar los clips de vídeo. Micrófono auxiliar VideoMic (1 unidad). Cámara de vídeo Sony Fx7 auxiliar (making of) + baterías y cargador. Cámara Canon 400D (making of). Ordenador portátil Acer.
- Plan de rodaje: Lugar de rodaje y ensayos: Sala Paraninfo (edificio 3F del rectorado de la UPV).
 - Día de rodaje ensayo: 3 de diciembre de 2010. Horario: 9h00 a 18h00. (Inicio: 10h00 - Final: 17h30).
 - Día de rodaje 1: 9 de diciembre de 2010 104 Horario: 9h00 a 15h00
 - Día de rodaje 2: 21 de diciembre de 2010 Horario: 9h00 a 14h00.

DESCRIPCIÓN DE LAS SECUENCIAS:

Ejemplo, Secuencia A:

Características esenciales: Secuencia a grabar: Triada del pensamiento.

- Expresión: mirada profunda, reflexiva, estrategia, mirada desafiante al contrincante del tablero de ajedrez, (fichas negras).
- Propósito: derrocar al enemigo mediante la danza del pensamiento, representada con la figura blanca del caballo.

- Danza: caracterizada principalmente por su 'trote de caballo,' y por movimientos rígidos, verticales, diagonales, duros, meditados y punzantes.
- Atrezzo: ajedrez circular de piedra y sus respectivas fichas.
- Vestuario: Mayotte color blanco quebrado, con fino cinturón, zapatillas de punta y tocado en el pelo.
- Peluquería: Cola de caballo.
- Maquillaje: Ojos ahumados, piel nacarada.
- Fotografía: Luces cálidas. Puntual en ajedrez y bailarina.
- Plan de rodaje Espacio: Sala Paraninfo, edificio 3F Rectorado UPV.
- Fecha: 9 de diciembre de 2010

HORARIOS:

Horarios: 8h00 a 15h00

- Desayuno cafetería ágora UPV 8h30
- Recogida material CRA 9h00
- Montaje material e iluminación 9h30
- Inicio rodaje (tanda planos generales) 12h00/12h30
- Almuerzo (por parte de producción) 14h00
- Fin de rodaje/ recogida material 14h30
- Devolución del material al CRA 15h00
- Fin jornada Espacio: Sala Paraninfo, edificio 3F Rectorado UPV. Fecha: 21 de diciembre de 2010
Horarios: 8h00 a 14h00 106 Detalle: 8h00
- Desayuno cafetería ágora UPV 8h30
- Recogida material CRA 9h00
- Montaje material e iluminación 9h30
- Inicio rodaje (tanda planos generales) 12h00/12h30
- Almuerzo (por parte de producción) 13h00

- Fin de rodaje/ recogida material 13h30
- Devolución del material al CRA 14h00
- Fin jornada Desglose por planos generales Leyenda de la planta de cámaras, véase en la siguiente página. 1_Gran plano general/24 mm/sobre raíl 1.1_Plano general/24-70 mm/fijo 2_Gran plano general/24 mm/sobre raíl 2.1_Plano conjunto/24-70 mm/fijo 3_Plano general/24 mm/sobre raíl 4_Plano general/24-70 mm/sobre raíl 107 108 10.

EVENTOS Y FESTIVALES.

A continuación mencionamos algunos eventos y festivales en los que fuimos seleccionados o galardonados: Galardonados en el Certamen Jove Valencia Crea 2011 Seleccionados en The Loop Fair Media-lounge 2011, Barcelona (Spain). Optica Festival 2011 (Gijón, Asturias · Sucre, Bolivia). · The Scientist Video Arte (Ferrara, Italy), etc.



Fotografía del equipo en la entrega del premio Valencia Crea

Fotografía del equipo en la entrega del premio Valencia Crea La coreógrafa Sheila Toledo, el director Jonathan Bellés y la directora artística Beatriz Heredia recibiendo el premio Valencia Crea 100 9.4.



Difusión y Repercusión de la obra L'enneagramme en la actualidad.

OBRA TRASMEDIA QUE PASA A ESCENARIOS Y ACCIONES EN DIRECTO. BERLÍN CELEBRA EL FESTIVAL DE VIDEOARTE 'POP UP KINO'.

<http://www.xtrart.es/2016/12/15/berlin-celebra-el-festival-de-videoarte-pop-up-kino/>

INSTITUTO CERVANTES. "L'ENNÉAGRAMME" Y "TRES LLUMS", LAS VIDEO DANZAS DEL CARÁCTER EN MOVIMIENTO.

<http://arteauclick.es/2016/12/08/popupkino-10-videoarte-festival/>

<https://www.eventa.it/eventi/etterbeek/lenneagramme-y-tres-llums-las-video-danzas-del-caracter-en-movimiento>

Bruselas

Nederlands Français Español



Autor/es: Beatriz Heredia

Fechas

06/11/2015 (18:00 h)

Lugar

Instituto Cervantes
Avenue de Tervuren, 64
1040 Bruselas
(BÉLGICA)

L'ennéagramme y Tres llums, las vídeo-danzas del carácter en movimiento

Representación escénica

Los cineastas Jonathan Bellés y Beatriz Heredia presentan sus video danzas "L'ennéagramme" (2011) y "Tres llums" (2012). La primera de ellas, basada en el antiguo conocimiento llamado Eneagrama, tratará de representar los caracteres del ser humano a través de la danza y música. En la segunda pieza, "Tres llums", la luz del Sol será interpretada por varias bailarinas hasta la llegada de la oscuridad, la noche. Ambas piezas son coreografiadas por Sheila Toledo, quien interpretará una nueva danza durante este evento con música en directo.

Para obtener más información sobre los artistas, visita su web: www.451prods.com

Entrada gratuita hasta completar aforo previa inscripción: <http://videodanzas-cervantesbruselas.eventbrite.es>

Ficha técnica

Autor/a/es/as: Jonathan Bellés y Beatriz Heredia
Director/a de grupo: Jonathan Bellés

Participantes

Jonathan Bellés , *Cineasta*
Beatriz Heredia , *Cineasta*
Sheila Toledo , *Coreógrafa*

L'ENNÉAGRAMME Y TRES LLUMS, LAS VÍDEO-DANZAS DEL CARÁCTER EN MOVIMIENTO. INSTITUTO CERVANTES, 2015. REPRESENTACIÓN ESCÉNICA.

Danza y coreografía: Sheila Toledo.

Dirección y Producción: Jonathan Bellés y Beatriz Heredia.

Instituto Cervantes, Bruselas, 2015.

http://bruselas.cervantes.es/FichasCultura/Ficha103533_49_1.htm

Instituto Cervantes, Bruselas, 2015. Actuación en directo basada en esta investigación.

<https://www.youtube.com/watch?v=Q5mIEs0bwWQ>

LARGOMETRAJES

Y SIN EMBARGO SE MUEVE (SPAIN, 70 MIN., 2014-2016)

Proyección: Piano fabriek, 11th Nov 2016. Brussels.

Roles: Ventas internacionales y producción asociada

Ver trailer <https://goo.gl/i5HnbA> (Spanish with English subtitles, 1:10 min).

IT'S NO LAUGHING MATTER (SPAIN, 30 MIN., 2016)

This documentary is built thought a compendium of interviews made to personalities of the Spanish comedy. The main topics are the relationship between the comedians and the audience, the censorship, the cultural VAT increased from 8% to 21% in 2012, etc. Roles: Co-producer, executive producer and international sales.

LA RED DE PROTECCIÓN DE SAN MIGUEL (BELGIUM, 30 MIN., 2015)

A documentary film for the NGO called Protection International. The documentary shows how PI protects people in Latin America from Governments, big companies or external threats.

Roles: Associate producer

RENÉ MAGRITTE: DRÔLE DE BONHOMME (SPAIN-BELGIUM, 35 MIN., 2010)

A documentary film about the mystery life of the Belgian painter René Magritte.

PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

ATENEO (EXPERIMENTAL SHORT FILM, 11 MIN., 2016)

Award: Beca Hàbitat Artístic Castelló - abroad / GlogauAir Artist in Residence Program (Berlin) / Nominations for the best experimental short film 12 Months Film Festival (Romania) and finalist for the best experimental short film for 'Luna de cortos Film Festival' (Spain). Official web site: www.ateneoartfilm.com

Watch the trailer here <https://goo.gl/zMSwfc> (1:07 min).

TRES LLUMS (DANCE VIDEO, 10 MIN., 2012)

Award: Artistic Resident Grant in Creative Center Las Naves, Valencia.

Watch the trailer here <https://goo.gl/aIwx0P> (1:03 min).

L'ENNÉAGRAMME (DANCE VIDEO, 16 MIN., 2011)

Award: National Certamen Valencia Crea. Nominations: 2013. Palacio de Pronillo. Fundación Santander Crea. 2013. Institut Français de Valencia. 2012. Optica Festival Video Arte. Gijón. 2011. The Loop Festival. Barcelona. 2011. I Festival de Video creaciones, Valencia. 2011. The

Nomination: Media Film Festival (Spain). Available in the Library Modern Museum of Art (MoMA), New York. Roles: Co-producer, executive producer and art director.

Scientist Video Arte. Ferrara, Italia. 2011. Optica Festival Video Arte Gijón (Spain), Sucre and Santa Cruz (Bolivia). 2011. IV Festival Internacional de Video Arte en Camagüey (Cuba)

Watch the trailer here <https://goo.gl/VnOkjZ> (1:07 min).

CONFERENCIAS

GlogauAIR - Artist in Residence Program (Berlin, Germany, 2015 - 2016) Showed: Ateneo Contemporary Museum of Art of Castelló (Spain, 2016) Showed: Ateneo

Instituto Cervantes de Bruselas - 2015 Screened: L'ennéagramme (2011) and Tres llums (2012)

Institut Français de Valencia - 2013 Showed: On (2012), L'ennéagramme and Tres llums Surrealism: Magritte and Dalí. Powered by L'institut Français de Valencia - 2013 (Conference) L'institut Français de Valencia - 2013 - René Magritte: drôle de bonhomme.

PREMIOS Y SELECCIONES DE LAS PRODUCCIONES REALIZADAS POR 451

L'ennéagramme: Premios y selecciones Premios y selecciones: L'ennéagramme (2011) 2011 Premio Certámen Jove Valencia Crea

2011 The Loop Festival (Barcelona, Spain) 2011 I Festival de Video creaciones (Algemés, Spain)

2011 The Scientist Video Arte, (Ferrara, Italy)

2011 Óptica Festival Internacional de Video Arte en Gijón, Asturias (España)

2011 Óptica Bolivia Festival Internacional Audiovisual en el Archivo y Biblioteca Nacionales de Sucre.

2011 Óptica Bolivia Festival Internacional en la Galería de Arte Kiosko de Santa Cruz. 2011 IV Festival Internacional de Video Arte en CAMAGÜEY (Cuba)

2011 La Clínica Mundana (Valencia)

Otras obras de Producciones 451: René Magritte: drôle de bonhomme (2010)

2011 Institut Français de Valencia (presentación oficial)

2010 Canarias Media Fest 2010 Berlinale Talent Campus 115 Sima (2008)

5/03/2011 – Seleccionado en el festival 'Fontaine du court' (Dijon, Francia)

21/06/2010 – Selección: CORTOMATE, XI Festival Internacional de Cortometrajes 'Vivir de cine' (Buñol, Valencia)

4/04/2009 – Entreno: I Edición de proyectos Audiovisuales 'Pendiente de Filtro' en: Ca Revolta y Magatzems (Valencia)

29/09/2008 – Estreno: en la galería de arte Oriente + Occidente (Valencia)

Anexo II.- DVDs adjuntos DVD I.- Obra inédita: L'ennéagramme (2012) Ficha técnica Ficha artística Galería de imágenes Making of Entrevista de TV UPV Ensayos Trailers 116 DVD II.- Obras anteriores y posteriores a L'ennéagramme: Tres llums (video arte, 2012) Productores: Beatriz Heredia y Jonathan Bellés Directora artística: Beatriz Heredia Director: Jonathan Bellés Duración: 10 minutos aproximadamente René Magritte: drôle de bonhomme (documental, 2010) Productores: Beatriz Heredia y Jonathan Bellés Directora artística: Beatriz Heredia Director: Jonathan Bellés Duración: 35 minutos El Baúl de los Nadas (cortometraje, 2009) Productores: Beatriz Heredia Directora artística: Beatriz Heredia Director: Jonathan Bellés Duración:

OBRAS ANTERIORES Y POSTERIORES A L'ENNÉAGRAMME

TRES LLUMS (VIDEO ARTE, 2012)

Productores: Beatriz Heredia y Jonathan Bellés

Directora artística: Beatriz Heredia

Director: Jonathan Bellés

Duración: 10 minutos aproximadamente

RENÉ MAGRITTE: DRÔLE DE BONHOMME (DOCUMENTAL, 2010)

Productores: Beatriz Heredia y Jonathan Bellés

Directora artística: Beatriz Heredia

Director: Jonathan Bellés

Duración: 35 minutos

EL BAÚL DE LOS NADAS (CORTOMETRAJE, 2009)

Productores: Beatriz Heredia

Directora artística: Beatriz Heredia

Director: Jonathan Bellés

Duración: 12 minutos

MI LLAMADA (CORTOMETRAJE, 2009)

Directora artística: Beatriz Heredia

Director: Jonathan Bellés

Duración: 15 minutos

FRIEDRICH & ELISABETH (CORTOMETRAJE, 2009)

Directora artística: Beatriz Heredia

Director: Jonathan Bellés

Duración: 13 minutos

LISTADO DE IMÁGENES

- Img.1. Heredia Perea, Beatriz. Post Tenebres Lux. Abbe, 2017.
- Img.2. Sanatorio de Monte Verità
- Img.3. Monte Verità. Baron Ferdinand von Wrangell, rechts neben Hermann Hesse
- Img.4. Hesse, Herman. En Monte Verità. El Paseo Editorial
- Img.5. Wigmann, Mary
- Img.6. Coreografía en Monte Verità
- Img.7. Una disertación durante las conferencias de Éranos de 1938
- Img.8. Monteveritanos.
- Img.9. Las coreografías nudistas de Monte Verità
- Img.10. Espacio de solarium en Monte Verità
- Img.11. Casa Anatta, Monte Verità, 1905
- Img.12. Bailarina ensayando una coreografía
- Img.13. Fotografía de grupo en Monte Verità
- Img.14. Gusto Gräser, el primer «hombre natural»
- Img.15. Fotografía de León Tolstói
- Img.16. Fotografía de Élisée Reclu
- Img.17. Portada de La Revista Helios
- Img.18. La Cárcel Modelo de Barcelona, 1933
- Img.19. Roselló. JM. “El Naturismo Libertario”
- Img.20. Fotografía de Dalcroze. E.J
- Img.21. Niños con un juego que les ayuda a aprender música, en 1940
- Img.22. Rudolf Von Laban y Escenografía actual con Método de Labanotación
- Img.23. El icosaedro Laban
- Img.24. Gurdjieff,G.I. Danza La Lucha de Los Magos
- Img.25. Isadora Duncan. Fotografía por Paul Berger, Paris
- Img.26. Isadora Duncan y sus pupilas. Fotografía por Henri Manual, Paris
- Img.27. Coreografía de Isadora Duncan
- Img.28. Isadora Duncan
- Img.29. Isadora Duncan en el Partenón de Atenas, 1920. Fotografía de Edward Steichen
- Img.30. Mary Wigman danzando y en «Hexentanz», 1914
- Img.31. Mary Wigman (izquierda) en su estudio en Berlín Occidental, 1959.
- Img.32. Martha Graham en ‘Letter to the world’, por Barbara Morgan
- Img.33. Merce Cunningham en The Black Mountain College (1933-1957)
- Img.34. Loie Fuller, Serpentine Dance
- Img.35. John Cage
- Img.36. Aphex Twin. “Live at Field Day” 33 2017
- Img.37. Boursier-Mougenot Céleste. Instalación

Img.38. Tres Instalaciones Sonoras Interactivas crean una conexión entre lo físico y lo virtual, Barcelona, 2013

Img.39. Kirsten Geisler. Desarrollo de Imágenes con Maya

Img.40. Danza contemporánea, dos bailarines en el escenario

Img.41. Cartel de La Compañía de Danza Alvin Ailey

Img.42. La Coreógrafa Ivonne Rainer Danzando

Img.43. Antón Chéjov. El beso. Obra dirigida por Ruizpalacios

Img.44. Trisha Brown, trabajando en una de sus producciones

Img.45. Una coreografía de Trisha Brown

Img.46. Fotograma de la película "Pina" de Wim Wenders

Img.47. Igor Stravinski. La Consagración de la Primavera. Instantánea de la versión de Pina Bausch

Img.48. Cloud Gate Dance Theatre. Photo © Liu Chen-Hsiang / Teng Hui-En / Yu Hui Hung

Img.49. DV8. The Cost of Living, 2003

Img.50. Oskar Schlemmer. Das triadische Ballett, 1922

Img.51. Robert Wechler en uno de sus talleres coreográficos de inmersión en la danza interactiva

Img.52. Una producción de Leni Basso y Dumb Type

Img.53. David Rokeby. Scheme of Very Nervous System, 2000. Copyright: David Rokeby

Img.54. Arteterapia

Img.55. Grupo de danzaterapia

Img.56. Niños en clase de Danzaterapia

Img.57. Fototerapia , "autorretrato"

Img.58. Gillian Weaing. "Autorretrato"

Img.59. Obras de Gillian Wearing

Img.60. Nancy Burson. Serie Fotográfica

Img.61. Francesca Woodman. Self Deceit 1, 1978. Roma

Img.62. La fotografía, una herramienta psicoterapéutica

Img.63. Manual sobre Psiquiatría Fotográfica

Img.64. La fotógrafa Cristina Núñez

Img.65. Fotografía de Christian Hopkins

Img.66. Fotografía de Maren Klemp

Img.67. Dziga Vértov a la cámara

Img.68. Alfred Hitchcock. "Recuerda" ('Spellbound'), 1945

Img.69. Louis Delluc. La femme de nulle part, 1922

Img.70. Jean Epstein. Coeur fidèle, 1923

Img.71. Jean Epstein. Finis Térrea,1929

Img.72. Robert Wiene. El Gabinete del Dr. Caligary, 1919

Img.73. Tim Burton. "Sweeney Todd", 2007

Img.74. Luc Besson. El Quinto Elemento, 1997

Img.75. Manifiesto del Futurismo

Img.76. Fotografía de Los Kayapo, Brasil

Img.77. Fernand Leger. Ballet mécanique, 1923

Img.78. Artistas Dadaistas

Img.79. Actuación Dadaísta en El Cabaret Voltaire

Img.80. Leonora Carrington. La posada del Caballo del Alba, (1936-1937)

Img.81. Viking Eggelin. Four frames from "Diagonal-Symphonie"

Img.82. Hans Richter. "Filmstudie", 1926.

Img.83. Man Ray. 'L' étoile de mer, 1928

Img.84. Luis Buñuel. Un perro andaluz, 1929

Img.85. Maya Deren

Img.86. Michel Snow.

Img.87. Andy Warhol

Img.88. Fotograma de Cinema Experimental

Img.89. William Kentridge Suficiente y más que suficiente, 2017. Performance.

Img.90. Yann Marussich. Performance

Img.91. Gunter Brus. Fotografía: Schlattma (CC)

Img.92. Mama und Papa, 1964. Fotografía cortesía de Galerie Krinzinger

Img.93. Rudolf Schwarzkogler, colección permanente de la Tate Modern. Fotografía: Paddy Johnson (CC)

Img.94. Ron Athey. Performance, 2013

Img.95. Cartel de Fluxus

Img.96. Fluxus Street Events, March – May 1964. Photograph by George Maciunas

Img.97. George Maciunas, Dick Higgins, Wolf Vostell, Benjamin Patterson & Emmett Williams performing Philip Corner's Piano Activities at Fluxus Internationale Festspiele Neuester Musik, Weisbaden 1962. Photograph by Hartmut Rekort

Img.98. Beuys, J. Performance

Img.99. Sol Goldberg's photograph of participants in Allan Kaprow's. 'Women licking jam off a car,' from his happening 'household' (1964). Courtesy Getty Research Institute. © Estate of Sol Goldberg

Img.100. Shigeko Kubota, Duchampiana: Nude Descending Staircase (1976)

Img.101. Antoni Abad. Últimos deseos, 1995

Img.102. Fundadores UNITED ARTIST, 1919: Douglas Faibanks, David W. Griffith, Mary Pickford, Charles Chaplin

Img.103. Bill Viola. «The Threshold», 1992. Videostill | © Bill Viola

Img.104. Steve McQueen orientado a un actor en la escena de la filmación

Img.105. Steve McQueen. Bear, 1993

Img.106. Steve McQueen. Drumroll, 1998

Img.107. Steve McQueen. Queen and country, 2006

Img.108. Dan Graham. Body Press, 1972

Img.109. Nam June Paik. Music – Electronic Television, 1963.

Img.110. Joan Jonas. Vertical Roll, 1972. .
 Img.111. Hannah Wilke. Philly, 1977
 Img.112. Martha Rosler. Semiotics of the Kitchen, 1975
 Img.113. Valie Export. Tappa und Tastkino, 1968.
 Img.114. Pipilotti Rist. Ever is Over All, 1997
 Img.115. Eija-Liisa Ahtila. The House, 2002
 Img.116. Kimsooja. Bottari Truck-Migrateurs, 2007.
 Img.117. Fiona Tan. Nellie, 2013.
 Img.118. Tracey Moffatt. 'Full of sly, unhinging discontinuities'. Bedroom / Body Remembers Series. ...
 Img.119. Jacinta Giles. The Other Fears....
 Img.120. Hannah Bronte. Still I Rise, 2016.
 Img.121. Grace Kevill-Davies. Venus.
 Img.122. Simone Hine. Split Screen. Videoinstalación
 Img.123. Nam June Paik. La luna es la televisión más antigua, 1965
 Img.124. Nam June Paik. Buddha TV, 1974
 Img.125. Publicidad de Evento Fluxus en Malpartida
 Img.126. Bill Viola. Secuencias de videos..
 Img.127. Bill Viola. "Heaven and Earth", 1992..
 Img.128. Bill Viola. La Aceptación, 2008..
 Img.129. Yoko Ono. Sky TV, 1966. Instalación de circuito cerrado.
 Img.130. Peter Tscherkassky. Outer Space, 1999
 Img.131. Hito Steyerl. Instalación
 Img.132. Frederike Pezold. «Madame Cucumatz», 1970 - 1975. ©Frederike Pezold
 Img.133. Zbigniew Rybczynski, Tango, 1981
 Img.134. Pierrick Sorin. Un spectacle de qualité, 1996
 Img.135. Antoni Muntadas. 142 Personal / Public, 1980. Instalación
 Img.136. Eugenia Balcells. 143 Frecuencias. Instalación. ..
 Img.137. Ulrike Rosenbach. No pensarás que soy una amazona, 1975....
 Img.138. Joan Jonas. Vertical Roll, 1972
 Img.139. Peter Weibel. Instalación Multimedia..
 Img.140. Jeffrey Shaw. Pure Land, 2012..
 Img.141. Luc Courchesne. 149 Landscape One, 1997...
 Img.142. Joseph Hyde. 150 Me and my shadow, 2012...
 Img.143. Isaac Julien. "Baltimore", 2003....
 Img.144. Dan Graham. "Time Delay Room", 1974
 Img.145. Dara Birnbaum. PM Magazine, 1982. Instalación Multimedia
 Img.146. Antoni Muntadas. "EL Aplauso". On Translation, 1999....
 Img.147. Bruce Nauman. Mapping the Studio I (Fat Chance John Cage), 2001....

Img.148. Doug Aitken. The Moment, 2010
 Img.149. Gary Hill. Beauty Is in the Eye, 2011. Instalación
 Img.150. Emanuelle Antille. L'Urgence des Fleurs, 2013
 Img.151. Janett Cardiff y George Bures Miller. The Paradise Institute. Instalación.
 Img.152. Pipilotti Rist, 4th Floor To Mildness, 2016
 Img.153. Carsten Höller. Instalación
 Img.154. Rafael Lozano-Hemmer. Open Air (Aire Libre), 2012
 Img.155. Paula Rivas. Cuántica, 2010. Instalación Robótica
 Img.156. Christian Wloch. Sintonización Interdimensional, 2014. Escultura Cinética
 Img.157. Franz Fischnaller navegando en CityCluster al interior de un sistema CAVE
 Img.158. Fotograma de Toni Oursler
 Img.159. Beka&Lemoine. Moriyama-San, 2016
 Img.160. Philippe Parreno. "Anywhere, Anywhere out of the World". Palais de Tokyo, 2013
 Img.161. Fotografía, realizada en 1909, con Sigmund Freud (abajo a la izquierda), Carl Jung (abajo a la derecha), William James, AA Brill, Stanley Hall, Bronislaw Malinowski y Ernest Jones
 Img.162. Vincent Cassel como Otto Gross en la película de David Cronenberg, Un método peligroso
 Img.163. Sigmund Freud....261 Img.164. Carl Gustav Jung
 Img.165. Carl Gustav Jung. Recuerdos, sueños, pensamientos
 Img.166. Chiharu Shiota. The Key in the Hand, 2017. Instalación, Pabellón de Japón de la Bienal de Venecia
 Img.167. Hombre en sincronía cósmica
 Img.168. Mujer con naturaleza
 Img.169. La Rueda de Arquetipos Universales de CG Jung
 Img.170. Alfred Hitchcock. "Los pájaros", 1963
 Img.171. El mago de Hoz y sus protagonistas. Mente, Emoción, Alma y Acción
 Img.172. Alfred Hitchcock, Naúfragos (Lifeboat), 1944
 Img.173. La Guerra de Las Galaxias
 Img.174. Blade Runner
 Img.175. El Guerrero -Aragorn y Boromir
 Img.176. Los Arquetipos y Las Personas
 Img.177. El profesor Cavan de "El Día de la Bestia" (interpretado por Armando de Razza)
 Img.178. Yoda y Obi Wan (interpretado por Alec Guinness) de la saga de "La Guerra de las Galaxias"
 Img.179. El niño (Spencer Breslin y Bruce Willis)
 Img.180. "Karate Kid"
 Img.181. "Matrix"
 Img.182. "Regreso al Futuro" (Michael J. Fox y Christopher Lloyd en la imagen)
 Img.183. Imagen de Sobrenatural
 Img.184. Ernst Kretschmer
 Img.185. El cerebro humano

Img.186. Mesencéfalo (midbrain) del cerebro humano

Img.187. Claudio Naranjo

Img.188. Eneatipos 4

Img.189. Konstantin Stanislavsky

Img.190. Michael Chekhov junto a Ingrid Bergman en la película de Hitchcock "Spellbound"

Img.191. Sanford Meisner

Img.192. Keith Johnstone, creador del Theatresports.

Img.193. Grotowski en Akropolis, obra con un crematorio alrededor del público

Img.194. Valie Export. Hyperbulie, 1973

Img.195. Lynn Hershman. Dante Hotel, 1973-1974

Img.196. Eija-Liisa Ahtila. Consolation Service, 1999

Img.197. Mónica Oechsler. "High Anxieties", 1998-1999. Camden Arts Centre. London, 1998

Img.198. Marika Orenius. Hidden Versteckt. Kätketty, 2003. Finlandia

Img.199. Tess Ernst. The Drive North Fahrt nach Norden, 2003. USA

Img.200. Alexandra Gulea. God Plays Sax, the Devil Violin Die Daumendreher, 2003. Alemania

Img.201. Daniel Elliott. Fender Bender Kleiner Blechschaden, 2003. Gran Bretaña

Img.202. Hanna Doose. Häschen in der Grube. Little Rabbit in Your Burrow, 2004. Alemania

Img.203. Juul Bovenberg. Laura is mijn vader Laura Is My Father Laura ist mein Vater, 2003. Holanda

Img.204. Jayne Parker. Reprise, 2001. Gran Bretaña

Img.205. Andreas Wutz. Paseo Nocturno, 2006

Img.206. Andreas Wutz. "Hortus Harare", 2011

Img.207. Lisa Steele, A Very Personal Story, 1974

Img.208. Anaïs Vauxcelles y Rafa Rico. Reflexiones sobre un sueño de 1,45

Img.209. Emilio Martín López. Proyecto Marhaba

Img.210. Matt Mullican 227. El IMA

Img.211. Frame de Post Tenebres Lux ABBE.

Img.212. Abbe en el bosque

Img.213. El encuentro de Abbe y Ori

Img.214. Ori se encuentra perdido

Img.215. Personaje

Img.216. Abbe. Personaje

Img.217. Abbe en la inmensidad del paisaje

Img.218. Zunny. Personaje.

Img.219. Zunny en la Galería de Arte

Img.220. Obra: Ana, 2017. Acrílico y Cuerda sobre lienzo. 55 x 38 cm

Img.221. Ori inconsciente

Img.222. Búsqueda de escenarios en los Alpes Suizos

Img.223. Monte Verita

Img.224. Creux Duvan Suiza

Img.225. Escenarios de Monte Verita casas y arquitectura

Img.226. Alpes Suizos

Img.227. Sierra del Guadarrama

Img.228. Escenarios principales de la película

Img.229. En la imagen de izquierda a derecha Gala Conde actriz interpreta Abbe, Beatriz Heredia creadora, realizadora y productora. A la derecha de Beatriz Heredia Irene Cruz cámara, directora de arte y co-directora junto a Beatriz Heredia

Img.230. Irene Cruz Co-directora de Post Tenebras Lux

Img.231. Ana Himes artista plástica en el proyecto junto a Beatriz Heredia...

Img.232. Irene Cruz y Beatriz Heredia sobre el escenario de rodaje en Guadarrama.
Atrezzo « La bañera de Ori »

Img.233. El atrezzo y las localizaciones

Img.234. El Equipo Técnico trabajando en la filmación de la escena del bosque

Img.235. Parte del equipo técnico desplazándose para rodar en el bosque

Img.236. Regleta al inicio de la secuencia

Img.237. Abbe. Fotografías de las secuencia del bosque

Img.238. Ori y Abbe. Fotografías de las secuencia del encuentro

Img.239. Ori y Abbe. Fotografías de carácter psicológico de los personajes

Img.240. Ori y Abbe. Fotografías en los personajes en las localizaciones

Img.241. Fotografías por Beatrice Heredia y Oscar Palmadés 2016

Img.242. Beatriz Heredia & Irene Cruz rodando

Img.243. Fotograma de una secuencia con la protagonista femenina

Img.244. Edición con el Programa Final Cut Pro X.

Img.245. Rótulos en los Créditos. Aplicación de efectos y filtros con After Effects

Img.246. Fotogramas realizados en After Effects (rótulos)

Img.247. Fotograma sin postproducción.

Img.248. Etalonaje de la escena con “Color” Final Cut

Img.249. Edición de Audio con Adobe Audition

Img.250. Película final editada digitalmente

Img.251. Fotograma. Grace Gelder©

Img.252. Dibujo de decorado y vestimentas

Img.253. Fotogramas del sueño de « Abbe »

Img.254. Fotogramas del sueño de « Abbe »

Img.255. Fotogramas del sueño de « Abbe »

Img.256. Sanatorio en Monte Verità. Foto©Site web MV